

Manajemen Kelas Pendidikan Jasmani Sebagai Alat Pembentukan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar

Galih Dwi Pradipta, Umi Rachmawati

email: galihdwipradifta@upgris.ac.id, rachmawatiumi@untidar.ac.id

PJKR FPIPSKR UPGRIS, PBI FKIP UNTIDAR

Abstract

Teachers or educators are one of the main factors supporting the success of the teaching and learning process. Teachers must be able to manage or manage the classes they teach so that they can carry out their duties and responsibilities effectively, efficiently, safely and smoothly so that the expected goals can be achieved optimally. Teaching ability and good class management skills are two factors that cannot be separated. The success of a student in grasping and understanding the physical education subjects he is studying is really determined by a conducive classroom atmosphere in elementary school. Physical education learning approach, teachers can gradually empower students to develop responsible attitudes and behavior in the classroom. Physical education also teaches students to support teammates, be enthusiastic, play fairly and be sportsmanlike. A learning group or community will exist when students feel valued, need each other, feel they are supported by their teachers and classmates, are connected to one another and are committed to students' learning, growth, progress and well-being. Through class management in physical education learning for elementary school children, this is a way that can be done in forming the character of elementary school children.

Keywords: *Classroom Management, Physical Education, Students, Elementary School.*

Abstrak

Guru atau pendidik merupakan salah faktor utama penunjang keberhasilan jalannya proses kegiatan belajar-mengajar. Guru untuk bisa mengelola atau memajemen kelas yang diampunya agar dapat menjalankan tugas dan tanggung jawabnya secara efektif, efisien, aman dan lancar sehingga tujuan yang diharapkan dapat tercapai secara optimal. Kemampuan mengajar dan kemampuan memajemen kelas yang baik merupakan dua faktor yang tidak dapat dipisahkan. Keberhasilan seorang siswa dalam menangkap dan memahami mata pelajaran pendidikan jasmani yang dipelajarinya sungguh sangat ditentukan oleh suasana kelas yang kondusif di Sekolah Dasar. Pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani, guru secara bertahap dapat memberdayakan siswa untuk mengembangkan sikap dan perilaku bertanggung jawab dalam kelas. Pendidikan jasmani juga mengajarkan kepada siswa untuk mendukung rekan satu tim, ikut berantusias, bermain adil dan sportif. Kelompok atau komunitas belajar akan ada ketika siswa merasa dihargai, saling membutuhkan, merasa dirinya didukung oleh guru dan teman sekelasnya, terhubung satu dengan yang lain dan berkomitmen untuk pembelajaran, pertumbuhan, kemajuan dan kesejahteraan siswa. Melalui pengelolaan kelas dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak sekolah dasar, merupakan cara yang dapat dilakukan dalam pembentukan karakter anak sekolah dasar.

Kata kunci: Manajemen Kelas, Pendidikan Jasmani, Siswa, Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

A. Hakikat dan Tujuan Manajemen Kelas

Kelas merupakan suatu tempat atau lingkungan belajar yang didalamnya terdapat sekelompok orang yang akan melakukan kegiatan belajar mengajar secara bersama-sama (Richardson & Fallona, 2001). Dalam hal ini guru/pendidik adalah orang yang memberikan materi pengajaran/ilmu dan siswa adalah orang yang akan menerima pengajaran/ilmu. Di dalam kelas terdapat orang-orang yang melakukan kegiatan belajar mengajar dengan karakteristik masing-masing yang berbeda dari yang satu dengan yang lainnya di mana orang-orang tersebut saling berinteraksi, berkomunikasi, saling memberi dan menerima satu sama satu sama lain sehingga terjadi sebuah perubahan kearah yang lebih baik.

Sugai & Horner (2014) menyatakan bahwa pengelolaan kelas pendidikan olahraga sangat penting dilakukan, karena dengan pengelolaan kelas yang baik diharapkan siswa dapat mempelajari lebih banyak konten dan berbagai peran yang diajarkan oleh guru dan lingkungannya. Melalui kelas atau tim, siswa akan belajar konsep, teori, gerak fisik, teknik dan taktik dari level yang sederhana hingga pada level yang lebih kompleks. Melalui proses interaksi di dalam kelas atau kelompoknya, siswa juga akan belajar berperilaku, bersikap, percaya diri, bertanggung jawab, bekerjasama, bersosialisasi, semangat bersaing dalam berkompetisi dan sebagainya.

Sientop, dkk (2019) menjelaskan bahwa pendidikan dan olahraga waktu yang ada digunakan dengan bijak untuk menjaga agar siswa dapat terlibat dalam secara optimal dalam pembelajaran, bersaing dan memenuhi peran tugasnya dalam kelas/tim. Perilaku yang mengganggu lebih mungkin terjadi di kelas di mana siswa tidak sepenuhnya terlibat. Beberapa murid menggunakan waktu untuk menemukan atau melakukan sesuatu hal dan sesuatu itu mungkin akan mengganggu kondisi kelas dan membutuhkan perhatian khusus dari guru. Pelajaran Pendidikan Olahraga sering kali mencakup beberapa permainan bersisi kecil yang waktunya ditentukan. Misalnya, musim bola voli dengan tiga tim dalam kelas, maka ada kompetisi progresif pada setiap segmen pertandingan. Setiap pemanfaatan waktu dalam segmen pertandingan akan memberikan pengalaman dalam berbagai hal, situasi terlibat langsung dalam pertandingan, menjalankan peran menjadi wasit, dan menjaga skor dan statistik. Peran siswa dalam tugas tim sangat penting untuk memastikan jadwal harian bisa tercapai. Anggota tim juga memastikan semua permainan dimulai dan diakhiri tepat pada waktunya dan peralatan yang disediakan juga sesuai. Melalui pendidikan olahraga ini banyak

guru yang telah berhasil mengajarkan masa transisi menjadi sebuah segmen yang memberikan pengalaman dan kebiasaan yang positif.

Kegiatan pendidikan olahraga paling banyak membutuhkan penggunaan sarana prasarana fasilitas olahraga. Metzler (2017) menyatakan bahwa guru dan siswa harus mampu mengatur dan memanfaatkan berbagai peralatan selama sesi latihan. Peralatan yang baik dan memadai harus tersedia untuk semua ajang sesi kompetisi yang akan dilakukan. Kekhasan pendidikan olahraga mengandalkan dua kegiatan utama yaitu praktek olahraga dan pelaksanaan kompetisi. Untuk mewujudkan hal itu, guru harus mampu mengembangkan/memodifikasi peralatan yang rutin digunakan untuk mengajar siswa. Pemahaman guru terhadap penggunaan peralatan yang ada cukup penting agar spesifik dan bisa rutin digunakan untuk menunjang kegiatan latihan, termasuk bagaimana perawatannya dan di mana akan disimpan. Siedentop & Van der Mars (2022) menjelaskan bagian yang harus dilakukan guru pendidikan olahraga saat mengadakan penutupan kelas secara formal dapat memberikan umpan balik, untuk mengenali kinerja siswa yang baik dalam kompetisi, yang bertanggung jawab dalam tugas tim, untuk memberikan beberapa petunjuk awal dan untuk tugas pelajaran berikutnya, dan untuk menenangkan siswa sehingga dapat kembali ke kelasnya tanpa gangguan fisik dan psikis. Penutupan ini melayani banyak tujuan dalam pendidikan olahraga, guru dan semua siswa dapat mengenali contoh permainan yang adil; memberikan umpan balik kelompok kinerja tim taktis dan kinerja teknis. Selain itu pada umumnya dapat memperkuat dan merayakan rasa komunitas di dalam kelompok. Penutupan mengharuskan siswa berkumpul dalam satu tempat atau ruang. Dari penutupan rutin ini akan muncul sebuah sinyal untuk melakukan penutupan, penyelesaian kegiatan dan pengembalian/penyimpanan peralatan sampai kembali ke ruang loker atau ruang kelas.

B. Mengembangkan Perilaku yang Sesuai: Membudayakan Perilaku *Fairplay*

Sudah jelas selama bertahun-tahun bahwa masalah kedisiplinan yang sering terjadi di kelas membuat guru sulit atau mudah untuk mencapai tujuan materi pelajaran. Beberapa hal yang sering terjadi dikelas adalah gaduh, tidak patuh, tidak bertanggung jawab, saling mengganggu dan tidak kooperatif. Gorun (2020) menjelaskan bahwa model pendidikan olahraga berusaha bekerja mencoba untuk belajar dan memperbaiki kondisi tersebut agar siswa mampu bekerja sama, rajin/tekun, bertanggung jawab dalam berbagai peran, atau mendukung rekan satu timnya. Sudah lama diperdebatkan bahwa olahraga membangun karakter, tetapi sebenarnya tidak terjadi secara otomatis hanya dengan terlibat dalam program olahraga. Pendidikan Olahraga akan membantu siswa mengembangkan pengendalian diri, belajar kerja tim, dan menerapkan diri sepenuhnya untuk belajar dan meningkatkan berbagai

perannya, maka Pendidikan Olahraga harus mewujudkan fair play dengan tujuan utama dan fokus utama setiap pada setiap musim pendidikan olahraga. Pendidikan jasmani secara otomatis telah berpartisipasi dalam olahraga secara terorganisir untuk menekankan pada tujuan perkembangan sosial dan pengembangan karakter. Hal itu juga mendasari bahwa tujuan olahraga untuk menjadi sebuah kendaraan sosial dan pribadi untuk pengembangan karakter dan pengalaman sosial yang besar bagi semua pelaku olahraga.

C. Pengembangan Kepribadian Melalui Pendidikan Olahraga

Holt, dkk (2017) menyatakan bahwa pendidikan olahraga selama musim kompetisi memberikan konteks motivasi di mana siswa akan belajar menjadi pemimpin yang baik, rekan tim yang baik, dan pesaing yang baik. siswa belajar persis tentang keadilan dalam bermain, konteks berolahraga dari olahraga yang spesifik, aktifitas fisik, teknik, taktik dan kegiatan lainnya. Siswa belajar tentang keadilan bermain siswa berperan sebagai wasit, hakim, atau asisten wasit. Siswa belajar nilai-nilai untuk berpartisipasi, saling menghargai, berkontribusi dan saling menghormati dalam sebuah kerangka tim.

Permainan yang adil, sportif dan fairplay memiliki arti yang jauh lebih luas dari sekedar bermain sesuai aturan, tetapi juga berarti menghormati lawan, berpartisipasi dengan semangat dan sikap yang benar, menghargai sesama, bermain antusias/semangat dan menghormati hak dan perasaan tim, berperilaku secara bertanggung jawab, mampu mengendalikan diri, bersikap anggun dalam kemenangan dan bermartabat dalam kekalahan. Semua siswa mendapat manfaat ketika wasit, pencatat skor, tim tugas, pelatih, dan manajer membuat upaya yang baik untuk bekerja sama satu sama lain dalam sebuah sistem. Semua orang akan memberikan pernyataan dan penghargaan untuk permainan yang bagus dan tugas yang diselesaikan dengan baik oleh tim. Guru perlu menjelaskan tujuan ini dengan cara yang sesuai agar mudah dipahami, diterima dan dilaksanakan oleh setiap kelompok.

Gaetano, dkk (2018) menjelaskan pendidikan olahraga memberikan dimensi konteks yang baik di mana tujuan permainan yang adil dan *fairplay* dapat dicapai/terwujud. Siswa dengan tim akan bertemu secara teratur untuk membuat keputusan bersama, dan bersaing untuk kejuaraan musiman. Wasit siswa ditempatkan dalam situasi di mana harus membuat penilaian terhadap reaksi pesaing. Ini merupakan situasi di mana sangat riskan dan berpotensi untuk membuat ketegangan, ketidaksepakatan dan bahkan konfrontasi. Selanjutnya guru sekolah menengah, di negara Australia mengatur strategi untuk mengajarkan permainan yang adil, sportif dan *fairplay*. Strategi untuk mengajarkan permainan yang adil akan sedikit berbeda tergantung pada usia dan pengalaman dari itu siswa. Hellison'sn menggunakan model

pengajaran pribadi dan sosial bertanggung jawab (*Teaching Personal Social Responsibility/TPSR*), pada sistem ini didesain dengan sistem pengajaran bermain yang adil, sportif dan *fairplay*. Tugas pertama guru harus mengembangkan kode etik yang spesifik untuk para pemeran kunci, misalnya: wasit, pelatih, manajer, pemain, penonton, dan lainnya.

D. Kode Etik Permainan yang Adil dan *Fairplay* dalam Pendidikan Olahraga

Siedentop, dkk (2019) menjelaskan untuk memastikan latihan dan permainan yang berkualitas, semua pemain harus melakukan hal berikut: 1) berpartisipasi secara penuh dan bertanggung jawab, 2) hadir tepat waktu, 3) melakukan tugas/bagian/perannya dalam tim dan kelas, 4) berpartisipasi dengan aktif dan penuh antusias, 5) memberikan usaha terbaiknya, 6) berusaha keras saat berlatih dan bermain, 7) berusaha untuk melakukan peran dan tugasnya dengan baik, 8) bekerja sama dengan rekan satu tim di semua peran, 9) menunjukkan rasa hormat kepada rekan satu tim dan lawan, 10) selalu mengendalikan perilaku sendiri dengan bijak, 11) mendukung hak setiap orang untuk berpartisipasi secara penuh, 12) berupaya menyelesaikan konflik dengan damai dan cepat, 13) saling mendukung tim dan rekan tim, 14) menjadi olahragawan yang bagus, 15) bermain sesuai aturan dan berikan yang terbaik setiap saat, 16) hormati wasit dan juri, 17) menunjukkan penghargaan untuk rekan satu tim dan lawan, 18) jadilah olahragawan yang baik dalam situasi menang dan kalah, 19) bersikaplah membantu dan tidak membahayakan, 20) mencari cara untuk mendukung rekan satu tim, 21) menghindari merendahkan orang lain, 22) bersedia memberikan pengaruh yang positif saat melihat pelecehan atau intimidasi, 23) berupaya menunjukkan penghargaan untuk permainan yang bagus dan kerja keras. Ada banyak hal yang bisa dikatakan untuk membuat serangkaian kontrak dan siswa bisa membaca kontrak dengan hati-hati dan kemudian menandatangani. Berikut ini tiga kontrak semacam itu: kontrak pertama adalah perjanjian *fairplay* umum yang ditandatangani oleh setiap siswa dan guru. Tujuannya di sini adalah untuk mendapatkan bukti komitmen yang dibuat oleh siswa dan guru. kontrak kedua dan ketiga adalah kontrak untuk pelatih dan wasit. Ini adalah dua peran terpenting yang dipenuhi siswa selama musim Pendidikan Olahraga. Pelatih biasanya dipilih selama satu musim, dengan pelatih yang baru akan dipilih di musim-musim berikutnya. Kontrak wasit adalah untuk semua siswa karena mereka semua akan menempati peran itu pada suatu saat selama musim sebagai bagian dari tanggung jawab tugas tim.

E. Karakteristik Permainan yang Adil dan Tidak Adil

Siedentop, dkk (2019) menjelaskan karakteristik pemain yang sportif, adil dan *fairplay* akan mengikuti seluruh peraturan yang ada, mengikuti arahan

pemimpin/pejabat/wasit, memuji permainan yang baik, baik dari teman satu tim atau dari orang lain/lawan, mendorong rekan satu tim, memainkan tugasnya pada posisi sendiri, membantu pemain yang kurang terampil, bersikap murah dan lapang hati dalam menerima kemenangan atau kekalahan, bersaing di bawah kendali, berharap agar semua orang dapat meraih sukses, bermain dengan antusias dan adil. Sebagai guru, ingatkan bahwa tujuan siswa bermain adalah untuk bersenang-senang, mendorong siswa untuk memberikan kritik yang membangun, menginstruksikan teman untuk semangat dan taat pada peraturan, mengajarkan siswa bahwa kepemimpinan dan pemimpin adalah bagian yang penting dari permainan dan mendorong siswa untuk menjadi olahragawan yang baik.

Pemain yang tidak sportif dan tidak adil/*unfairplay* akan mempunyai karakteristik untuk selalui mencoba memanipulasi/mengelak dari peraturan atau berusaha menipu, berdebat dengan pejabat/pemimpin, meletakkan kesalahan pada orang lain, mengkritik dan menjatuhkan rekan satu tim, mendominasi dan mengunggulkan diri dalam tim atau permainan, mengolok-olok/membuli pemain yang kurang terampil, sombong dalam kemenangan, merajuk dalam kekalahan, sering kehilangan kesabaran/emosional, berbaur hanya untuk beberapa teman sekelas, menghalalkan berbagai cara untuk menang dan merusak aturan untuk mendapatkan keuntungan pribadi atau kemenangan.

Ketika guru pertama kali mulai menggunakan model Pendidikan Olahraga, itu akan membantu untuk kesuksesan awal siswa. Siswa akan mengingat tentang semua masalah permainan yang adil/sportif *fairplay* dan semua tugas dari peran-peran yang telah dipelajarinya. Siedentop, dkk (2019) menjelaskan program *FairPlay* juga dikomandankan diberbagai negara, seperti: di negara Kanada menggunakan “*Good sports makes good sport,*” dan kampanye *FairPlay* di Selandia Baru menggunakan “*Always give it heaps, but don't get ugly*”. *Sport for All*, yang dikembangkan oleh Organisasi Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, dan Kebudayaan Perserikatan Bangsa-Bangsa (UNESCO) menerbitkan Piagam Internasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga pada tahun 1978. Gerakan ini mengenal berbagai bentuk aktivitas fisik sebagai olahraga. Jadi, kegiatan untuk kebugaran dan kesenangan, seperti menari, kegiatan di luar ruangan, orientasi, dan bersepeda, termasuk dalam gerakan *Sport for All*. Bendera *fairplay* selalu dikibarkan dan dijunjung tinggi oleh semua orang dalam semua event olahraga selama kegiatan kompetisi/pertandingan berlangsung.

Strategi lain yang telah terbukti berguna adalah pembicaraan singkat tentang kesadaran. Siedentop, dkk (2019) menyatakan berfokus pada permainan yang adil, sportif dan *fairplay*. Pembicaraan kesadaran dapat terjadi dengan tim individu yang mengalami masalah, selama awal pelajaran apapun sampai penutupan di akhir kelas, atau momen di dalam kelas.

Pembicaraan kesadaran biasanya dipicu oleh insiden tertentu yang terjadi selama berada dalam kelas atau pertandingan. Hal tersebut dapat dipicu oleh insiden dalam permainan yang tidak adil, protes atau kinerja tim tugas yang tidak memadai, tetapi hal-hal itu juga bisa terjadi sebagai akibat dari kinerja tim besar dalam permainan itu yang kurang baik, baik oleh individu, tim atau ofisial atau perangkat lain. Bukti penelitian menunjukkan bahwa model Pendidikan Olahraga biasanya menangkap antusiasme siswa dan siswa akan terlibat sepenuhnya dalam kegiatan dan menjalankan perannya. Perselisihan antara pemain dengan pemain satu tim, dengan pemain, dengan wasit tau dengan pelatih dan ofisial akan dapat terjadi juga di dalam kelas atau pertandingan. Guru Sebaiknya mengembangkan mekanisme yang spesifik yang berurusan dengan konflik ini yang berguna untuk meminimalisir dan menyelesaikan atau memediasi perselisihan dengan sebaik-baiknya dan segera.

Pendidikan Olahraga memiliki sistem poin yang menentukan keseluruhan kejuaraan hingga akhir musim/sesion. Tim akan mendapatkan poin untuk menang, berlatih dengan baik, melakukan tugas tim peran dengan baik, dan menunjukkan permainan yang sportif dan adil. Beberapa guru memulai musim dengan pasti jumlah poin *fairplay* yang dialokasikan untuk masing-masing tim. Sepanjang musim, poin bisa dikurangkan dari total tim saat anggota tim berperilaku melanggar kode permainan yang adil. Terakhir, para guru telah mengembangkan banyak cara yang berguna untuk mengenali permainan yang adil, sehingga memperkuat contoh permainan yang adil untuk dipelajari oleh setiap siswa yang terlibat didalamnya. Penghargaan musiman untuk permainan yang adil juga dapat ditetapkan untuk tim dan individu. Tujuan dari manajemen kelas adalah pembelajaran yang efektif dan pengembangan pribadi dan tim yang tanggung jawab dan saling melengkapi. Guru menggunakan model Pendidikan Olahraga untuk mencapai tujuan agar siswa dapat berprestasi sesuai dengan yang diinginkan. Guru akan mengubah suasana kelas menjadi bersemangat dan semakin mandiri dan dapat mengubah cara pandang guru terhadap karya-karyanya.

Kutipan sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang diatur menjadi tim dan berhadapan jadwal kompetisi musiman akan lebih memperhatikan pembelajaran dan praktik teknik dan taktik untuk aktivitas apa pun yang diperebutkan selama musim itu. Meskipun seorang guru mungkin merasa bahwa tidak mengajar dengan kedalaman yang sama, tetapi melalui strategi organisasi ini siswa dan tim akan belajar berlatih secara mandiri dan mengerahkan lebih banyak tenaga untuk bias tampil maksimal dalam kompetisi musiman. Strategi manajemen untuk model Pendidikan Olahraga memungkinkan pelajaran dapat mengalir dengan baik, lancar dan memiliki kecepatan yang berenergi dan saling bersinergi diantara para pelakunya.

Siedentop & Van der Mars (2022) menunjukkan riset pendidikan bahwa pelajaran yang berjalan lancar dan dengan kecepatan tinggi, tidak hanya mencapai hasil yang lebih banyak tetapi juga memiliki gangguan perilaku yang lebih sedikit. Berbagai segmen pelajaran yang mulus dan serba baik mengalir dengan cepat dari satu bagian ke yang lain, dimulai dengan rutinitas yang melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas pemanasan yang serba baik yang mungkin fokus secara teknis atau aktifitas pemanasan fisik. Banyaknya transisi dalam pelajaran terjadi dengan cepat tanpa gangguan karena mereka telah diajarkan dan dipraktikkan dan bahkan menjadi bagian penilaian dari sistem poin kompetisi musiman. Guru Pendidik Olahraga menjelaskan ekspektasi tentang kondisi kelas yang mulus dan bergerak cepat. Strategi untuk permainan yang sportif dan adil akan membantu siswa untuk menjadi lebih bertanggung jawab, menjadi pelajar yang mandiri yang menunjukkan rasa hormat dan perhatian kepada rekan satu timnya, siswa juga akan mengembangkan keterampilan dan kecenderungan untuk menjadi dan tetap terlibat dalam olahraga dan aktivitas fisik dalam komunitasnya. Siswa juga dibekali untuk berpartisipasi dalam peran serupa dalam budaya olahraga di luar sekolah, baik dalam program olahraga komunitas, program olahraga remaja, atau klub olahraga. Penting bagi guru untuk memberikan penghargaan musiman, tidak hanya untuk yang memenangkan kompetisi tetapi juga untuk tugas kinerja tim yang bagus, pembinaan kinerja, kinerja manajer dan yang terpenting adalah permainan yang *fairplay*, adil dan sportif.

Kesimpulan

Manajemen kelas pada pembelajaran jasmani di sekolah dasar merupakan kunci penting dalam mensukseskan proses pembelajaran. Guru/pendidik dapat memanfaatkan manajemen kelas untuk membentuk karakter pada siswa SD. Terciptanya suasana kegiatan belajar-mengajar yang kondusif, efektif, efisien, aman, lancar, menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar dengan lebih baik sesuai dengan kemampuannya sehingga tujuan pendidikan dapat dicapai secara optimal. Manajemen kelas juga bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa dalam mengembangkan karakter diri siswa, antara lain siswa mampu disiplin, bertanggung jawab, serta mampu percaya diri dalam menyelesaikan tugas pada pembelajaran jasmani. Pendekatan model pendidikan jasmani dinilai memberikan banyak manfaat bagi siswa dan guru. Siswa akan belajar mandiri dan terbimbing untuk memperoleh banyak hal dan pengalaman secara langsung di dalam kelas dan di luar kelas, terkait dengan materi pelajaran (teknik, taktik/strategi, fisik, mental), cara bermain peran, manajemen konflik dan cara mengelolanya, manajemen waktu, menyelenggarakan kompetisi

musiman, bermain adil dan sportif hingga pada pengalaman psikis ketika memperoleh kemenangan dan kekalahan, serta memperoleh *reward/point*. Selain itu juga akan mendorong terbentuknya sikap dan karakter *spotif-fairplay* bagi siswa.

Saran

Pembelajaran jasmani di sekolah dasar melalui manajemen kelas yang baik, akan menciptakan suasana yang menyenangkan untuk siswa-siswa SD. Melalui perasaan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran jasmani dapat membentuk karakter pada diri siswa SD. Pengelolaan manajemen kelas menjadi bagian penting untuk mensukseskan proses mengajar maupun belajar. Guru/pendidik diharapkan dapat melakukan manajemen kelas untuk membentuk karakter siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Gaetano, R., D'Elia, F., & Altavilla, G. (2018). Physical activity and sports sciences between European Research Council and academic disciplines in Italy. *Journal of Human Sport and Exercise*, 13, 283-295.
- Gorun, L. (2020). A Research on the Fair Play Behaviors of Students Participating in School Sports (The Case of Düzce Province). *Asian Journal of Education and Training*, 6(3), 356-361.
- Holt, N. L., Neely, K. C., Slater, L. G., Camiré, M., Côté, J., Fraser-Thomas, J., ... & Tamminen, K. A. (2017). A grounded theory of positive youth development through sport based on results from a qualitative meta-study. *International review of sport and exercise psychology*, 10(1), 1-49.
- Metzler, M. (2017). *Instructional models in physical education*. Taylor & Francis.
- Richardson, V., & Fallona, C. (2001). Classroom management as method and manner. *Journal of curriculum studies*, 33(6), 705-728.
- Siedentop, D., Hastie, P., & Van der Mars, H. (2019). *Complete guide to sport education*. Human Kinetics.
- Siedentop, D., & Van der Mars, H. (2022). *Introduction to physical education, fitness, and sport*. Human kinetics.
- Sugai, G., & Horner, R. (2014). The evolution of discipline practices: School-wide positive behavior supports. *In Behavior psychology in the schools* (pp. 23-50). Routledge.