

Pengembangan Model Bermain Kinestetik Untuk Menumbuhkan Karakter Kerja Sama Profil Pelajar Pancasila SDN Candi Kab. Sidoarjo

^{*1}Sunanto, ²Didik Purwanto Muchamad Samsul Huda, ³Dewi Widiana Rahayu, ⁴Pance Mariati.

^{1,4,5}Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, Indonesia

²Universitas Tadulako, ³Prodi Pendidikan Jasmani, Universitas Mulawarman

*Corresponding Author e-mail: alif30@unusa.ac.id

Email: dewiwidiana@unusa.ac.id², pance_mariati@unusa.ac.id³, mshudari@gmail.com⁴, didik_purwanto1283@gmail.com⁵

disubmit: 2025-01-17

dipublish: 2025-04-15

Abstrak

Latar belakang kegiatan ini adalah pentingnya pengembangan karakter kerja sama pada siswa dalam rangka membentuk Profil Pelajar Pancasila. Pendidikan karakter melalui aktivitas bermain kinestetik menjadi salah satu metode yang efektif dalam menanamkan nilai-nilai kerja sama pada siswa. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan model bermain kinestetik yang dapat menumbuhkan karakter kerja sama pada siswa SDN Candi, Kab. Sidoarjo. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerja sama siswa melalui permainan kinestetik yang dirancang khusus untuk mencerminkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila. Model bermain kinestetik diharapkan dapat membantu siswa memahami pentingnya bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama dan membangun hubungan sosial yang harmonis. Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini adalah sosialisasi dengan model webinar pemberian materi dan dokumentasi digunakan untuk mencatat proses dan hasil kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa model bermain kinestetik yang dikembangkan efektif dalam menumbuhkan karakter kerja sama pada siswa. Simpulan kegiatan ini adalah pengembangan model bermain kinestetik dapat menjadi alat yang efektif dalam menumbuhkan karakter kerja sama pada siswa SDN Candi, Kab. Sidoarjo. Melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan edukatif, siswa dapat belajar nilai-nilai kerja sama secara praktis dan aplikatif. Hasil ini mendukung pentingnya integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum sekolah dasar untuk membentuk Profil Pelajar Pancasila yang berkualitas

Kata Kunci: Pengembangan Model, Bermain Kinestetik, Karakter Kerja Sama

Abstract

The background of this activity is the importance of developing the character of cooperation in students in order to form the Pancasila Student Profile. Character education through kinesthetic play activities is one of the effective methods in instilling the values of cooperation in students. Therefore, this community service aims to develop a kinesthetic play model that can foster the character of cooperation in students of Candi Elementary School, Sidoarjo Regency. The purpose of this activity is to improve students' cooperation skills through kinesthetic games specifically designed to reflect the values of the Pancasila Student Profile. The kinesthetic play model is expected to help students understand the importance of working together in achieving common goals and building harmonious social relationships. The community service method used in this activity is socialization with a webinar model providing material and documentation is used to record the process and results of the activity. The results of the activity show that the kinesthetic play model developed is effective in fostering the character of cooperation in students. The conclusion of this activity is that the development of a kinesthetic play model can be an effective tool in fostering cooperative character in students at Candi Elementary School, Sidoarjo Regency. Through fun and educational play activities, students can learn the values of cooperation in a practical and applicable way. These results support the importance of integrating character education into the elementary school curriculum to develop a quality Pancasila Student Profile.

Keywords: Model Development, Kinesthetic Play, Cooperative Character

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama pembangunan karakter dan moral generasi muda. Oleh karena itu, Rohim, A. (2024) Menyatakan pendidikan karakter, terutama untuk mengajarkan nilai-nilai dalam lima karakter utama yaitu religious, mandiri, nasionalis,

integritas dan gotong royong. Sehingga metode peneladanan, pembiasaan dan pengkondisian lingkungan untuk membentuk karakter dapat dilakukan dengan optimal. Kementerian Pendidikan memberikan perhatian khusus pada pengembangan karakter siswa melalui berbagai metode dan model pembelajaran. Salah satu dimensi yang menjadi fokus adalah karakter kerjasama, yang menjadi nilai penting dalam pembentukan kepribadian sesuai dengan profil pelajar Pancasila. Sekolah Dasar (SD) dianggap sebagai fase kritis dalam pembentukan karakter anak-anak. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang pengembangan karakter kerjasama pada siswa. Dalam rangka mendukung upaya Kementerian Pendidikan, kami melakukan pengabdian kepada SDN Karangtanjung Sidoarjo dengan menyajikan suatu model permainan kinestetik yang dirancang khusus untuk menumbuhkan karakter kerjasama sesuai dengan enam dimensi profil pelajar Pancasila. Saputra, Y.A., & Faridatussalam, S.R. (2023). Bahwa proses pembentukan karakter harus dimulai sedari dini, bahkan sejak anak-anak bermain bersama di kelompok.

Model permainan kinestetik dianggap sebagai cara efektif untuk memfasilitasi pembelajaran yang melibatkan gerakan fisik, interaksi sosial, dan pengalaman langsung. Dengan demikian, permainan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sambil secara efektif menanamkan nilai-nilai kerjasama dan mengintegrasikan prinsip-prinsip Pancasila dalam setiap aspeknya.

Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk menciptakan suatu model permainan kinestetik yang dapat memfasilitasi pengembangan karakter kerjasama sesuai dengan profil pelajar Pancasila di SDN Karangtanjung Sidoarjo. Melalui uji coba model permainan ini, diharapkan siswa dapat menginternalisasi nilai-nilai kerjasama, saling menghargai, dan membangun interaksi yang positif di dalam dan di luar lingkungan sekolah. Suryobroto, A.S., & Jiménez, J.V. (2022) Menyatakan siswa sekolah dasar paling senang membentuk kelompok untuk bermain bersama-sama dengan pendekatan permainan kinestetik akan memberikan dampak positif melalui permainan kelompok. Berdasarkan hasil penelitian Azis, A.R. (2023). Dalam pembahasan penanaman Pendidikan karakter pada anak sekolah dasar adalah hal yang penting oleh sekolah dalam menunjang perkembangan moral dan etika anak.

Pengabdian ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan karakter siswa di SDN Karangtanjung Sidoarjo, tetapi juga diharapkan dapat menjadi inspirasi dan contoh bagi sekolah-sekolah lain dalam mengadopsi metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Tahun 2045 telah menjadi landasan bagi Indonesia menuju masa depan yang penuh harapan, dimana bangsa ini tumbuh dan berkembang dengan menggenggam kuat nilai-nilai luhur Pancasila. Dalam wujudnya, pendidikan di Indonesia menjadi pilar utama pembentukan karakter generasi muda, yang tercermin dalam cara siswa-siswi menjalani pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan).

Dengan semangat untuk merajut kebersamaan dan memperkokoh persatuan, nilai-nilai karakter, terutama karakter kerjasama, telah menjadi kebiasaan yang dijunjung tinggi di setiap ruang kelas dan lapangan PJOK. Inovasi dalam pengembangan model permainan kinestetik telah memberikan warna baru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam tahap pemanasan sebelum memulai pembelajaran inti PJOK. Pemanasan yang sebelumnya diidentikkan dengan rutinitas statis dan monoton, kini telah berubah menjadi momen yang penuh semangat dan keceriaan. Model permainan kinestetik berbentuk sirkuit memberikan kesempatan kepada siswa untuk bergerak secara dinamis, berinteraksi dengan teman sekelas, dan secara bersama-sama mengalami kegembiraan dalam belajar. Melalui model ini, nilai-

nilai karakter kerjasama tidak hanya diajarkan, tetapi juga diterapkan secara langsung dalam setiap tahap permainan.

Harapan dari bangsa Indonesia tahun 2045 adalah terciptanya generasi yang memiliki semangat kolaboratif, mampu bekerja sama, dan memiliki kepedulian terhadap sesama. Melalui pembelajaran PJOK yang kreatif dan inovatif, diharapkan siswa-siswi dapat membawa nilai-nilai tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari, membentuk masyarakat yang bersatu padu dalam mencapai cita-cita bangsa.

Dengan memadukan kegembiraan dalam permainan kinestetik, pembelajaran PJOK diharapkan tidak hanya menjadi wadah untuk mengembangkan fisik siswa, tetapi juga sebagai ajang untuk membentuk karakter, kepekaan sosial, dan kecintaan pada nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, Indonesia tahun 2045 dapat menjadi contoh bagi negara-negara lain dalam memberdayakan potensi generasi muda melalui pendidikan yang berbasis karakter dan semangat gotong royong.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan di secara online kegiatan ini berlangsung selama 1 hari, pada tanggal 24 Juni 2024 pada pukul 19.00-21.00. Dalam pengabdian ini ada lima metode yang dilakukan sebagai berikut:



Gambar 1: Proses Penyampaian Materi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Angket Peserta

No	Temuan
1	Dari permainan tadi terdapat nilai karakter kejujuran dan nilai Kerjasama tim dan dapat memnubuhkan semangat siswa dalam pembelajaran yang lain selain olahraga
2	Didalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga permainan setiap anak mendapatkan nilai gotong royong salin berkomunikasi dan nilai saling menghargai lawan dalam permainan dan mendapat nilai karakter
3	Dalam permainan ini untuk melatih konsentrasi, sportif, dan kekompakan
4	Dalam simulasi permainan estafet menumbuhkan nilai karakter Kerjasama, kejujuran, ketangkasan
5	Dalam permainan estafet pindah puzzer guru harus teliti jika siswa ada yang curang dan bagi siswa harus kompak di diskusikan dalam sebelum mulai permainan sesama tim dan harus sportif
6	Yang didapat dalam permainan memindahkan kardus yaitu, kekompakan, Kerjasama, komunikasi anter anggota tim, dalam permainan ini juga bisa meningkatkan rasa semangat dan percaya diri
7	Kerjasama dan kekompakan adalah kunci dalam permainan tersebut
8	Dari permainan memindahkan kardus nilai karakter yang muncul yaitu ada nilai karkater kerjsama, kejujuran, sportifitas, percaya diri

PEMBAHASAN

Temuan pertama adalah permainan yang dilakukan menunjukkan adanya nilai karakter kejujuran dan kerja sama tim. Selain itu, permainan ini dapat meningkatkan semangat siswa dalam pembelajaran lain selain olahraga. Hal ini menegaskan bahwa aktivitas fisik tidak hanya bermanfaat untuk kesehatan tubuh, tetapi juga dapat memotivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di bidang lain.

Temuan kedua adalah dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga, setiap anak memperoleh nilai gotong royong, kemampuan berkomunikasi, dan saling menghargai lawan dalam permainan. Mereka juga mengembangkan karakter positif. Ini menunjukkan bahwa permainan dalam pendidikan jasmani dapat menjadi media yang efektif untuk mengajarkan nilai-nilai sosial dan etika.

Temuan ketiga adalah Permainan ini melatih konsentrasi, sportivitas, dan kekompakan. Dengan kata lain, aktivitas ini membantu siswa untuk fokus, bermain dengan fair play, dan bekerja sama dengan baik. Hal ini penting untuk perkembangan karakter siswa, terutama dalam hal disiplin dan kerja tim.

Temuan keempat adalah simulasi permainan estafet menumbuhkan nilai karakter kerja

sama, kejujuran, dan ketangkasan. Ini menyoroti bahwa melalui simulasi permainan, siswa dapat belajar bekerja sama dengan jujur dan mengembangkan kemampuan fisik seperti kecepatan dan ketepatan.

Temuan kelima adalah Dalam permainan estafet pindah puzzle, guru harus teliti mengawasi siswa untuk memastikan tidak ada kecurangan, dan siswa harus berdiskusi untuk menjadi kompak dan sportif sebelum memulai permainan. Ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan bimbingan guru dalam memastikan permainan berjalan dengan jujur dan adil, serta pentingnya komunikasi antar siswa untuk mencapai tujuan bersama.

Temuan keenam adalah Permainan memindahkan kardus menghasilkan nilai-nilai seperti kekompakan, kerja sama, dan komunikasi antar anggota tim. Selain itu, permainan ini juga meningkatkan rasa semangat dan percaya diri siswa. Ini menegaskan bahwa kegiatan fisik yang dilakukan bersama-sama dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa. **Temuan ketujuh adalah** kerja sama dan kekompakan adalah kunci dalam permainan ini. Ini menggarisbawahi pentingnya keterampilan interpersonal dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok dan mencapai keberhasilan dalam permainan.

Temuan kedelapan adalah dari permainan memindahkan kardus, nilai karakter yang muncul adalah kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan percaya diri. Hal ini menunjukkan bahwa permainan sederhana sekalipun dapat mengajarkan nilai-nilai karakter yang penting dan membantu siswa menjadi individu yang lebih baik.

KESIMPULAN

Permainan dalam pendidikan jasmani dan olahraga tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas fisik tetapi juga sebagai media untuk mengembangkan berbagai nilai karakter pada siswa. Melalui permainan, siswa belajar bekerja sama, berkomunikasi, menjadi jujur, sportif, dan percaya diri. Keterlibatan guru dalam memantau dan membimbing siswa sangat penting untuk memastikan permainan berjalan dengan adil dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran karakter.

DAFTAR PUSTAKA

1. Azis, A.R. (2023). Penanaman Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar melalui Metode Mendongeng. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*.
2. Rohim, A. (2024). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Melalui Permainan Edukatif. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
3. Saputra, Y.A., & Faridatussalam, S.R. (2023). Pengembangan Karakter Siswa Melalui Kegiatan Outbound pada SMP Darul Ihsan Muhammadiyah Sragen, Jawa Tengah. *Inovasi Jurnal Pengabdian Masyarakat*.
4. Suryobroto, A.S., & Jiménez, J.V. (2022). Pendidikan karakter kemandirian peserta didik sekolah dasar melalui bermain sepakbola empat gawang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.