
PENERAPAN METODE RESIPROKAL SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KARAKTER *FAIR PLAY* DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES KELAS X IIS 1 SMA NEGERI 1 GODEAN SLEMAN

Ervan Junanto dan Karmanto

Universitas Negeri Yogyakarta, Jl. Kolombo No.1, Karangmalang Yogyakarta 55281

email: ejunanto46@gmail.com

Abstract

This research is aimed to improve students fair play character using reciprocal Method in Physic teaching learning process for Grade X IIS 1 SMA Negeri 1 Godean Sleman in the academic year 2015/2016. This research was action research that consisted of two cycles. The subject of the research were Grade X students of SMA Negeri 1 Godean Sleman. Data collecting technique used observation sheet, questionnaire, documentation, and field note. The findings of this research show the improvement students character on cycle 1 to cycle 2. It was indicated from the percentage of students who able to achieve the high category up to 32,14 % in cycle 1 and 53,57% in cycle II. From the result, it can be concluded that using reciprocal method in physic teaching learning process improved the students fair play for Grade X IIS 1 SMA Negeri 1 Godean Sleman

Keywords: method, reciprocal, character, fair play

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan karakter fair play peserta didik kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Godean Sleman Tahun Ajaran 2015/2016 melalui penerapan metode resiprokal dalam pembelajaran olahraga permainan. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang berlangsung dua siklus. Subyek dari penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Godean Sleman. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dokumentasi dan catatan lapangan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan karakter siswa pada Siklus I dan Siklus II ditunjukkan dengan persentase jumlah siswa yang mampu mencapai kategori tinggi sebesar 32,14 % pada siklus I dan 53,57 % pada siklus II. Dengan demikian, penerapan metode resiprokal pada pembelajaran penjasorkes dapat meningkatkan karakter fair play siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Godean Sleman.

Kata Kunci : metode, resiprokal, karakter, fair play.

PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 Godean merupakan salah satu sekolah yang melaksanakan kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2014/2015. Sekolah SMA Negeri 1 Godean, tahun pelajaran 2013/2014 SMA ini sudah melakukan seleksi dalam penerimaan peserta didik baru melalui ujian tertulis akademik. Meskipun demikian hal itu baru bisa mewakili aspek kognitif anak saja, sedangkan aspek afektif dari anak belum diketahui apakah peserta didik yang lolos dalam ujian tulis memiliki karakter kepribadian yang baik atau tidak.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 15 April 2015, saat pembelajaran berlangsung guru kurang menekankan karakter apa yang akan dibentuk melalui aktivitas yang diajarkan. Seperti pada saat melakukan pembelajaran permainan olahraga materi sepakbola. Peserta didik banyak yang tidak menunjukkan sikap *fair play* saat pembelajaran berlangsung. *Fairplay* digunakan untuk mengekspresikan suatu bentuk perilaku manusia yang ditandai dengan keadilan terhadap diri sendiri, terhadap orang lain dan terhadap masyarakat dan lingkungan yang lebih luas (Uli Jäger, 2012: 1).

Sikap *fair play* sangat penting keberadaannya pada diri peserta didik, karena dalam aplikasi kehidupan sehari-hari ketika seseorang sedang beraktifitas entah itu berolahraga ataupun aktivitas dalam kegiatan harian kerap kali terjadi benturan fisik saat beraktifitas ataupun saat berolahraga di lapangan.

Permasalahan ini dapat dibenahi melalui kurikulum 2013 yang menanamkan pendidikan karakter dengan berbagai macam pendekatan metode mengajar. Stoll dan Bellerv dalam Judy Sandlin (2014:01) mendefinisikan karakter sebagai “Kemampuan untuk jujur, adil dan sipil - bahkan ketika tidak ada yang mengawasi dan tidak ada orang lain yang berlatih etika.” Salah satu metode mengajar tersebut adalah metode resiprokal. Metode Resiprokal mengacu pada aktivitas instruksional di mana siswa menjadi guru di sesi membaca kelompok kecil. Guru Model, kemudian membantu siswa belajar untuk memandu diskusi kelompok menggunakan empat strategi: meringkas, menghasilkan pertanyaan, mengklarifikasi, dan memprediksi. Setelah siswa telah belajar strategi, mereka bergantian dengan asumsi peran guru dalam memimpin dialog tentang apa yang telah dibaca (Hillary, 2014:01). Metode ini menjadikan peserta didik lebih mandiri dan juga memberikan peserta didik ruang untuk mengeksplor segala kemampuannya. Setiap peserta didik saling mengamati apa yang dilakukan peserta didik lain, sehingga memudahkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran khususnya penanaman karakter *fair play* yang menjadi permasalahan SMA Negeri 1 Godean. Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan penanaman karakter *fair play* pada proses pembelajaran olahraga permainan ataupun penjasorkes dengan metode resiprokal.

Penelitian ini mengacu dari penelitian yang dilakukan oleh Anasufi Banawi berjudul Penerapan Keefektifan Model Pembelajaran IPA Berbasis Karakter Dalam Meningkatkan Budi Pekerti Siswa Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini bertujuan untuk (a) menguji perbedaan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA SD antara model pembelajaran IPA Berbasis Karakter dengan model pembelajaran IPA Konvensional, (b) menguji perbedaan peningkatan budi pekerti siswa SD terkait nilai-nilai ketaatan beribadah, kejujuran, dan tanggung jawab antara

model pembelajaran IPA Berbasis Karakter dengan model pembelajaran IPA Konvensional dan (c) menguji hubungan antara hasil belajar model pembelajaran IPA Berbasis Karakter dengan peningkatan budi pekerti siswa SD terkait nilai-nilai ketaatan beribadah, kejujuran, dan tanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X IIS 1 yang berjumlah 32 siswa. adapun prosedur dalam memperoleh data adalah 1) merencanakan tindakan dengan guru kolaborator dan teman sejawat, 2) melakukan tindakan terhadap siswa kelas X IIS 1 siklus 1, 3) pengamatan dengan panduan lembar observasi dan pengisian angket pada siswa, 4) melakukan refleksi dengan guru kolaborator dan teman sejawat, 5) melakukan tindakan pada siklus 2, 6) pengamatan lembar observasi dan pengisian angket pada siswa, 7) melakukan tabulasi data yang diperoleh dan data siap untuk dianalisis. Rentang skor untuk masing-masing kategori dihitung dengan rumus seperti table berikut.

Tabel 1. Rentang skor dan kategorisasi hasil

No	Rentang skor (i)	Kategori
1	$X \geq \bar{X} + 1.SBi$	Sangat Tinggi (+)
2	$\bar{X} + 1.SBi > X \geq \bar{X}$	Tinggi (+)
3	$\bar{X} > X \geq \bar{X} - 1.SBi$	Rendah (-)
4	$X < \bar{X} - 1.SBi$	Sangat Rendah (-)

(Djemari Mardapi, 2008: 122-123)

Keterangan:

X = skor aktual

SBi = simpangan baku ideal $\frac{1}{6}(X_{maksimal} - X_{minimal})$

\bar{X} = rata-rata ideal $\frac{1}{2}(X_{maksimal} + X_{minimal})$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus I

Tabel 2. Hasil Observasi 1 Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
A.	Munculnya proses mengamati pada awal pembelajaran penjasorkes			V	
B.	Proses interaksi tanya jawab pada pembelajaran, baik siswa-guru maupun siswa-siswa			V	
C.	Guru membagi ke dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas				V
D.	Penggunaan kertas tugas sebagai media observasi karakter siswa			V	
E.	Guru mengaktifkan siswa ketika pembelajaran	V			
F.	Munculnya proses diskusi kelompok pada saat proses penyelesaian tugas		V		
G.	Muncul proses pengorganisasian dan pencatatan oleh siswa		V		
H.	Muncul proses penyusunan kesimpulan oleh siswa dengan arahan guru (mengkomunikasi)	V			
Skor Total		2	4	9	4
		19			

Dari tabel di atas terlihat untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan resiprokal mencapai skor 19. Jika dilihat dari kriteria keterlaksanaan pembelajaran seperti yang tertulis pada tabel, maka dapat dikategorikan rendah.

Tabel 2. Frekuensi Pencapaian Karakter Fair Play

Kriteria karakter	Hasil	
	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	2	3,57 %
Tinggi	9	28,57 %
Rendah	16	53,57 %
Sangat Rendah	5	14,29 %
Σ	32	100%

Pada siklus I, nilai karakter *fair play* yang dicapai siswa pada kategori sangat tinggi 2 siswa (3,57%), tinggi 9 siswa (28,57%), rendah 16 siswa (53,57%), dan sangat rendah 5 siswa (14,29%).

Siklus II

Tabel 3. Hasil Observasi 2 Pelaksanaan Pembelajaran

No.	Aspek Pengamatan	Skor			
		1	2	3	4
A.	Munculnya proses mengamati pada awal pembelajaran penjasorkes				V
B.	Proses interaksi tanya jawab pada pembelajaran, baik siswa-guru maupun siswa-siswa			V	
C.	Guru membagi ke dalam kelompok kecil untuk menyelesaikan tugas			V	
D.	Penggunaan kertas tugas sebagai media observasi karakter siswa			V	
E.	Guru mengaktifkan siswa ketika pembelajaran		V		
F.	Munculnya proses diskusi kelompok pada saat proses penyelesaian tugas			V	
G.	Muncul proses pengorganisasian dan pencatatan oleh siswa			V	
H.	Muncul proses penyusunan kesimpulan oleh siswa dengan arahan guru (mengkomunikasi)	V			
Skor Total		1	2	15	4
		22			

Dari tabel di atas terlihat untuk pelaksanaan pembelajaran menggunakan pendekatan resiprokal mencapai skor 22. Jika dilihat dari kriteria keterlaksanaan pembelajaran seperti yang tertulis pada tabel maka dapat dikategorikan tinggi.

Tabel 4. Frekuensi Pencapaian Karakter Fair Play

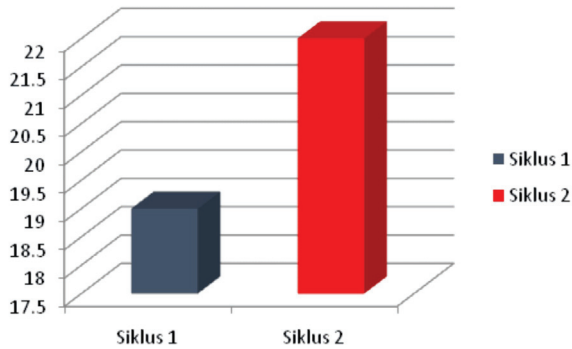
Kriteria karakter	Hasil	
	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	3	7, 14 %
Tinggi	14	46, 43 %
Rendah	13	42, 86 %
Sangat Rendah	2	3, 57 %
Σ	32	100%

Pada siklus II, nilai karakter *fair play* yang dicapai siswa pada kategori tinggi 3 siswa (7,14%), tinggi 14 siswa (46,43%), rendah 13 siswa (42,86%), dan sangat rendah 2 siswa (3,57%).

PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pembelajaran Menggunakan Metode Resiprokal

Metode resiprokal membuat guru semakin mudah dalam menguasai kelas dan memantau setiap aktivitas siswa dengan jelas. Guru menjadi peran yang tidak central dalam pembelajaran. Peran yang dilakukan guru menjadi lebih sederhana, sehingga diharapkan guru dapat memantau semua aspek yang ingin dinilai. Pencapaian skor setiap aspek pengamatan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dibandingkan dengan siklus I secara jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

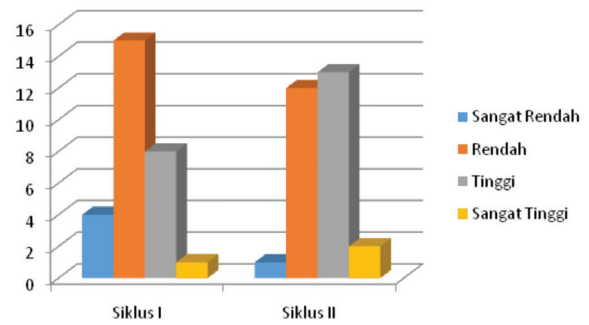


Gambar 1. Jumlah skor hasil pengamatan masing-masing siklus

Dari gambar diatas dapat diketahui secara jelas peningkatan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada siklus I dan siklus II. Peningkatan pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi keberhasilan dalam proses refleksi akan kekurangan pada siklus I.

Implementasi Karakter Fair Play

Sesuai dengan kurikulum 2013 bahwa fair play merupakan nilai karakter yang diharapkan dapat ditanamkan pada pembelajaran penjasorkes. Variasi metode pembelajaran disarankan agar terjadi perubahan proses pembelajaran yang lebih baik dan positif terhadap ketiga aspek penilaian. Khususnya dalam proses penilaian karakter sangat ditekankan bahwa untuk selalu dipantau dalam setiap proses pembelajaran. Dari hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan karakter fair play dari siklus I dan siklus II yang terlihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Perbandingan nilai karakter pada masing-masing siklus

Dari gambar di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa terjadi perubahan grafik secara positif. Perubahan tersebut terlihat pada kategori tinggi dan dan sangat tinggi mengalami kenaikan dari 8 menjadi 13 pada kategori tinggi dan 1 menjadi 2 pada kategori sangat tinggi. Dari keseluruhan siswa yang berjumlah 28, pada siklus II sudah mengalami perubahan positif dengan 15 siswa yang berada pada kategori diatas rendah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan atas analisa hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa, “Peningkatan karakter siswa pada Siklus I dan Siklus II ditunjukkan dengan persentase jumlah siswa yang mampu mencapai kategori tinggi sebesar 32,14 % pada siklus I dan 53,57 % pada siklus II. Dengan demikian, penerapan metode resiprokal pada pembelajaran penjasorkes dapat meningkatkan karakter *fair play* siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Godean Sleman.”

Saran

Setiap kegiatan pembelajaran, guru menyisipkan nilai-nilai yang dapat membangun karakter positif anak sesuai dengan materi yang sedang dipelajari. Guru mengembangkan tehnik pembelajaran kooperatif lainnya sehingga siswa akan mendapatkan variasi kegiatan pembelajaran penjasorkes. Perlu adanya peningkatan dalam pembuatan LKS yng dapat membantu guru dalam membimbing siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrmen Tes dan Non Tes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia Press.

Hillary. (2014). Reciprocal Teaching. Dalam http://www.readingrockets.org/strategies/reciprocal_teaching. Diunduh pada tanggal 25 Januari 2015, Pkl 12.05 WIB.

Judy Sandlyn. (2014). *Sport Participation & Character Development: A Symbiotic Relationship*. <http://truesport.org/articles/parents/> . Diunduh pada tanggal 25 Januari 2015, Pkl 11.45 WIB.

Uli Jäger. (2012). *What is fair play? Fair Play - definition, principles, rules and fair trade*. <http://www.friedenspaedagogik.de>. Diunduh pada tanggal 25 Januari 2015, Pkl 11.25 WIB.