



Peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani melalui model kontekstual berbasis karakter

I Komang Ngurah Wiyasa

Universitas Pendidikan Ganesha, Jl. Udayana, No. 11, Singaraja, Indonesia
ngrh.wiyasa@undiksha.ac.id

Received: 2 Februari 2021; Revised: 15 Februari 2022; Accepted: 14 Maret 2022

Abstrak: Salah satu teknik dasar permainan sepakbola yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik adalah teknik menggiring bola (*dribbling*). Menggiring bola (*dribbling*) adalah teknik ketika pemain sepakbola mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri atau bersiap melakukan operan atau tembakan. Penguasaan teknik dasar menggiring bola (*dribbling*) tidak dapat tercapai apabila selama proses pembelajarannya dilaksanakan secara pasif, hal itu dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan secara pasif tidak efektif untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan peserta didik. Maka dari itu, peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif berbasis karakter dalam *setting lesson study* pada pembelajaran pendidikan jasmani. Menggunakan metode penelitian eksperimen semu dengan rancangan *non-equivalent control group design* dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester IV Jurusan PGSD. Sampel penelitian ditentukan dengan teknik *cluster random sampling*, sehingga diperoleh dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang masing – masing kelompok terdiri atas 34 siswa. Perolehan data penelitian berupa hasil belajar Pendidikan Jasmani yang dilakukan dengan metode tes dan dianalisis dengan uji – t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan hasil belajar Pendidikan Jasmani antara mahasiswa yang dibelajarkan melalui model CTL dalam *setting lesson study* berbasis karakter dengan mahasiswa yang dibelajarkan melalui model konvensional, yang dibuktikan berdasarkan nilai t_{hitung} sebesar 5,216 yang lebih dari nilai $t_{tabel} = 1,997$ pada taraf signifikansi 5%, maka dapat ditafsirkan bahwa model pembelajaran CTL dalam *setting lesson study* berbasis karakter berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Jasmani mahasiswa PGSD semester IV.

Kata Kunci: CTL, karakter, hasil belajar

Abstract: One of the basic techniques of playing football that is important for students to master is the dribbling technique. Dribbling is a technique when a football player is able to control the ball while moving, standing or preparing to make a pass or shot. Mastery of basic dribbling techniques cannot be achieved if during the learning process it is carried out passively, this is because learning that is carried out passively is not effective in being able to develop students' knowledge. Therefore, researchers applied a character-based cooperative learning model in the lesson study setting on physical education learning. Using a quasi-experimental research method with a non-equivalent control group design and the population in this study were all fourth semester students of the PGSD Department. The research sample was determined by the cluster random sampling technique, in order to obtain two sample groups, namely the experimental group and the control group, each of which consisted of 34 students. Acquisition of research data in the form of Physical Education learning outcomes which was carried out by the test method and analyzed by the t-test. The results showed that there was a significant difference in the learning outcomes of Physical Education between students who were taught through the CTL model in the character-based lesson study setting and students who were taught through the conventional model, as evidenced by the t_{count} value of 5.216 which was more than the t_{table} value = 1.997 at the significance level of 5 %, it can be interpreted that the CTL learning model in the character-based lesson study setting affects the learning outcomes of PGSD semester IV students.

Keywords: CTL, character, learning outcomes

How to Cite: Wiyasa, I. (2021). Peningkatan hasil belajar pendidikan jasmani melalui model kontekstual berbasis karakter. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(2), 86-92.
doi:<https://doi.org/10.21831/jpji.v17i2.38487>



PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari integral pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, kesehatan, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan social, penalaran dan pembentukan karakter melalui kegiatan jasmani dan olahraga (Alfi Syahrin, Amiruddin, 2017). Menurut Mustafa dan Sugiharto (2020), bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu dari bidang kurikuler yang pesat perkembangannya di pendidikan dasar. Hal tersebut dikarenakan, masa pendidikan dasar merupakan masa ketika cepatnya pertumbuhan dan perkembangan fisik. Maka, pendidikan jasmani apabila dikembangkan dengan optimal sangat membantu perkembangan dan pertumbuhan peserta didik. Agar tercapainya tujuan pendidikan jasmani, diperlukan usaha tenaga pendidik untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang efektif (Taufik, 2020). Tenaga pendidik pada perguruan tinggi, khususnya dalam bidang pendidikan dasar hendaknya mampu menerapkan strategi pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran secara tepat guna yang memprioritaskan pada tujuan pembelajaran, evaluasi pembelajaran melalui perencanaan, motivasi serta pengendalian, dan mampu menentukan sikap sehingga menghasilkan peserta didik yang merupakan calon guru pendidikan dasar yang berwawasan dan berkarakter positif terhadap perkembangan dirinya sehingga diharapkan mereka mampu mentransfer ilmunya saat mengajar di sekolah dasar.

Pendidikan jasmani yang dipelajari di sekolah dasar sebagian besar berdasarkan permainan. Hal tersebut dikarenakan masa anak – anak usia 7 – 12 tahun, merupakan masa lincah dan penuh energi, sebagian besar waktunya dihabiskan untuk bermain permainan. Melalui permainan, dapat melatih kreativitas dan inisiatif serta jiwa kompetitif peserta didik karena dalam permainan memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan dan mengetahui kemampuan teman dan dirinya serta mematuhi peraturan dalam permainan (Prasetyo, 2016). Salah satu permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani adalah permainan sepakbola. Permainan sepakbola merupakan permainan yang gerakannya kompleks yaitu gabungan dari berjalan, berlari dan melompat yang ditunjang unsur kekuatan, kelincahan, keseimbangan, kecepatan dan kelentukan tubuh (Nopriyansyah, Hardiyono, & Satria, 2019). Dalam permainan sepakbola terdapat beberapa macam teknik dasar, yaitu mengoper bola (*passing*), menendang bola (*shooting*), menyundul bola (*heading*) dan menggiring bola (*dribbling*). Salah satu teknik dasar permainan sepakbola yang penting untuk dikuasai oleh peserta didik adalah teknik menggiring bola (*dribbling*). Menggiring bola (*dribbling*) adalah teknik ketika pemain sepakbola mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Irawan, 2019). Macam – macam teknik menggiring bola yaitu, (a) menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian dalam, (b) menggiring bola dengan menggunakan sisi kaki bagian luar, (c) menggiring bola menggunakan sisi kaki bagian kura – kura.

Penguasaan teknik dasar menggiring bola (*dribbling*) tidak dapat tercapai apabila selama proses pembelajarannya dilaksanakan secara pasif, hal itu dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan secara pasif tidak efektif untuk dapat mengembangkan ilmu pengetahuan peserta didik (Parlindungan, 2017). Informasi yang didapatkan oleh peserta didik seharusnya dikembangkan secara aktif oleh peserta didik berdasarkan berbagai sumber dan pengalaman di lingkungannya. Suatu proses pembelajaran dikatakan efektif apabila materi pembelajaran dapat memberikan manfaat secara langsung bagi peserta didik dalam kehidupannya sehari - hari, Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah model pembelajaran kontekstual. Model CTL (*Contekstual Teaching and Learning*) adalah konsep belajar yang menghadirkan situasi dunia nyata ke dalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, melalui proses mengkonstruksi sendiri pengetahuan tersebut, yang kemudian dijadikan bekal untuk memecahkan masalah dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat (Utamayasa, 2021). Proses pembelajaran melalui model pembelajaran kontekstual berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan peserta didik bekerja dan mengalami, tidak hanya suatu proses transfer ilmu pengetahuan dari tenaga pendidik ke peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dengan model pembelajaran kontekstual akan menghasilkan output yang lebih maksimal, apabila selama prosesnya dikolaborasikan dengan melaksanakan *setting lesson study*.

Setting lesson study merupakan salah satu model pembinaan tenaga pendidik untuk mencapai kualitas pembelajaran di kelas melalui pengkajian pembelajaran secara kolaboratif dan berkelanjutan yang berlandaskan prinsip – prinsip kolegalitas dan mutual learning untuk membangun komunitas

belajar (Hobri, 2016). *Setting lesson study* dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dikarenakan pengembangan *setting lesson study* dilakukan pada hasil *sharing* pengetahuan profesional yang berlandaskan pada praktik dan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh tenaga pendidik. Penekanan yang mendasar dari *setting lesson study* adalah agar peserta didik memiliki kualitas belajar yang tinggi. Kegiatan *setting lesson study* merupakan kegiatan yang berkesinambungan dalam upaya memperbaiki proses dan hasil pembelajaran secara terus – menerus sehingga dapat mendorong terbentuknya komunitas belajar yang sistematis dan konsisten melakukan perbaikan yang bersifat individual maupun manajerial. Kegiatan *setting lesson study* terdiri dari langkah – langkah pokok berupa kegiatan merancang pembelajaran untuk mencapai tujuan, pelaksanaan pembelajaran, pengamatan pelaksanaan pembelajaran dan melakukan refleksi untuk mendiskusikan pembelajaran yang dikaji untuk bahan penyempurnaan dalam rencana pembelajaran berikutnya (Wiharto, 2018).

Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan cara menerapkan model kontekstual dalam *setting lesson study* berbasis karakter dapat membangun suasana belajar yang efektif mencapai hasil belajar yang maksimal terutama dalam penguasaan teknik menggiring bola (*dribbing*). Menurut Prijanto & Indriarsa (2014) penerapan model pembelajaran tipe CTL dapat meningkatkan hasil belajar (*dribbing*) dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar dan menurut Candra Ningsih (2013) implementasi *setting lesson study* pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Maka, dipandang perlunya menerapkan model pembelajaran kontekstual dalam *setting lesson study* berbasis karakter dalam pembelajaran pendidikan jasmani dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan hasil belajar pendidikan jasmani mahasiswa PGSD semester IV yang dibelajarkan dengan model CTL dalam *setting lesson study* berbasis karakter dengan mahasiswa yang dibelajarkan secara konvensional.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan berjenis penelitian kualitatif dengan rancangan penelitian eksperimen semu (quasy experiment). Penelitian dilaksanakan pada mahasiswa jurusan PGSD semester IV UPPBM Denpasar tahun perkuliahan 2019/2020. Anggota sampel diperoleh melalui teknik cluster random sampling sehingga didapatkan dua kelas sampel yang masing – masing kelas terdiri atas 34 mahasiswa. Adapun kelas eksperimen merupakan kelas yang selama proses pembelajarannya dilaksanakan melalui model kontekstual dalam *setting lesson study* berbasis karakter, sedangkan kelas kontrol merupakan kelas yang selama proses pembelajarannya dilaksanakan melalui model konvensional. Variabel bebas dari penelitian yakni penerapan model pembelajaran kontekstual dalam *setting lesson study* berbasis karakter dan penerapan model pembelajaran konvensional, sedangkan variabel terikat penelitiannya adalah hasil belajar pendidikan jasmani. Dalam pelaksanaannya, prosedur pelaksanaan penelitian terbagi atas tiga tahapan, yakni : 1) tahap persiapan eksperimen yakni kegiatan mempersiapkan sarana pendukung pembelajaran seperti menyusun RPP dan media pembelajaran serta menyusun instrumen penelitian berupa tes hasil belajar penjas, 2) tahap pelaksanaan eksperimen yakni tahap menentukan sampel penelitian berupa kelas eksperimen dan kelas kontrol, memberikan perlakuan/treatment pada kelas eksperimen secara daring, serta melaksanakan pembelajaran secara konvensional di kelas kontrol secara daring, 3) tahap akhir eksperimen yakni tahap memberikan tes akhir/posttest secara daring untuk mengukur hasil belajar penjas pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar pendidikan jasmani adalah tes pengetahuan mengenai keterampilan baku dalam permainan sepakbola berupa gerakan dasar menggiring bola pada permainan sepakbola sesuai sasaran yang ditetapkan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes. Instrumen yang digunakan merupakan tes standar atau sudah baku. Hasil akhir berupa skor dengan rentang nilai 1 sampai dengan 10. Tes akhir yang diberikan kepada mahasiswa dilaksanakan dalam jaringan atau secara daring, hal tersebut dikarenakan mewabahnya pandemi COVID 19 di Indonesia pada umumnya dan di Bali pada khususnya yang mengancam keselamatan dan kesehatan umat manusia dan berdampak pada seluruh komponen aktivitas masyarakat salah satunya pada bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, kegiatan pembelajaran yang sebelumnya dilaksanakan secara tatap

muka menjadi dilaksanakan secara daring melalui media – media tertentu. Maka dari itu peneliti memutuskan dalam hal pengambilan tes akhir dilaksanakan secara daring melalui media *google form*.

Analisis Data

Setelah data tes akhir diperoleh, kemudian akan dianalisis melalui uji prasyarat berupa uji normalitas menggunakan uji kolmogorov smirnov dan uji homogenitas dengan uji F sebelum data tes akhir dianalisis melalui uji t pollen varians dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

$$s_1^2 = \frac{\sum(X - \bar{X}_1)^2}{(n_1 - 1)} \quad s_2^2 = \frac{\sum(X - \bar{X}_2)^2}{(n_2 - 1)}$$

Gambar 1. Uji t Pollen (Sumber : Sugiyono, 2012:197)

Uji signifikansinya adalah jika thitung < ttabel, maka Ho diterima (gagal ditolak) dan Ha ditolak. Sebaliknya jika thitung ≥ ttabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 5% (α = 0,05) atau taraf kepercayaan 95% dengan derajat kebebasan (dk) = n1 + n2 - 2.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terhadap kemampuan vertikal jump ekstrakurikuler bola voli SMA Negeri 1 Seputih Banyak dengan jumlah 12 siswa laki-laki disajikan dalam bentuk tabel. Penelitian yang dilaksanakan berjenis penelitian kualitatif dengan rancangan penelitan eksperimen semu (*quasy experiment*).

Hasil

Kebermanfaatan dilakukannya penelitian dapat diketahui apabila sebelumnya dilaksanakannya kaji tindak pembelajaran, terlebih dahulu diawali dengan pemberian tes keterampilan awal kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sehingga diperoleh data hasil keterampilan awal yang kemudian diuji kesetaraan/matching untuk mengetahui kesetaraan kemampuan kelompok sampel. Selanjutnya dilakukan kaji tindak pembelajaran sesuai dengan prosedur pelaksanaan penelitian yang sudah dirancang sebelumnya yakni penerapan pembelajaran keterampilan pendidikan jasmani dengan model CTL berbasis karakter di kelas eksperimen dan pembelajaran pendidikan jasmani secara konvensional pada kelas kontrol yang akhirnya dilakukan tes akhir kegiatan penelitian dengan menggunakan tes yang diberikan secara daring melalui *google form*.

Hasil tes akhir tersebut kemudian dilakukan uji prasyarat yakni uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dan uji homogenitas dengan uji F sebelum dianalisis dengan uji t pollen. Hasil uji normalitas kelas eksperimen, diperoleh nilai Dhitung = 0,206 kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan nilai Dtabel *Kolmogorov Smirnov* = 0,233. Hal ini menunjukkan bahwa Dhitung < Dtabel *Kolmogorov Smirnov* berarti data hasil tes akhir keterampilan pendidikan jasmani pada kelas eksperimen berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas kelas kontrol diperoleh nilai Dhitung = 0,215 kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan nilai Dtabel *Kolmogorov Smirnov* = 0,233. Hal ini menunjukkan bahwa Dhitung < Dtabel *Kolmogorov Smirnov* berarti data hasil tes akhir keterampilan pendidikan jasmani pada kelas kontrol berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji homogenitas diperoleh harga Fhitung = 1,678, harga ini kemudian dibandingkan dengan harga Ftabel dengan derajat kebebasan pembilang = 34 - 1 = 33 dan derajat kebebasan penyebut 34 - 1 = 33 dengan taraf signifikansi 5%, sehingga diperoleh Ftabel = 1,788. Karena harga Fhitung < Ftabel (1,678 < 1,788) maka Ho dan Ha ditolak. Ini berarti varians data hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Dikarenakan data kelompok sampel berdistribusi normal dan homogen, maka data kelompok sampel dinyatakan lolos uji prasyarat analisis hasil data penelitian,

kemudian data hasil belajar pendidikan jasmani kelompok sampel dianalisis dengan uji t pollen varians yang hasilnya disajikan pada tabel 1 sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Uji t

Kelompok Sampel	n	dk	Nilai t_{hitung}	Nilai t_{tabel}
Kelompok eksperimen	34	66	5,216	1,997
Kelompok Kontrol	34			

Berdasarkan tabel 1 diperoleh nilai $t_{hitung} = 5,216$ dan nilai t_{tabel} dengan $db = 66$ sebesar 1,997 pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$, hal ini berarti nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} ($5,216 > 1,997$). Sehingga H_0 ditolak yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pendidikan jasmani antara kelompok mahasiswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran kontekstual dalam *setting lesson study* berbasis karakter dengan kelompok mahasiswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional. Berdasarkan rata – rata skor hasil belajar pendidikan jasmani diketahui rata – rata hasil belajar pendidikan jasmani kelompok eksperimen lebih dari rata – rata hasil belajar pendidikan jasmani kelompok kontrol yakni sebesar $8,147 > 7,000$.

Pembahasan

Unggulnya rata- rata skor hasil belajar pendidikan jasmani pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa hasil belajar pendidikan jasmani mahasiswa yang dibelajarkan melalui model kontekstual dalam *setting lesson study* berbasis karakter lebih baik daripada mahasiswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran konvensional. Dengan kata kalin, penerapan model pembelajaran kontekstual dalam *setting lesson study* berbasis karakter lebih tinggi dalam pencapaian hasil belajar pendidikan jasmani dibandingkan dengan penerapan model pembelajaran konvensional. Hasil tersebut sejalan dengan temuan Prijanto & Indriarsa (2014) yang menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran tipe CTL dapat meningkatkan hasil belajar (*dribbling*) dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar serta menurut Candra Ningsih (2013) yang menyatakan bahwa implementasi *setting lesson study* pada pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Hal serupa juga dipaparkan oleh Taufik (2020) yang menyatakan hasil belajar Penjas siswa dapat meningkat dengan melalui model pembelajaran *contextual learning* atau biasa disebut dengan CTL. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani melalui model CTL dan *setting lesson study* berbasis karakter dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani.

Penerapan model CTL pada materi teknik menggiring bola (*dribbling*) dalam permainan sepakbola ditujukan untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami isi pembelajaran yang dijalani, mengerti materi yang disampaikan dengan pengalaman dalam belajar dan proses pembelajaran akan disenangi oleh mahasiswa tanpa membuat mahasiswa merasa bosan. Model pembelajaran CTL ini merupakan suatu rancangan pembelajaran yang dilakukan dengan melibatkan materi pembelajaran pada dunia nyata dan pengalaman yang dialami oleh mahasiswa. Selama proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung, pada kelas eksperimen dibelajarkan melalui model model CTL dan *setting lesson study* berbasis karakter, peserta didik dapat mengikuti dengan antusias dan aktif karena dalam proses pembelajaran peserta didik dapat secara langsung mengkonstruksi pengalaman belajarnya dalam mempraktikkan gerakan dasar menggiring bola (*dribbling*).

Menggiring bola adalah keterampilan dasar dalam sepak bola, karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Irawan dan Hariadi, 2019). Irawan dan Hariadi (2019) juga menjelaskan bahwa, “ketika pemain telah menguasai kemampuan *dribbling* secara efektif, sumbangan mereka di dalam pertandingan akan sangat besar. Menggiring bola (*dribbling*) adalah teknik dasar sepak bola yang paling di senangi oleh para pemain di Indonesia bahkan di dunia, memiliki skill menggiring bola memang penting, tapi pemain hendaknya juga tidak lupa bahwa menggiring bola sangat menguras tenaga dan sering kali memperlambat tempo permainan (Scheunemann, 2012). Menurut Miller (2012) menyatakan bahwa pada dasarnya ada empat jenis teknik menggiring bola yaitu menggiring bola dengan cepat, melindungi, menipu, dan memotong. Keempat teknik sepak bola tersebut sangat diperlukan dalam keterampilan yang harus dikuasai oleh para pemain sepak bola untuk mengalahkan lawan. Kegunaan teknik menggiring bola dalam permainan sepak bola sangat penting untuk saat - saat memperoleh situasi yang sulit. Menggiring bola berguna antara lain: (a) melewati lawan, (b) mencari kesempatan

memberikan bola umpan kepada kawan dengan cepat, (c) memperhatikan bola tetap pada kekuasaan sendiri, (d) menyelamatkan bola, bila tidak ada kesempatan untuk segera melemparkan kepada kawan.

Adapun beberapa aktivitas yang menunjang pembentukan pengetahuan peserta didik mengenai materi menggiring bola antara lain setelah dosen menjelaskan poin – poin materi mengenai gerak dasar dalam permainan sepakbola dengan menekankan pada materi gerak dasar dalam menggiring bola (*dribbling*), kemudian mahasiswa ditugaskan membentuk kelompok dan diberikan materi yang sudah dijelaskan secara singkat. Masing-masing kelompok mahasiswa mengerjakan tugas yang diberikan dengan berbekal berbagai sumber belajar dengan mengkonstruksi secara mandiri dan aktif pengetahuannya berdasarkan relevansinya dengan kehidupan sehari – hari, setelahnya masing – masing kelompok mahasiswa menunjukkan hasil unjuk kerjanya. Diakhir pembelajaran dosen beserta mahasiswa menyimpulkan proses pembelajaran yang kemudian proses pembelajaran tersebut didiskusikan oleh tim pengamat yang kemudian dijadikan refleksi untuk pertemuan selanjutnya. Penerapan model kontekstual pada pembelajaran pendidikan jasmani sangat efektif dilakukan. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa dapat melihat secara langsung cara bermain permainan sepakbola, mahasiswa menjadi lebih paham dan mudah mengerti teknik dasar dalam permainan sepakbola dengan baik. Hasil ini terbukti dari meningkatnya hasil belajar pendidikan jasmani mahasiswa pada permainan sepakbola.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pendidikan jasmani pada mahasiswa PGSD semester IV UPPBM Denpasar tahun kuliah 2020 yang dibelajarkan dengan menggunakan model CTL dalam *setting lesson study* berbasis karakter mengalami kemajuan lebih baik daripada yang terjadi pada kelas kontrol yang dibelajarkan dengan model konvensional yang hasil belajarnya tidak terlalu besar peningkatannya. Selain itu, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pendidikan jasmani, yang artinya bahwa model CTL dalam *setting lesson study* berbasis karakter berpengaruh positif terhadap hasil belajar pendidikan jasmani mahasiswa PGSD semester IV Denpasar tahun kuliah 2020. Diharapkan dengan temuan ini, dapat memberikan wawasan dan digunakan sebagai acuan bagi guru – guru pendidikan jasmani di satuan pendidikan sekolah dasar agar dapat menerapkan model CTL berbasis karakter dalam setiap kegiatan pembelajarannya, utamanya jika guru bertujuan memberikan arahan atas materi baru yang belum cukup dikenal oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfi Syahrin, Amiruddin, B. (2017). Peran guru pendidikan jasmani dalam membentuk karakter siswa pada MTs Se-Banda Aceh tahun pelajaran 2016/2017. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi*, 7(1), 13–19. <https://doi.org/10.1016/bs.ampbs.2017.04.001>
- Candra Ningsih, S. (2013). Implementasi lesson study dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *Makalah Pendamping: Pendidikan Matematika*, 1, 375–468. Retrieved from <http://repository.upy.ac.id/id/eprint/1126>
- Chanifah, N. (2015). Desain pendidikan karakter di perguruan tinggi umum, 47–48. Retrieved from <http://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/senari/article/download/267/165/>
- Dhiu, K. D., & Bate, N. (2017). Pentingnya pendidikan karakter di perguruan tinggi: kajian teoritis praktis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 1(11), 172–176. Retrieved from [ejournal.citrabakti.ac.id › jipcb › article › download](http://ejournal.citrabakti.ac.id/jipcb/article/download)
- Hobri. (2016). Lesson study for learning community: review hasil short term on lesson study di Jepang, (June), 4–13. Retrieved from <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/78339>
- Irawan, Angga Yudha & hariadi, Imam. (2019). Hubungan antara kecepatan dan kelincahan dengan keterampilan menggiring bola. *Sport Scienceand Health*. 1(3). 222-226 <http://journal2.um.ac.id/index.php/jfik/index>.
- Miller, K. (2012). *The effects on soccer dribbling skills when training with two different sized soccer balls*. University of Kansas.

- Mulyasa. (2011). *Manajemen berbasis sekolah, konsep, strategi dan implementasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, Pinton Setya & Sugiharto, S. (2020). Keterampilan motorik pada pendidikan jasmani meningkatkan pembelajaran gerak seumur hidup. *Jurnal Suporta Saintika*. Vol. 5(2). 70-82. <https://doi.org/10.24036/sporta.v5i2.133>
- Nopriyansyah, Hardiyono, B., & Satria, M. H. (2019). Hubungan kelincahan, kecepatan, dan keseimbangan dengan keterampilan menggiring bola siswa sekolah sepak bola Senuro Ogan Iilir. *Olympia*, 1(2), 16–24.
- Paiman. (2013). Kontribusi pendidikan jasmani dalam membentuk karakter peserta didik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(2), 134–140.
- Parlindungan, D. P. (2017). Pendekatan kreatif pendidikan jasmani dan olahraga untuk peningkatan kesehatan dan gaya hidup sehat. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(1), 16–23.
- Prasetyo, K. (2016). Penerapan pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas 5 sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 196. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p196-205>
- Prijanto, H., & Indriarsa, N. (2014). Peningkatan hasil belajar dribbling sepakbola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe contextual teaching and learning (CTL) Studi pada Siswa Kelas V SDN Gundhi I/81 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 2(1), 287–292. Retrieved from <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Scheunemann, T Dkk. (2012). Kurikulum dan pedoman dasar sepak bola Indonesia: Untuk Usia Dini (U5-U12), Usia Muda (U13-U20) & Senior. PSSI.
- Taufik, T. (2020). Upaya peningkatan hasil belajar penjas dengan model CTL (Contextual teaching and learning) pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Barru. *Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 8(2). 62-80. <https://doi.org/10.46368/jpd.v8i2.294>.
- Utamayasa, I Gede Dharma. (2021). *Model - model pembelajaran pendidikan jasmani*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Wiharto, M. (2018). Kegiatan lesson study dalam pembelajaran. *Forum Ilmiah*, 15(1), 22–30. Retrieved from <https://ejournal.esaunggul.ac.id/index.php/Formil/article/view/2139>