

PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

SUNARNO BASUKI

Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat
E-mail: sunarnobasuki@gmail.com

Abstrak: Untuk menjadi manusia yang berkarakter butuh proses yang tidak sebentar, bahkan dapat dikatakan sebagai proses yang berlangsung seumur hidup.

Oleh karena itu, membangun karakter dan watak bangsa melalui pendidikan mutlak diperlukan, bahkan tidak bisa ditunda, mulai dari lingkungan rumah tangga, sekolah dan masyarakat. Terdapat tiga unsur yang harus dilakukan dalam model pendidikan karakter, yaitu: *knowing the good*, *feeling the good* dan *acting the good*. Ketiga unsur tersebut harus dilatih secara terus menerus hingga menjadi kebiasaan. Jadi, konsep yang dibangun, adalah *habit of the mind*, *habit of the heart*, dan *habit of the hands*.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Agar supaya pendekatan pembelajaran melalui permainan dapat diterapkan di semua lapisan pendidikan formal, maka dilakukan modifikasi permainan dalam pendidikan jasmani, sehingga modifikasi permainan tersebut dapat membentuk karakteristik anak didik. Dengan demikian guru harus mampu melakukan modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai jaminan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang membangun karakteristik anak didiknya. Untuk mengawal perubahan pembelajaran oleh guru, harus berkolaborasi dengan lembaga kependidikan pendidikan olahraga, agar terjadi secara nasional.

Kata kunci: modifikasi, permainan, pembelajaran dan membangun karakter

PENDAHULUAN

Karakter bagi sebuah bangsa adalah sebuah wahana untuk melaju mengahapi tantangan global. 350 tahun Indonesia melakukan perlawanan yang sangat panjang dan melelahkan untuk sebuah kemerdekaan, di mana karakter yang dimiliki bangsa ini menjadi sebuah panduan dalam perjuangan para anak bangsa. Karakter suatu bangsa menjadikan para pahlawan kita bangga akan bangsanya, lebih cinta kepada tanah airnya, dan berusaha mempertahankannya. Karakter seperti ini juga yang akan

membawa bangsa ini keluar dari krisis menuju bangsa bermartabat dan mampu menghadapi tantangan global.

Bangsa tidak hanya butuh rakyat dan wilayah, bangsa juga membutuhkan karakter yang akan menjadi cerminan dan kebanggaan pada setiap individu warga negara. Karakter yang kuat akan membuat suatu bangsa memiliki kepercayaan diri untuk maju. Sebaliknya, sebuah peradaban tanpa memiliki karakter atau melupakan karakternya akan jatuh dalam kehancuran. Sebagai bangsa yang memiliki sejarah asal

mula yang panjang, Indonesia juga memiliki karakter yang kuat. Karakter-karakter tersebut telah terbukti dapat membantu bangsa ini melalui kemerdekaan Indonesia 1945. Maka, kita juga dapat mengatakan bahwa karakter yang sama juga dapat menyelesaikan permasalahan bangsa ini dikarenakan akar mula bangsa ini yang sama. Pasca kemerdekaan, bangsa ini perlahan meninggalkan karakternya. Hal ini menyebabkan negara ini semakin terpuruk dan tenggelam dengan krisis di berbagai bidang. Maka dengan membawa bangsa ini kembali kepada karakternya, akan ada optimisme untuk menjadi sebuah bangsa yang lebih baik.

Pada dasarnya, Indonesia memiliki karakter dasar yang cukup lengkap dan utuh diantara karakter bangsa-bangsa yang lain. Menurut Kosasih Djahiri, seorang guru besar Universitas Pendidikan Indonesia, bangsa Indonesia memiliki empat landasan karakter dasar yang universal, yaitu (1) Agama sebagai landasan utama bangsa, sehingga melahirkan sikap bangsa yang religius, (2) Budaya dan nilai-nilai tradisi yang cukup luhur, (3) Hukum yang merupakan perspektif dari berbagai aturan dan norma-norma adat yang ada, (4) Landasan ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai jalan menuju Indonesia yang lebih maju. (<http://bizesha.wordpress.com>) Dua landasan pertama adalah karakter kuat yang dimiliki bangsa ini. Dua hal ini merupakan ciri khas bangsa kita dan juga landasan yang akan menjadikan bangsa ini lebih percaya diri menghadapi tantangan masa depan. Maka sudah sepantasnya kita bangga akan karakter bangsa yang kita miliki. Dua

landasan terakhir merupakan karakter pendukung yang kerap kali menimbulkan kesenjangan antara karakter asli bangsa, yaitu sikap agamais dan budaya yang cenderung tradisional dengan nilai dan norma hukum serta ilmu pengetahuan.

Sistem politik kita dengan sistem hukum selalu berbeda. Hal ini menyebabkan hukum bersifat untuk kepentingan suatu orde saja. Demikian pula dengan ilmu pengetahuan, seringkali tidak memperhatikan hal-hal yang berhubungan dengan agama dan budaya. Sudah banyak kasus membuktikan ilmu pengetahuan kerap bertentangan dengan ajaran agama dan budaya manusia. Kesenjangan inilah yang akhirnya melahirkan perilaku menyimpang dari karakter aslinya. Disinilah pendidikan memainkan peran. Pendidikan berfungsi untuk menjembatani kesenjangan antara agama dan budaya dengan hukum dan ilmu pengetahuan, sehingga tidak terjadi dekadensi. Pendidikan yang dimaksud disini adalah pendidikan yang membentuk watak dan kepribadian sesuai dengan karakter bangsa ini. Tujuan akhir yang diinginkan dari pendidikan ini adalah adanya keterkaitan antara hukum dan ilmu pengetahuan dengan agama dan budaya sebagai karakter dasar. Dengan demikian, hukum dan ilmu pengetahuan yang kita miliki akan berlandaskan sebuah karakter kuat yang akan membentuk jati diri suatu bangsa yang utuh.

Namun demikian, keberadaan lembaga pendidikan di Indonesia diragukan memiliki peran dalam pembentukan karakter bangsa, seperti yang diungkapkan

oleh Dr. Avip Saefullah (<http://www2.kompas.com>) bahwa lembaga pendidikan di Indonesia ternyata gagal berperan sebagai pranata sosial yang mampu membangun karakter bangsa Indonesia sesuai dengan nilai-nilai normatif kebangsaan yang dicita-citakan. Yang terbangun saat ini justru perilaku elite negeri yang bertolak belakang dengan nilai sosial dan kehendak masyarakat. Celakanya, model perilaku paradoksal ini yang berkembang menjadi spirit nasional dan terkesan menjadi karakter bangsa.

Berangkat dari ketidakpercayaan masyarakat tentang peran pendidikan dalam membangun karakter bangsa, maka penulis ingin mengungkapkan peran pendidikan jasmani sebagai salah satu mata pelajaran yang terintegrasi dalam pendidikan. Keberhasilan tujuan pendidikan merupakan buah dari pembelajaran yang tepat, yaitu melalui pendekatan permainan dalam pembelajaran.

PEMBENTUKAN KARAKTER

Akar kata "karakter" dapat dilacak dari kata Latin "*kharakter*", "*kharassein*", dan "*kharax*", yang maknanya "*tools for marking*", "*to engrave*", dan "*pointed stake*". Kata ini mulai banyak digunakan (kembali) dalam bahasa Prancis "*caractere*" pada abad ke-14 dan kemudian masuk dalam bahasa Inggris menjadi "*character*", sebelum akhirnya menjadi bahasa Indonesia "*karakter*" (Andrias Harefa, 2005). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai tabiat; watak; sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang daripada yang lain.

Dengan pengertian di atas dapat dikatakan bahwa membangun karakter (*character building*) adalah proses mengukir atau memahat jiwa sedemikian rupa, sehingga "berbentuk" unik, menarik, dan berbeda atau dapat dibedakan dengan orang lain. Ibarat sebuah huruf dalam alfabet yang tak pernah sama antara yang satu dengan yang lain, demikianlah orang-orang yang berkarakter dapat dibedakan satu dengan yang lainnya.

Tentang proses pembentukan karakter ini dapat disebutkan sebuah nama besar: Helen Keller (1880-1968). Wanita luar biasa ini pernah berkata, "*Character cannot be develop in ease and quite.*" (Andrias Harefa, 2005). Untuk menjadi manusia yang berkarakter butuh proses yang tidak sebentar, bahkan dapat dikatakan sebagai proses yang berlangsung seumur hidup. Sesuai dengan fitrah anak yang dilahirkan suci, maka anak-anak akan tumbuh menjadi pribadi yang berkarakter jika ia tumbuh pada lingkungan yang berkarakter pula. Dengan demikian mereka (anak-anak) dapat melihat pada pihak yang mempengaruhi lingkungan, yaitu keluarga, sekolah dan masyarakat.

Banyak masyarakat sangat berharap sekolah dapat berperan membentuk karakter anak, selain berfungsi sebagai tempat menimba ilmu. Tapi, kunci pembentukan karakter dan pondasi pendidikan sejati adalah keluarga, dan sekolah hanya berperan sebagai pelaksana proyek. Terlepas dari penting dan besar peranan sekolah sebagai pencetak langsung sumber daya manusia, namun pondasi utama pendidikan adalah keluarga. Sekolah

itu hanya berfungsi sebagai kontraktor pendidikan dari rumah, menurut James T Riady (Ade Jun Panjaitan, 2008) Apa yang diajarkan di sekolah merupakan aplikasi dan pengembangan dari setiap pengetahuan dasar yang diperoleh dari rumah. Pembentukan karakter dan penanaman moral serta etika, harus sudah dilakukan sebelum anak masuk sekolah.

PEMBENTUKAN KARAKTER MELALUI PENDIDIKAN

Tidak perlu disangsikan lagi, bahwa pendidikan karakter merupakan upaya yang harus melibatkan semua pihak baik rumah tangga dan keluarga, sekolah dan lingkungan sekolah, masyarakat luas. Oleh karena itu, perlu menyambung kembali hubungan dan *educational networks* yang mulai terputus tersebut. Pembentukan dan pendidikan karakter tersebut, tidak akan berhasil selama antar lingkungan pendidikan tidak ada kesinambungan dan keharmonisan. Dengan demikian, rumah tangga dan keluarga sebagai lingkungan pembentukan dan pendidikan karakter pertama dan utama harus lebih diberdayakan. Sebagaimana disarankan Philips yang dikutip Bambang Nurokhim (2008), keluarga hendaklah kembali menjadi *school of love*, sekolah untuk kasih sayang atau tempat belajar yang penuh cinta sejati dan kasih sayang (keluarga yang *sakinah, mawaddah, dan warrahmah*).

Sedangkan pendidikan karakter melalui sekolah, tidak semata-mata pembelajaran pengetahuan semata, tetapi lebih dari itu, yaitu penanaman moral, nilai-nilai etika, estetika, budi pekerti yang luhur

dan lain sebagainya. Pemberian penghargaan (*prizing*) kepada yang berprestasi, dan hukuman kepada yang melanggar, menumbuhkan (*cherising*) nilai-nilai yang baik dan sebaliknya mengecam dan mencegah (*discowaging*) berlakunya nilai-nilai yang buruk. Selanjutnya menerapkan pendidikan berdasarkan karakter (*characterbase education*) dengan menerapkan ke dalam setiap pelajaran yang ada di samping mata pelajaran khusus untuk mendidik karakter, seperti; pelajaran Agama, Sejarah, Moral Pancasila dan sebagainya.

Tidak kalah penting adalah pendidikan di masyarakat. Lingkungan masyarakat juga sangat mempengaruhi terhadap karakter dan watak seseorang. Lingkungan masyarakat luas sangat mempengaruhi terhadap keberhasilan penanaman nilai-nilai etika, estetika untuk membentuk karakter. Oleh karena itu, membangun karakter dan watak bangsa melalui pendidikan mutlak diperlukan, bahkan tidak bisa ditunda, mulai dari lingkungan rumah tangga, sekolah dan masyarakat..

Menurut Ratna Megawangi (Ade Jun Panjaitan; 2008), terdapat tiga unsur yang harus dilakukan dalam model pendidikan karakter, yaitu: *knowing the good, feeling the good* dan *acting the good*. Tahap pertama *knowing the good*, untuk membentuk karakter, anak tidak hanya sekadar tahu mengenai hal-hal yang baik, namun mereka harus dapat memahami kenapa perlu melakukan hal itu. Selama ini mereka tahunya mana yang baik dan buruk, namun mereka tidak tahu alasannya. Tahap

kedua *feeling the good*, mencoba membangkitkan rasa cinta anak untuk melakukan perbuatan baik. Di sini anak dilatih untuk merasakan efek dari perbuatan baik yang dia lakukan. Misalnya, anak tak mau berbohong. Karena tahu berbohong itu buruk, ia tidak mau melakukannya karena mencintai kebajikan. Jika *feeling the good* sudah tertanam, itu akan menjadi “mesin” atau kekuatan luar biasa dari dalam diri seseorang untuk melakukan kebaikan atau menghindari perbuatan negatif. Tahap ketiga *acting the good*, di mana anak dilatih untuk berbuat mulia. Tanpa melakukan apa yang sudah diketahui atau dirasakan oleh seseorang, tidak akan ada artinya. Selama ini hanya imbauan saja, padahal berbuat sesuatu yang baik itu harus dilatih, dan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Ketiga unsur tersebut harus dilatih secara terus menerus hingga menjadi kebiasaan. Jadi, konsep yang dibangun, adalah *habit of the mind, habit of the heart, dan habit of the hands*, sehingga akan terjadi kesamaan antara pemikiran, perasaan dan tindakan. Untuk menjadi manusia yang berkarakter butuh proses yang tidak sebentar. Jadi diperlukan proses yang panjang, salah satunya melalui pendidikan di sekolah. Pendidikan merupakan sebuah kegiatan manusia yang di dalamnya terdapat tindakan edukatif dan didaktis yang diperuntukkan bagi generasi yang bertumbuh. Dalam kegiatan mendidik, manusia menghayati adanya tujuan-tujuan pendidikan.

MODIFIKASI PERMAINAN DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Belakangan ini eksistensi pendidikan jasmani sedang mengalami keterlantaran yang berakar pada lemahnya pandangan, penghargaan, dan perlakuannya terhadap peserta didik yang masih parsial, tidak utuh bahkan kurang manusiawi (Yusuf Hidayat, 2003:78). Pendidikan jasmani hanya menekankan pada aspek jasmaniah tanpa memperhatikan aspek-aspek yang lain, seperti intelektual, emosional maupun moral spiritual. Hal ini sangat bertentangan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Nichols (1994: 15) bahwa seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan anak mengalami perubahan yang dramatis selama 6-7 tahun masa belajar. Dengan demikian pendidikan jasmani seharusnya dapat menjadikan siswa mengalami perubahan yang luar biasa selama masa pendidikan. Pendidikan jasmani memberikan sumbangan yang penting bagi perkembangan anak secara menyeluruh (Thomas, Lee, dan Thomas, 1988: 5) dan memberikan kesempatan anak untuk tumbuh dan berkembang secara selaras dan menyeluruh. Untuk menghadapi keterlantaran pendidikan jasmani diperlukan upaya yang konstruktif melalui rancangan modifikasi permainan dan olahraga ke dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Kenyataannya pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah disampaikan dalam bentuk permainan dan olahraga. Keterampilan bermain dalam pembelajaran permainan jauh lebih kompleks daripada keterampilan tertutup maupun terbuka. Siswa tidak hanya dituntut mampu melakukan dan menggunakan

keterampilan tersebut, tetapi juga harus mengkombinasikan keterampilan dengan orang lain pada kondisi dan situasi yang bisa berubah-ubah, sehingga harus dibutuhkan strategi dan taktik dalam permainan. Untuk itu perlu diketahui dan dipahami beberapa tahapan belajar permainan. Tahapan belajar permainan diawali hanya melibatkan aktivitas pembelajaran yang menekankan pada penguasaan *skill* (teknik dasar), kemudian ditingkatkan sampai mencerminkan tingkat kompleksitas dan kesulitan permainan olahraga tersebut.

Menurut Rink (2002; 292-299) pengembangan tahapan belajar keterampilan bermain menjadi empat tahap. **Pertama**, tahap memelihara dan meningkatkan skill secara terpisah. Pada tahap ini penekanan diberikan terhadap kemampuan mengontrol objek atau tubuh anak didik. **Kedua**, tahap mengkombinasikan dua atau lebih *skill* secara terkoordinasi. Pada tahap ini penekanan diberikan pada penguasaan kombinasi *skill*, yang diperhatikan pada gerak transisi dengan berbagai cara sesuai dengan kebutuhan permainan. **Ketiga**, tahap belajar dasar-dasar strategi menyerang dan bertahan. Pada tahap ini lebih menekankan pada perolehan penguasaan strategi permainan yang sifatnya elementer, baik strategi penyerangan maupun pertahanan. Dan **keempat**, tahap melakukan permainan dan olahraga tim dengan menggunakan strategi dan aturan yang kompleks. Pada tahap ini lebih menekankan pada perolehan penguasaan strategi permainan yang sifatnya lanjutan.

Apabila kita mendaftar satu persatu permainan dan olahraga maka akan banyak

sekali dan kemungkinan tidak dapat termuat dalam daftar kurikulum. Dengan banyaknya jumlah cabang olahraga dan ragam *skill*, sehingga mustahil apabila para guru pendidikan jasmani sanggup mengajar sesuai dengan tujuannya. Untuk itu, sangat perlu dilakukan pengembangan dan modifikasi permainan dan olahraga, seperti penjelasan Asep Suharta (2007: 147-148) bahwa usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi keterbatasan sekolah adalah melakukan modifikasi permainan.

Modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani menjadi penting dengan alasan perbedaan karakteristik siswa. Seperti diingatkan oleh Jones (1982:68) "*A child is a child, not miniature adult; the body's biological systems are immature*". Secara fisik dan psikis anak-anak berbeda dengan orang dewasa sehingga mereka tidak bisa bermain olahraga dengan peraturan dan peralatan orang dewasa. Modifikasi permainan dapat mengembangkan kemampuan anak tanpa resiko cedera, dapat mempercepat penguasaan keterampilan untuk beradaptasi dengan olahraga orang dewasa dikemudian waktu, dan sangat menyenangkan bagi anak-anak. Dengan demikian pembelajaran permainan yang diberikan sanggup memiliki karakteristik yang sesuai dengan kemampuan anak, aman dimainkan, memiliki aspek alternatif dan dapat mengembangkan keterampilan bermain.

Modifikasi permainan lebih menfokuskan pada belajar strategi bermain, yaitu bagaimana siswa menggunakan skill, daripada hanya pada belahar skill, yaitu bagaimana siswa menampilkan skill dalam permainan. Hal tersebut dikatakan berhasil dalam pembelajaran pendidikan jasmani apabila telah mencapai tujuannya. Tujuan modifikasi permainan meliputi dapat; mengembangkan pola gerak yang benar, menciptakan situasi yang menyenangkan, mengembangkan lebih banyak lagi aktivitas, dan meningkatkan partisipasi anak dalam olahraga.

Adapun bentuk modifikasi dengan cara mengurangi struktur permainan yang sebenarnya hingga pembelajaran filosofi (strategi dasar) bermain dapat diterima dengan relatif mudah oleh anak didik atau siswa. Pengurangan struktur permainan lebih ditekankan pada penguasaan filosofi bermain. Pengurangan struktur tersebut dapat dilakukan terhadap faktor-faktor: ukuran lapangan; bentuk, ukuran, dan jumlah peralatan yang digunakan; jenis *skill* yang digunakan; aturan; jumlah pemain; organisasi pemain; dan tujuan permainan (Yoyo dan Adang, 2000; 31-32).

MODIFIKASI PERMAINAN MEMBENTUK KARAKTER

Pendekatan pembelajaran melalui permainan sudah sangat populer di seluruh dunia. Kita telah mengenal *tactical approach*, *games-sense*, dan *TgfU (teaching Games for Understanding)* di berbagai negara. Melalui pendekatan pembelajaran tersebut, anak didik dapat dikembangkan pada kemampuan menggunakan *skill* dalam

permainan, tidak hanya mengetahui dan mampu melakukan beberapa *skill*, sehingga dapat membangun karakter anak didik. Menjadi manusia yang berkarakter butuh proses yang tidak sebentar, jadi diperlukan proses yang panjang. Untuk itu diperlukan modifikasi permainan-permainan agar pendekatan pembelajaran melalui permainan dapat diberikan kepada semua tingkatan lembaga pendidikan di Indonesia, mulai dari pendidikan usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah dan seterusnya.

Misalnya pada cabang *baseball* dan *softball*, terdapat beberapa tingkatan modifikasi permainan, yang sudah diakui di dunia. Permainan *tee-ball* diperuntukkan anak usia 4 – 8 tahun, *little league* untuk anak usia 9 – 12 tahun, *junior* untuk usia 13 – 17 tahun, *senior* untuk segala usia, *slow pitch* untuk mantan pemain, dan *kick ball* untuk komunitas pelaku *baseball* atau *softball* tanda memukul bola. Perbedaan modifikasi permainan *baseball* dan *softball* tersebut berdasarkan karakteristik individu yang bermain dan memiliki keterkaitan strategi bermain, sehingga bentuk permainan terdahulu mendukung bentuk permainan berikutnya.

Apabila semua tingkatan lembaga pendidikan telah menerapkan pendekatan pembelajaran melalui permainan, maka pendidikan jasmani sebagai bagian integral dari pendidikan yang dapat membentuk karakter anak. Untuk itu sangat diperlukan peran guru dalam membuat dan menggunakan modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan demikian guru harus mampu melakukan modifikasi permainan dalam pembelajaran

pendidikan jasmani sebagai jaminan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang membangun karakteristik anak didiknya.

Konsekuensi dengan hal tersebut, kita harus merombak budaya pembelajaran penguasaan *skill* pada permainan menuju pembelajaran penggunaan *skill* dalam permainan. Siapa yang bertanggung jawab dengan perombakan ini? Guru pendidikan jasmani menjadi ujung tombak semua ini, sehingga mereka membutuhkan bekal pengetahuan dan kemampuan untuk itu. Sehingga tidak langsung, lembaga kependidikan penghasil guru pendidikan jasmani juga memiliki tanggung jawab yang tidak ringan. Pada akhirnya antara guru dan lembaga kependidikan penghasil guru tidak dapat berjalan sendiri-sendiri, mereka harus melakukan kolaborasi. Kolaborasi tersebut harus kita wacanakan dalam rangka membangun karakter anak bangsa melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Apabila di negara-negara maju sudah terdapat *tactical approach*, *games-sense*, dan *TgfU* (*teaching Games for Understanding*), di negara kita mau seperti apa?

KESIMPULAN

Pendidikan karakter harus membangun konsep *habit of the mind*, *habit of the heart*, dan *habit of the hands*, atau dapat menyamakan antara pemikiran, perasaan dan perbuatan. Dalam pendidikan jasmani dikenal pendekatan pembelajaran melalui permainan, sehingga tidak hanya mengajarkan bagaimana *skill* siswa, tetapi lebih difokuskan pada bagaimana siswa menggunakan *skill* tersebut. Agar supaya

pendekatan pembelajaran melalui permainan dapat diterapkan di semua lapisan pendidikan formal, maka dilakukan modifikasi permainan dalam pendidikan jasmani, sehingga modifikasi permainan tersebut dapat membentuk karakteristik anak didik. Dengan demikian guru harus mampu melakukan modifikasi permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai jaminan bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang membangun karakteristik anak didiknya. Kolaborasi antara guru pendidikan jasmani dan lembaga kependidikan pendidikan olahraga harus mampu melahirkan pendekatan pembelajaran melalui permainan, seperti *tactical approach*, *games-sense*, dan *TgfU* (*teaching Games for Understanding*) di berbagai negara.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Jun Panjaitan, (2008), *Keluarga, Kunci Pembentukan Karakter Anak*, <http://niasonline.net/2008/01/30/keluarga-kunci-pembentukan-karakter-anak/> (diakses tanggal 25 Oktober 2008).
- Andrias Harefa, (2005), *Membangun Karakter*, <http://www.pembelajar.com/wmview.php?ArtID=160> (diakses tanggal 25 Oktober 2008)
- Bambang Nurokhim, (2008) *Membangun Karakter dan Watak Bangsa Melalui Pendidikan Mutlak Diperlukan*, <http://www.tnial.mil.id/Majalah/Cak>

- rawala
/ArtikelCakrawala/tabid/125/article
Type/ArticleView/articleId/200/Def
ault.aspx, (diakses tanggal, 30
Oktober 2008).
- Gusril, "Efektifitas Ancangan Modifikasi
Olahraga Ke dalam Pendidikan
Jasmani". *Jurnal Nasional*
Pendidikan Jasmani dan Ilmu
Keolahragaan Volume 3, Nomor 1,
April 2004. Hal 42-50.
- Jones, B.J., Janet Wells, L., Perters, R.E. and
Johnson, D.J. (1982). *Guide to*
Effective Coaching, principles and
practice. Boston, Massachusetts:
Allyn and Bacon, Inc.
- Lembaga Pendidikan di Indonesia Gagal*
Membangun Karakter Bangsa,
[http://www2.kompas.com/kompas-](http://www2.kompas.com/kompas-cetak/0303/18/dikbud/188963.htm)
[cetak/0303/18/dikbud/188963.htm](http://www2.kompas.com/kompas-cetak/0303/18/dikbud/188963.htm)
(diakses tanggal 25 oktober 2008).
- Nichols, Beverly. (1994). *Moving and*
Learning: The Elementary School
Physical Education Experience. 3rd
ed. St. Louis: Mosby Year Books,
Inc.
- Presiden: Bentuk Karakter Bangsa Melalui*
Olahraga,
[http://www.antara.co.id/arc/2008/9/](http://www.antara.co.id/arc/2008/9/9/)
[9/](http://www.antara.co.id/arc/2008/9/9/) (diakses pada tanggal 25 Oktober
2008)
- Rink, Judith E., (2002), *Teaching Physical*
Education For Learning. 4th ed.,
New York: McGraw-Hill
Companies, Inc.
- Thomas, J.R., Lee, A.M., dan Thomas, K.T.
(1988). *Physical Education or*
Children. `Champaign, Illinois:
Human Kinetics.
- Yoyo Bahagia dan Adang Suherman.(2000).
Prinsip-Prinsip Pengembangan dan
Medofikasi Cabang Olahraga.
Jakarta: Dirjen PENDASMEN.
- Yusuf Hidayat, "Keterlantaran Pendidikan
Jasmani dan Strategi Intervensi Dari
Perspektif Psikologi Humanisme".
Majalah Ilmiah Olahraga Volume 9
Edisi Agustus 2003 . Hal 78-99

