

Permainan Dalam Ranah Afektif (Kerjasama dan Tanggung Jawab) Dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Pertama

Angger Gorka Tejamukti
Prodi S2 Pendidikan Olahraga
Pascasarjana, Universitas Negeri Malang
E-mail: AGT.8@yahoo.com

Abstrak: Pendidikan jasmani meliputi pembahasan tentang kesehatan, pengembangan keterampilan, karakter, dan menyenangkan. Pengembangan keterampilan, karakter dan menyenangkan tersebut dapat diperoleh dengan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total (afektif, kognitif, psikomotorik).

Pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan atau pembelajaran yang mencakup kegiatan jasmani dan dinilai dalam tiga aspek penilaian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang sudah direncanakan secara sistematis.

Kompetensi ranah afektif memiliki karakteristik tersendiri. Kompetensi ranah afektif diajarkan dalam bentuk nilai-nilai karakter bangsa dan tidak diajarkan secara terpisah melainkan terintegrasi dengan kompetensi lain. Dalam ranah afektif, guru harus pandai mengaplikasikannya isi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan membiasakan peserta didik untuk bersikap dengan baik.

Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Siswa sekolah menengah pertama memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia yang remaja.

Kata Kunci: Pendidikan Jasmani, Permainan, dan Afektif.

Sekolah adalah lembaga resmi yang dipercaya oleh pemerintah dalam mengembangkan 3 kemampuan yang dimiliki oleh siswa, karena

kemampuan tersebut dapat berkembang dalam kegiatan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa di sekolah. Untuk ranah afektif, guru harus pandai mengaplikasikannya isi materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari dan membiasakan peserta didik untuk bersikap dengan baik. Dalam mengembangkan ranah psikomotor, guru tidak bosan-bosannya membimbing siswa untuk berperilaku yang baik dan sopan.

Dalam membuat perencanaan pembelajaran yang dilakukan guru antara lain, (a) membuat RPP yang meliputi: standart kompetensi, kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, pemilihan metode dan model pembelajaran, pemilihan media pembelajaran, rangkuman materi, kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, pemilihan buku sumber, menyusun alat evaluasi dan membuat penilaian, (b) memahami materi pelajaran yang akan disajikan kemudian menyajikan dalam kelas. Dalam pelaksanaan pembelajaran, yang harus dilakukan guru adalah menyampaikan materi sesuai dengan skenario pembelajaran, tidak mendominasi kegiatan pembelajaran, guru sebagai motivator, dan mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar mengajar dengan cara menggunakan media, belajar kelompok, dan tanya jawab dengan siswa.

Pembelajaran adalah sebagai suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam memperoleh dan memperoses pengetahuan, keterampilan dan sikap. pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagiana integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengmebnagkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan Jasmani

Anak menganggap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan olahraga disekolah adalah mata pelajaran hiburan, karena tekakan yang mereka

rasakan dalam mata pelajaran umum yang lain, sehingga guru dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani harus berjalan menyenangkan dan tidak membebani anak. Sage (2005) dalam bukunya *the future of phisycal education* mengatakan bahwa pendidikan jasmani meliputi pembahasan tentang kesehatan, pengembangan keterampilan, karakter, dan menyenangkan.

Dauer dan Pangrazi (1992) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap anak. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi anak. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Selain itu Ateng (1993). Mengemukakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui berbagai kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan secara organik, neuromuskuler, interperatif, sosial, dan emosional.

Proses pembelajaran sebuah bentuk usaha yang dilakukan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran guna mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk melaksanakan proses pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan pengetahuan tentang karakteristik pertumbuhan dan perkembangan murid, prinsip-prinsip belajar gerak, materi yang akan diajarkan, metode atau pendekatan yang digunakan, serta pendukung lainnya proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Mu'arifin (2009:97) menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani merupakan kegiatan pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan dan membina potensi-potensi kemanusiaan secara utuh dan menyeluruh (fisik, moral, intelektual, sosial, estetik, dan emosional).

Dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani dikatakan dapat berhasil apabila anak akan merasakan kesenangan dan kegembiraan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal tersebut dapat diterapkan dalam sebuah permainan yang mana dalam permainan tersebut memanfaatkan aktifitas fisik anak dalam proses pembelajarannya yang dapat mendukung

perkembangan gerak anak, sehingga nantinya guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam memodifikasi permainan yang nantinya dapat meningkatkan keterampilan gerak, karakter, serta emosional anak. Sehingga dalam pembelajaran nantinya anak akan merasa senang, antusias dan tidak terbebani dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan pendidikan olahraga menurut siedentop, hastie, and hans (2005) dalam bukunya *sport educations* pada hakikatnya yaitu menambah pengertian siswa seperti competent (kemampuan), literate (pemahaman) and enthusiastic sport persons (menambah antusias olahraga siswa).

Dalam jurnal *U.S Departement of Health and Human Service* (2010:1) disebutkan *establishing and implementing high-quality physical education (PE) programs can provide students with the appropriate knowledge, skills, behaviors, and confidence to be physically active for life. High-quality PE is the cornerstone of a school's physical activity program.* Membangun dan menerapkan pendidikan jasmani yang berkualitas tinggi di sekolah sangat penting, hal tersebut dapat memberikan para siswa dengan pengetahuan yang tepat, keterampilan, perilaku.

Dalam jurnalnya, Ridgers, Fazey dan Fariclough (2007:339) menyatakan bahwa *Physical education (PE) aims to enhance self-esteem, develop sporting interests and to encourage a physically active life-style. However, little is known about how a fear of negative evaluation (FNE), the socially evaluative aspect of social anxiety, affects children's attitudes to PE.* Pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan minat olahraga, dan untuk mendorong gaya hidup aktif secara fisik.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan atau pembelajaran yang mencakup kegiatan jasmani dan dinilai dalam tiga aspek penilaian yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang sudah direncanakan secara sistematis. Dari penjelasan yang diutarakan diatas, dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik yaitu keterampilan gerak, karakter, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total (afektif,

206 | Perjas Dan Interdisipliner Ilmu Keolahragaan

kognitif, psikomotorik), daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Jadi tidak hanya membina fisik tapi mental juga. Menurut Siedentop (1994:218) mengatakan bahwa *a typical physical education lesson included fitness, skill development, knowledge, and social development. Lesson plans organized around the flour objectives quickly became the standart in the physical education curriculum in schools.* Karakteristik pendidikan jasmani meliputi kebugaran, pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan social. Lebih khusus lagi, penjas berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya.

Kompetensi Ranah Afektif

Sikap merupakan bagian dari kepribadian seseorang, sikap menurut Arikunto (2012 : 35) merupakan bagian dari tingkah laku sebagai gejala atau gambaran kepribadian yang memencar keluar. Sikap merupakan salah satu hasil belajar. Dalam pendidikan di Indonesia, sikap atau ranah afektif menjadi salah satu kompetensi ranah afektif menitik beratkan pada tingkah laku siswa.

Kompetensi ranah afektif memiliki karakteristik tersendiri. Kompetensi ranah afektif diajarkan dalam bentuk nilai-nilai karakter bangsa dan tidak diajarkan secara terpisah melainkan terintegrasi dengan kompetensi lain. Nilai-nilai tersebut disisipkan kedalam mata pelajaran dan dikembangkan di sekolah dalam bentuk 18 nilai karakter bangsa yang dikeluarkan oleh kemendikbud (2010) serta tertuang dalam kompetensi inti 2 tentang sikap sosial. Nilai-nilai tersebut dikembangkan disemua jenjang pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah menengah pertama. Kemendikbud (2014) menyatakan bahwa kompetensi ranah afektif menjadi salah satu aspek yang dinilai di samping kompetensi pengetahuan dan keterampilan.

Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan kompetensi pada ranah afektif siswa. Penilaian dilakukan dari hasil pendataan kompetensi pada ranah afektif. Menurut Setiawan (2015) dalam penelitian pada ranah afektif menyatakan perlu di kembangkan instrumen kompetensi pada ranah afektif yang berkualitas sehingga dapat

digunakan guru sebagai alat asesmen kompetensi pada ranah afektif. Muatan nilai kompetensi pada ranah afektif tersebut yaitu muatan nilai sikap kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, kepedulian sosial, kerjasama, percaya diri, cinta tanah air, kemandirian, dan toleransi. Instrumen kompetensi pada ranah afektif ini tidak terikat pada salah satu kurikulum tertentu sehingga dapat digunakan pada kurikulum apa pun. Penelitian ini memberikan produk instrument asesmen kompetensi pada ranah afektif yang tervalidasi dan teruji reliabilitas serta kepraktisannya. Validitas yang dimaksud adalah validitas isi/kurikuler, validitas tampak dan validitas item.

Pengertian dari aspek afektif dari dua kategori kerjasama, dan tanggung jawab yaitu:

- a. Kerjasama adalah Suatu tindakan untuk mencapai tujuan atau keuntungan bersama, dan bantuan yang diberikan oleh orang lain maupun organisasi, kelompok, atau negara lain. Menurut Zainudin pengertian kerjasama adalah seseorang yang memiliki kepedulian dengan orang lain, atau sekelompok orang sehingga membentuk suatu kegiatan yang sama dan menguntungkan seluruh anggota dengan dilandasi rasa saling percaya antar anggota serta menjunjung tinggi adanya norma yang berlaku. Kerjasama menurut Zainudin merupakan kerjasama dalam bidang organisasi yang merupakan suatu pekerjaan yang dilakukan bersama-sama antar anggota untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan oleh anggota organisasi.
- b. Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun yang tidak sengaja. Maka tanggung jawab dapat diartikan sebagai wujud dan kesadaran akan kewajibannya. tanggung jawab merupakan salah satu sikap terpuji yang ada pada diri manusia. Sikap terpuji atau sikap tanggung jawab tersebut dapat terus membaik ataupun dapat tergeser dari setiap individu akibat faktor eksternal. Karena tanggung jawab pasti berada didalam diri manusia dan kita tidak bisa melepaskan diri dari kehidupan sekitar yang menuntut kepedulian dan tanggung jawab.

Permainan Dalam Ranah Afektif

Permainan (*games*) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman, 1993:75). Jadi permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Menurut Freud dan Erickson (dalam Santrock, 2006: 273) permainan adalah suatu bentuk penyesuaian diri manusia yang sangat berguna, menolong anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena tekanan-tekanan terlepaskan didalam permainan, anak dapat mengatasi masalah-masalah kehidupan. Menurut Khasanah (2011:94) bahwa ada beberapa prinsip permainan berdasarkan perilaku anak, yaitu antara lain: (1) permainan adalah sesuatu yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari, (2) permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas, (3) permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu, (4) permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan.

Penerapan pembelajaran afektif dilaksanakan sesuai dengan materi dan target nilai yang akan ditanamkan kepada siswa. Melalui pembelajaran afektif siswa dibina kesadaran emosionalnya melalui cara kritis rasional, melalui klarifikasi dan mampu menguji kebenaran, kebaikan keadilan, kelayakan dan ketepatan. Menurut Tyler (1973:7) nilai adalah suatu objek, aktivitas, atau ide yang dinyatakan oleh individu dalam mengarahkan minat, sikap, dan kepuasan. Selanjutnya dijelaskan bahwa manusia belajar menilai suatu objek, aktivitas, dan ide sehingga objek ini menjadi pengatur penting minat, sikap, dan kepuasan. Oleh karenanya satuan pendidikan harus membantu peserta didik menemukan dan menguatkan nilai yang bermakna dan signifikan bagi peserta didik untuk memperoleh kebahagiaan personal dan memberi kontribusi positif terhadap masyarakat.

Permainan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik/psikomotorik anak. Salah satu tanda anak yang memiliki kecerdasan lebih adalah anak yang memiliki fisik kuat, sehingga kesehatan anak tentu sangat penting. Selain aspek kognitif dan psikomotorik yang harus ditanamkan pada anak sejak dini, diperlukan juga kemampuan afektif anak.

Salah satu aspek afektif anak adalah kemampuan dalam bersosialisasi. Permainan yang sifatnya sosialisasi merupakan permainan yang dilakukan secara bersama-sama (*Team Work*). Permainan yang dilakukan secara bersama-sama dapat meningkatkan rasa sosialisasi pada anak. Karena anak dapat belajar bekerja sama dalam kelompok, rasa saling tolong menolong, peduli, bahkan juga rasa saling memaafkan.

Karakteristik Anak

Masa ini anak-anak mengalami banyak perubahan pada psikis dan pertumbuhan fisiknya yang mengalami perubahan dengan cepat. Perkembangan fisik jelas terlihat pada tungkai dan lengan, tulang kaki dan tangan, otot-otot tubuh berkembang dengan pesat, sehingga anak kelihatan bertubuh tinggi, tetapi kepalanya masih mirip dengan anak-anak. Pembagian rentangan usia berdasarkan bentuk-bentuk perkembangan dan pola-pola perilaku yang tampak khas bagi usia-usia tertentu (Hurlock, 1980:14):

Klasifikasi	Rentangan Usia
Prenatal	Saat konsepsi sampai lahir
Masa neonates	Lahir sampai akhir minggu kedua setelah lahir
Masa bayi	Akhir minggu kedua sampai akhir tahun kedua
Masa kanak-kanak awal	2 tahun – 6 tahun
Masa kanak-kanak akhir	6 tahun – 10/11 tahun
Pubertas/preadolescence	10/12 tahun – 13 tahun
Masa remaja awal	13/14 tahun – 17 tahun
Masa remaja akhir	17 tahun – 21 tahun
Masa dewasa awal	21 tahun – 40 tahun
Masa setengah baya	40 tahun – 60 tahun
Masa tua	60 tahun – meninggal
Masa remaja awal	13/14 tahun – 17 tahun
Masa remaja akhir	17 tahun – 21 tahun
Masa dewasa awal	21 tahun – 40 tahun

Klasifikasi	Rentangan Usia
Masa setengah baya	40 tahun – 60 tahun
Masa tua	60 tahun – meninggal

Menurut Syamsu Yusuf (2004: 26-27) masa usia Sekolah menengah bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Siswa sekolah menengah pertama memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia yang remaja. Perilaku yang disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan berbagai keadaan dimana siswa labil dalam pengendalian emosi. Keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya mengakibatkan muncul perilaku-perilaku yang mulai memunculkan karakter diri.

Mengacu pada karakteristik tersebut, aktivitas fisik atau olahraga yang diberikan kepada anak haruslah disesuaikan dengan karakteristik karakteristik tersebut sehingga dalam belajarnya belajar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan tidak mengalami banyak hambatan dan kendala dalam prosesnya.

PENUTUP

Pembelajaran adalah sebagai suatu proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu psikomotor, kognitif, dan afektif. Kerjasama adalah Suatu tindakan untuk mencapai tujuan atau keuntungan bersama, dan bantuan yang diberikan oleh orang lain maupun organisasi, kelompok, atau negara lain. Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun yang tidak sengaja. Selain aspek kognitif dan psikomotorik yang harus ditanamkan pada anak sejak dini, diperlukan juga kemampuan afektif anak. Perkembangan fisik jelasterlihat pada tungkai dan lengan, tulang kaki dan tangan, otot-otot tubuh berkembang dengan pesat, sehingga anak kelihatan bertubuh tinggi, tetapi kepalanya masih mirip dengan anak-anak. Masa

remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Siswa sekolah menengah pertama memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia yang remaja.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, S. 2015. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Materi Pelatihan Implementasi Kurikulum 2013 PJOK SMP*. Jakarta: Kemendikbud.
- Khasanah, Ismatul dkk. 2011. Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian PAUDIA*, 1 (1): 91-105.
- Pangrazi dan Dauer. (1995). *Dynamic Physical Education For Elementary School Children*. Massachusetts: Allyn and Bacon, Inc.
- Ridgers, N.D, Fazey, D.M.A, Fairclough, S.J. 2007. *Perceptions of Athletic Competence And Fear of Negative Evaluation During Physical Education*. *British Journal of Education Phychology*, 77: 339-349.
- Siedentop, D. 1994. *Introduction to Physical Education, Fitness, and Sport*. California: Mayfield Publishing Company.
- Siedentop, Daryl, Peter Hastle, Hans dan van der Mars (2004). *Complete Guide to Sport Education Champaign*: Human Kinetics.
- U.S Departement of Health and Human Service. 2010. *Strategies to Improve the Quality of Physical Education*. (Online). (http://www.cdc.gov/healthyyouth/physicalactivity/pdf/quality_pe.pdf). Diakses 15 Agustus 2015.