

## PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KECIL BERBASIS *COMPASSION* UNTUK MENINGKATKAN SIKAP KEYAKINAN DIRI DAN KESIAPAN KERJA PESERTA DIDIK DI SMK

**Muhammad Ali Irfan<sup>1</sup>, Heryanto Nur Muhammad<sup>2</sup>, Nur Ahmad Arief<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Olahraga , Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

Email: [muchammadali.23034@mhs.unesa.ac.id](mailto:muchammadali.23034@mhs.unesa.ac.id), [heryantomuhammad@unesa.ac.id](mailto:heryantomuhammad@unesa.ac.id),  
[nurarieff@unesa.ac.id](mailto:nurarieff@unesa.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan kecil berbasis *compassion* dalam kegiatan ekstrakurikuler guna meningkatkan sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Metode penelitian menggunakan pendekatan *Research and Development* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian melibatkan peserta didik SMKN 2 Buduran untuk uji coba kelompok kecil dan SMKN 1 Sidoarjo untuk uji coba kelompok besar. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta pretest dan posttest pada variabel keyakinan diri dan kesiapan kerja. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk berada pada kategori “layak” dengan tingkat kepraktisan tinggi setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan ahli. Uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan signifikan pada kelompok kecil (Sig. 0,000 dan 0,006) maupun kelompok besar (Sig. 0,000 dan 0,000), yang berarti model permainan kecil berbasis *compassion* efektif meningkatkan keyakinan diri dan kesiapan kerja peserta didik. Dengan demikian, model ini layak diimplementasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler SMK sebagai inovasi pembelajaran karakter dan penguatan *soft skills* menuju kesiapan dunia kerja.

**Keywords:** *Permainan kecil, Compassion, Keyakinan diri, Kesiapan kerja, Peserta didik SMK*

### PENDAHULUAN

Sumber daya manusia memiliki kunci penting yang disebut dengan kualitas pendidikan. Pendidikan sebagai pendukung proses yang dinamis dalam setiap usaha pengembangan sumber daya manusia yang sesuai peranannya dimasa mendatang dengan berbagai karakteristik-karakteristik yang ada di dalamnya. Pendidikan terkoneksi pada peningkatan umum serta pemahaman terhadap lingkungan sekitar secara menyeluruh, keterampilan, watak, pikiran, dan sebagainya. Pendidikan tidak hanya berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, serta kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan kejuruan memiliki peran strategis dalam menyiapkan tenaga kerja yang terampil dan siap menghadapi dunia industry. Berdasarkan Sisdiknas tahun 2003 pasal 15 yang menyatakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan peserta didik utamanya dalam menuju dunia kerja sesuai bidang tertentu (Sisdiknas 2003). Akan tetapi hal ini berbanding terbalik dengan tabel berikut informasi dari badan pusat statistik, dimana tamatan SMK menjadi pemuncak pengangguran di beberapa tahun terakhir. Lulusan sekolah menengah kejuruan (SMK) menjadi peringkat pertama perihal pengangguran selama tiga tahun berturut-turut. Pada 2023 bulan Februari menjadi 9,60%. Dan pada Februari 2024 meskipun mengalami penurunan tetap menjadi tingkat pengangguran yang dominan dengan persentase 8,62%. Kemudian di tahun yang sama pada bulan agustus mengalami peningkatan menjadi 9,01% dan turun lagi menjadi 8,00% di tahun 2025 pada bulan februari. Meskipun mengalami penurunan, tamatan SMK masih menjadi pemuncak pada tingkat pengangguran terbuka (TPT) menurut pendidikan tertinggi yang ditamatkan. Selain itu, berdasarkan data badan pusat

statistik menunjukkan TPT menurut daerah tempat tinggal menunjukkan bahwa daerah perkotaanlah yang mendominasi. Hingga tahun 2025 daerah perkotaan masih menjadi tempat pengangguran terbanyak, pada tahun 2025 mencapai 5,73%. Hal ini menjadi antangan besar bagi institusi pendidikan kejuruan dan pemerintah untuk meningkatkan kualitas lulusan agar benar-benar kompeten dan adaptif terhadap kebutuhan industri.

Salah satu strategi yang diterapkan adalah Praktik Kerja Industri (Prakerin) untuk membekali peserta didik dengan pengalaman nyata di dunia kerja (Yudha and Yanto 2024). Peserta didik perlu mengikuti prakerin dengan maksimal tidak hanya sekadar formalitas penugasan. Jika peserta didik hanya fokus pada nilai akhir tanpa mengembangkan keterampilan dan tanggung jawab saat magang, maka mereka akan kehilangan kesempatan penting untuk membangun kesiapan kerja dan karakter unggul yang dibutuhkan di dunia industri. Pendidikan saat ini menghadapi tantangan besar dalam membentuk peserta didik yang cerdas bukan hanya dalam intelektual akan tetapi secara emosional dan sosial.

Pendidikan merupakan wadah yang tepat bagi peserta didik untuk belajar. Melalui pendidikan, peserta didik dapat belajar berbagai hal termasuk pendidikan karakter yang membentuk watak dan sikap mereka (Annur, Yuriska, and Arditasari 2021). Namun, banyak fenomena terjadinya penurunan sikap yang positif di kalangan peserta didik. Berdasarkan berita dari kompas.com dimana peserta didik SMK Bima yang ditegur gurunya gara-gara merokok di kelas kemudian ia memukul gurunya hingga memar merupakan bukti nyata dalam penurunan sikap dalam dunia pendidikan (Hartik 2023). Ada pun peserta didik SMA yang memukuli guru hingga babak belur di SMAN 4 Kupang juga salah satu bukti bahwa sikap positif mengalami penurunan (Bere 2025). Peserta didik sebagai generasi muda perlu memiliki dasar yang kuat terkait sikap mana yang benar dan salah. Mereka perlu banyak diberikan pemahaman dan wawasan terkait karakter-karakter yang baik untuk bekal kedepannya. Menghadapi tantangan saat ini, peserta didik perlu pengembangan sikap positif yang kuat, terutama pada sikap keyakinan diri. Dimana kemampuan ini merupakan sebuah keyakinan diri untuk bertindak mencapai tujuan serta mengatasi hambatan (Nulhakim 2021). Sebab, masa transisi dari anak-anak menuju dewasa juga mengalami perubahan fisik dan emosional yang signifikan (Mahesha, Anggraeni, and Adriansyah 2024).

Pembentukan sikap yang baik pada peserta didik menjadi hal yang penting sebagai generasi penerus bangsa. Pernyataan tersebut sesuai dengan tujuan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa pendidikan nasional untuk mengembangkan kemampuan, membentuk karakter, dan meningkatkan peradaban kehidupan yang cerdas. Sedangkan, Ki Hajar Dewantara menyampaikan dalam kongres taman siswa bahwa pendidikan ialah usaha untuk meningkatkan moral, intelektual, dan fisik anak (Wiryopranoto et al. 2017). Pendidikan dapat meningkatkan pengetahuan dan menjadikan peserta didik agar lebih baik dalam berfikir dan bertindak. Kemajuan pendidikan dan teknologi saat ini perlu diimbangi dengan sikap yang positif, sehingga peserta didik mampu memilih dan memilih mana yang baik (Annur, Susanti, and Gera 2023). Hal ini merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Agar tidak tertinggal, tentunya pendidik dan peserta didik perlu penyesuaian. Akan tetapi, justru berdampak pada permasalahan penurunan karakter dan sikap generasi muda (Ibnu Asa 2019). Oleh karena itu, sekolah perlu meningkatkan pendidikan karakter untuk membentuk sikap yang baik. Utamanya pada sikap keyakinan diri peserta didik. Keyakinan diri merupakan variabel yang paling berperan sebagai mana di tahun 1994 Pajares dan Miller menguji pendapat bandura yang menyatakan hal tersebut (Pajares and Miller 1994).

Sikap yang baik terbentuk dari karakter atau pembiasaan yang baik pula. Hal ini penting dalam perkembangan peserta didik sebagai remaja di masa transisi. Meskipun kepribadian berbeda satu sama lain sehingga perlu penyesuaian untuk berdinamika dan bersosial (Wicahyani et al. 2024). Dalam hal ini perlunya keyakinan diri dalam membantu seseorang untuk merasa, memotivasi, berpikir, dan bertindak (Bandura 1997). Hasil penelitian dalam

*BMC Psychology* (2025) menunjukkan bahwa “*self efficacy has a significant impact on career development by enhancing motivation, persistence, and the ability to achieve career goals*”, sehingga dapat disimpulkan bahwa keyakinan diri memainkan peran penting dalam arah serta pencapaian karier. Di era perkembangan teknologi, budaya, dan sosial, karakter sangat penting sebagai landasan peserta didik untuk menghadapi berbagai situasi (Dewi et al. 2023). Kesiapan ini perlu ditanamkan pada peserta didik guna menghadapi permasalahan di masa mendatang. Mereka akan menentukan arah dan jenjang selanjutnya sesuai dengan minat bakat baik sekolah maupun masa selanjutnya yang diminati. seseorang yang akan memulai suatu usaha harus memiliki rasa percaya diri terhadap kemampuannya, sehingga usahanya dapat berhasil (Mendoza et al. 2022). Keyakinan diri terhadap dunia kerja berbanding lurus sebagai mana penelitian yang menyatakan terjadi hubungan positif antara keyakinan diri dan kesiapan kerja (Kian et al. 2025). Selaras dengan hasil penelitian lain yang menyatakan kesiapan kerja dapat ditingkatkan melalui keyakinan diri atau *self efficacy* yang dimiliki peserta didik (Neswari and Dwijayanti 2022).

Sebagai wadah pendidikan, sekolah tentu memiliki banyak cara untuk menanamkan sikap keyakinan diri. Salah satunya melalui pembelajaran PJOK yang tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik dan kesehatan jasmani saja. Akan tetapi dapat sebagai strategi untuk menanamkan nilai-nilai karakter sesuai dengan undang-undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 pasal 3 mengenai fungsi pendidikan nasional yaitu membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermata bat untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan selaras dengan Kemendiknas tahun 2010 dimana terdapat delapan belas nilai-nilai karakter. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, nilai-nilai karakter akan membentuk sikap yang baik dapat dilakukan melalui permainan kecil. Permainan kecil dapat disesuaikan berdasarkan kebutuhan dan kondisi lapangan. Sebab permainan kecil merupakan permainan yang tidak memiliki peraturan baku sehingga lebih fleksibel (Hartati, Priambodo, and Kristiyandaru 2017).

Fenomena menurunnya sikap positif peserta didik di lingkungan sekolah semakin memperkuat urgensi penguatan karakter. Berbagai kasus perilaku kurang terpuji di kalangan pelajar, seperti kekerasan terhadap guru dan sesama siswa, menunjukkan melemahnya nilai moral, empati, dan rasa hormat terhadap orang lain (Kemendikbud, 2023). Peserta didik sebagai generasi muda perlu memiliki dasar yang kuat dalam membedakan sikap yang benar dan salah, serta mampu menempatkan diri secara positif dalam lingkungan sosial. Di sinilah pentingnya pendidikan karakter yang menumbuhkan kesadaran diri, tanggung jawab, dan keyakinan diri (*self efficacy*) sebagai modal utama menghadapi tantangan masa depan (Lickona, 2013). Menurut Bandura (1997), *self efficacy* merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya untuk mengatur dan melaksanakan tindakan yang diperlukan guna mencapai tujuan tertentu. Individu dengan tingkat keyakinan diri tinggi cenderung lebih gigih, mampu mengatasi hambatan, dan memiliki motivasi kuat dalam mencapai keberhasilan. Hasil penelitian terbaru juga menunjukkan bahwa *self efficacy* berpengaruh signifikan terhadap pengembangan karier dan kesiapan kerja (Yiming, Ma, and Saiyidu 2025). Kian, (2025), serta Neswari dan Dwijayanti (2022), menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat keyakinan diri peserta didik, semakin besar pula kesiapan mereka untuk memasuki dunia kerja. Oleh karena itu, peningkatan *self efficacy* menjadi aspek penting dalam pembentukan lulusan SMK yang adaptif, percaya diri, dan profesional.

Pembentukan sikap dan keyakinan diri yang positif dapat dilakukan melalui berbagai kegiatan pendidikan, salah satunya melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pembelajaran PJOK tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan motorik dan kesehatan jasmani, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, dan empati (Sukadiyanto & Mysidayu, 2017). Dalam konteks ini, kegiatan permainan kecil menjadi media yang efektif karena bersifat fleksibel, menyenangkan, dan mampu melibatkan peserta didik secara aktif. (Christina Yuli

Hartati et al. 2023) menjelaskan bahwa permainan kecil dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi lapangan, serta dapat digunakan untuk mengembangkan nilai-nilai sosial dan karakter.

Salah satu pendekatan yang dapat diintegrasikan ke dalam permainan kecil adalah konsep *compassion*. Istilah *compassion* dipopulerkan oleh Karen Armstrong (2013) dalam karyanya *Twelve Steps to a Compassionate Life*. *Compassion* bukan sekadar rasa kasihan, melainkan kemampuan untuk memahami penderitaan orang lain serta keinginan tulus untuk membantu mereka dengan empati dan kebaikan hati. Sikap berbelas kasih atau *compassion* mengajarkan peserta didik untuk menempatkan kepentingan orang lain di atas kepentingan pribadi, serta berperilaku altruistik dalam kehidupan sehari-hari (Nussbaum 2018). Melalui integrasi nilai-nilai *compassion* dalam permainan kecil, peserta didik dapat belajar berinteraksi dengan cara yang lebih positif, saling menghargai, bekerja sama, serta membangun solidaritas. Nilai-nilai tersebut selaras dengan tujuan pendidikan nasional untuk membentuk peserta didik yang berkarakter, bermoral, dan berkepribadian unggul (UU No. 20 Tahun 2003).

Integrasi *compassion* dalam permainan kecil juga relevan dengan konteks usia remaja, di mana peserta didik SMK sedang berada pada masa transisi menuju kedewasaan. Pada masa ini, mereka membutuhkan wadah untuk menyalurkan potensi diri, mengelola emosi, dan belajar berinteraksi secara sosial (Santrock, 2018). Permainan kecil yang dirancang berbasis *compassion* dapat menjadi sarana pembelajaran karakter yang efektif dalam kegiatan ekstrakurikuler. Melalui aktivitas tersebut, peserta didik dapat berlatih menghadapi tantangan, membangun rasa percaya diri, serta menumbuhkan kesiapan mental untuk bekerja di lingkungan yang kompetitif (Mutohir & Maksum, 2020).

Penelitian ini dilaksanakan di Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur, yang berdasarkan data BPS (2025) memiliki tingkat pengangguran terbuka tertinggi di provinsi, yaitu sebesar 6,49% atau setara dengan 76.063 jiwa (Badan Pusat Statistik, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Kabupaten Sidoarjo masih menghadapi tantangan serius dalam penyediaan tenaga kerja siap pakai, terutama dari lulusan SMK. Oleh karena itu, wilayah ini menjadi lokasi yang tepat untuk mengimplementasikan pengembangan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan karakter dan kesiapan kerja peserta didik. Penelitian akan dilaksanakan di dua sekolah, yaitu SMKN 2 Buduran Sidoarjo dan SMKN 1 Sidoarjo. SMKN 2 Buduran dipilih sebagai kelompok uji coba kecil karena memiliki jumlah peserta didik yang lebih terbatas dan karakteristik kelas yang relatif homogen, sehingga sesuai untuk tahap awal pengembangan model. Sementara itu, SMKN 1 Sidoarjo ditetapkan sebagai kelompok uji coba besar untuk menguji efektivitas model dalam skala yang lebih luas dan heterogen. Kedua sekolah ini merupakan institusi pendidikan kejuruan yang berprestasi dan memiliki reputasi baik, sehingga dapat merepresentasikan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler yang terstruktur (Dinas Pendidikan Jawa Timur, 2024).

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan kecil berbasis *compassion* dalam kegiatan ekstrakurikuler di SMK, yang diharapkan dapat menjadi inovasi pendidikan karakter berbasis aktivitas jasmani. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya mengembangkan keterampilan fisik, tetapi juga nilai-nilai moral, empati, kerja sama, serta keyakinan diri yang menjadi bekal penting untuk kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja.

## METODE

### A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan instruksional ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) sebagaimana dikemukakan oleh Branch (2009). Model ini dipilih karena memiliki alur sistematis dan fleksibel dalam menghasilkan serta mengevaluasi produk pendidikan. Pendekatan penelitian bersifat mixed-method,

menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk memperoleh pemahaman komprehensif mengenai efektivitas model permainan kecil berbasis *compassion*. Data kuantitatif diperoleh melalui pretest dan posttest pada variabel sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan catatan lapangan. Berdasarkan klasifikasi R&D oleh Sugiyono (2016), penelitian ini berada pada level 3, yaitu mengembangkan produk yang sudah ada kemudian menguji efektivitasnya melalui prosedur validasi ahli dan uji coba lapangan.

#### B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah peserta didik SMK di Kabupaten Sidoarjo yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler. Sampel penelitian ditentukan secara purposive berdasarkan kesesuaian karakteristik sekolah dan kebutuhan pengembangan produk. Kelompok kecil terdiri atas 12 peserta didik SMKN 2 Buduran, sedangkan kelompok besar terdiri atas 51 peserta didik SMKN 1 Sidoarjo. Kriteria sampel meliputi: (1) peserta didik kelas XI, (2) tidak sedang mengikuti Praktik Kerja Industri (Prakerin), dan (3) bukan peserta didik kelas XII sesuai ketentuan PERDIRJEN Dikdasmen Nomor 464/D.D5/KK/2018. Pemilihan sampel dengan pertimbangan bahwa karakteristik peserta didik dan konteks kegiatan sesuai dengan tujuan pengembangan model permainan berbasis *compassion*.

#### C. Desain

Penelitian menggunakan desain one group pretest–posttest, di mana subjek penelitian diberikan pengukuran awal sebelum intervensi (T1), kemudian mengikuti treatment berupa implementasi model permainan kecil berbasis *compassion* (X), dan selanjutnya diberi pengukuran akhir (T2). Desain ini memungkinkan peneliti melihat perubahan perilaku sebelum dan sesudah treatment secara langsung. Intervensi dilaksanakan dalam empat hingga enam pertemuan mengikuti struktur bimbingan kelompok yang direkomendasikan oleh Kemendikbud (2016). Produk yang diuji adalah buku saku permainan kecil berbasis *compassion*, yang berisi panduan tiga permainan utama: Spider Web, Zona Listrik, dan Broken Square. Instrumen penelitian mencakup angket self-efficacy dan kesiapan kerja yang diadaptasi dari penelitian relevan, lembar observasi, wawancara, serta dokumentasi berupa catatan dan foto lapangan.

#### D. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan melalui dua tahap, yaitu uji prasyarat data dan uji hipotesis. Sebagaimana penjelasan berikut:

##### 1. Uji Prasyarat

Uji Normalitas menggunakan Shapiro–Wilk, bertujuan mengetahui apakah data pretest dan posttest berdistribusi normal. Data dinyatakan normal apabila nilai signifikansi (Sig.)  $> 0,05$  (Maksum 2018).

##### 2. Uji Hipotesis

Paired Sample t-test digunakan untuk mengetahui perbedaan signifikan antara nilai pretest dan posttest pada kelompok kecil maupun kelompok besar. Uji ini relevan untuk kelompok subjek yang sama dalam dua kondisi berbeda. Hasil dikatakan signifikan apabila nilai Sig.  $< 0,05$  (Maksum 2018).

##### 3. Analisis kualitatif dilakukan melalui reduksi data, interpretasi temuan lapangan, serta triangulasi hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperkuat interpretasi kuantitatif.

Teknik analisis data yang digunakan memungkinkan pengukuran yang objektif terhadap peningkatan self-efficacy dan kesiapan kerja, sekaligus memberikan gambaran mengenai proses dan kepraktisan implementasi model permainan berbasis *compassion* di lingkungan SMK.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Proses Pengembangan

#### 1. Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan dasar dari keseluruhan proses pengembangan dalam model ADDIE. Branch (2009) menegaskan bahwa tahap ini berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, konteks lingkungan belajar, serta kompetensi yang harus dikembangkan sebelum sebuah model dirancang. Berdasarkan hasil observasi lapangan, wawancara mendalam dengan guru PJOK, serta telaah dokumen sekolah di SMKN 2 Buduran dan SMKN 1 Sidoarjo, ditemukan bahwa peserta didik SMK masih menghadapi berbagai permasalahan terkait perkembangan *soft skills*, terutama pada aspek sikap keyakinan diri (self-efficacy) dan kesiapan kerja. Guru menyampaikan bahwa karakter peserta didik SMK sangat berbeda dengan siswa SMA, mereka jauh lebih menyukai aktivitas praktik dan cepat bosan bila hanya menerima materi secara teoritis. Guru PJOK SMKN 2 Buduran bahkan mengaku perlu melakukan penyesuaian ketika pertama kali mengajar di SMK karena siswa cenderung pasif dalam diskusi, kurang percaya diri untuk bertanya, dan mudah menyerah ketika menghadapi tugas yang menantang. Secara umum mereka lebih nyaman bekerja dalam kelompok, namun kurang memiliki keberanian untuk mengambil keputusan dan menyampaikan pendapat secara mandiri. Kondisi tersebut sejalan dengan teori Bandura (1997) bahwa *self efficacy* sangat dipengaruhi pengalaman langsung dan konteks sosial, serta berkorelasi kuat dengan kesiapan menghadapi tugas kompleks, termasuk dunia kerja.

Temuan tersebut dipertegas oleh wawancara peserta didik yang mengakui bahwa keyakinan diri maupun kesiapan kerja mereka masih perlu dilatih. Mereka menyebut sering merasa ragu ketika harus mengambil keputusan sendiri, kurang percaya diri ketika tampil di depan kelas atau kelompok, serta belum siap menghadapi situasi kerja yang menuntut problem solving dan komunikasi efektif. Mereka juga menilai bahwa kegiatan ekstrakurikuler yang ada belum memberikan cukup ruang untuk melatih kerja sama, keberanian mengambil keputusan, empati, maupun kemampuan menyelesaikan masalah secara kelompok. Dalam konteks ini, permainan kecil menjadi pendekatan yang sangat sesuai karena memberikan pengalaman langsung, interaksi sosial intens, dan tantangan terstruktur yang mampu meningkatkan keterlibatan serta keberanian peserta didik.

Dari sisi lingkungan belajar, kegiatan ekstrakurikuler di SMK diketahui belum sepenuhnya terstruktur sebagai wahana pembentukan karakter. Banyak kegiatan berjalan rutin tetapi tidak memiliki pendekatan pedagogis yang jelas, tidak memuat sesi refleksi, dan belum diarahkan secara sistematis untuk mengembangkan nilai moral, empati, maupun kesiapan kerja. Selain itu, analisis konteks menunjukkan bahwa SMKN 2 Buduran memiliki jumlah peserta didik lebih terbatas ketika pengambilan sampel dengan karakteristik kelompok yang lebih mudah dikondisikan, sehingga sangat sesuai untuk uji coba kelompok kecil. Sebaliknya, SMKN 1 Sidoarjo yang memiliki populasi lebih besar dan heterogen cocok digunakan sebagai uji coba kelompok besar agar efektivitas model dapat diuji dalam konteks yang lebih kompleks dan menyerupai kondisi dunia kerja.

Analisis kompetensi menunjukkan bahwa permainan kecil yang dikembangkan harus mampu menumbuhkan komunikasi interpersonal, kerja sama tim, empati, problem solving, tanggung jawab, dan pengambilan keputusan terhadap kompetensi inti yang sangat dibutuhkan industri modern. Nilai *compassion* yang menjadi inti model juga relevan karena mencakup dimensi pengendalian diri, perhatian terhadap orang

lain, kerja sama, kemampuan memahami perspektif berbeda, dan penyelesaian konflik secara konstruktif. Dengan mempertimbangkan keseluruhan temuan analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, konteks lingkungan belajar, serta kebutuhan kompetensi dunia kerja, maka pengembangan model permainan kecil berbasis *compassion* terbukti tidak hanya relevan tetapi juga sangat dibutuhkan sebagai inovasi kegiatan ekstrakurikuler di SMK. Model ini dirancang untuk meningkatkan keyakinan diri, empati, kemampuan bekerja dalam tim, dan kesiapan kerja melalui pengalaman belajar berbasis aktivitas yang menyenangkan namun bermakna.

## 2. Tahap Perencanaan (*Design*)

Perencanaan dalam model ADDIE terletak pada langkah kedua yaitu *design*. Tahap ini merupakan fase yang sistematis untuk menghasilkan rancangan produk dengan merumuskan strategi pembelajaran, media, kegiatan, lembar refleksi, dan instrument evaluasi yang diperlukan dalam tahap analisa data. Branch (2009) menegaskan bahwa tahap *design* harus menghasilkan rancangan yang terstruktur, logis, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, termasuk perencanaan aktivitas pembelajaran, format produk, serta mekanisme evaluasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, perancangan model permainan kecil berbasis *compassion* difokuskan pada penguatan keyakinan diri serta kesiapan kerja peserta didik SMK melalui kegiatan ekstrakurikuler. Adapun pemetaan permainan berdasarkan variabel dengan mencetuskan tigas permainan (*spider web*, zona listrik, dan *broken squer*) sebagai berikut:

Tabel 4.1 permainan berdasarkan aspek keyakinan diri

No	Aspek Keyakinan Diri	Perilaku yang Tampak dalam Permainan	Permainan yang Relevan
1	Keyakinan terhadap kemampuan diri	Berani mencoba dan mengambil keputusan	Semua permainan
2	Optimisme	Memberi dukungan pada tim, bersungguh-sungguh dalam menyelesaikan permainan	Semua permainan
3	Objektif	Mampu melihat masalah apa adanya, tanpa dipengaruhi oleh emosi, prasangka, atau bias pribadi, agar dapat mengidentifikasi akar masalah secara akurat dan menemukan solusi yang adil serta efektif	Semua permainan
4	Tanggung jawab	Menjalankan peran sesuai kesepakatan, bertanggungjawab dengan mengembalikan peralatan sesuai tempatnya	Semua permainan
5	Rasional	Mengambil keputusan berdasarkan situasi dan menjelaskan permasalahan dengan rasional	Semua permainan

Tabel 4.2 permainan berdasarkan aspek kesiapan kerja

No	Aspek Kesiapan Kerja	Perilaku yang Tampak dalam Permainan	Permainan yang Relevan
1	Tanggung jawab	Menjaga alat dan menjalankan peran	Semua permainan
2	Fleksibilitas	Menyesuaikan strategi	Semua permainan
3	Keterampilan teknis	Mengatur alat termasuk menyusun kepingan dan menguasai alat	Semua permainan
4	Komunikasi	Memberi dan menerima instruksi	Semua permainan
5	Pandangan diri	Bangga berkontribusi, memberikan bantuan kepada tim	Semua permainan
6	Keselamatan dan kesehatan	Menghindari risiko cedera	Semua permainan

Tabel 4.3 permainan berdasarkan langkah *compassion*

No	Langkah <i>Compassion</i>	Perilaku yang Tampak	Permainan
1	Belajar belas kasih	Saling membantu tanpa diminta	Semua permainan
2	Melihat dunia orang lain	Menyesuaikan tugas dengan kemampuan anggota	Semua permainan
3	Belas kasih pada diri sendiri	Menerima keterbatasan diri	Semua permainan
4	Empati	Memberi kepingan kepada yang membutuhkan, membantu teman mengambil bola dan melewati lingkaran <i>spider web</i>	Semua permainan
5	Perhatian penuh	Fokus tidak menyentuh lingkaran, zona, dan memperhatikan sekitar	Semua permainan
6	Tindakan	Membantu teman melewati hambatan, bertindak dengan baik sesuai aturan	Semua permainan
7	Menyadari sedikitnya yang kita ketahui	Tidak memaksakan pendapat	Semua permainan
8	Cara berbicara kepada sesama	Berkomunikasi sopan dan efektif	Semua permainan
9	Kepedulian untuk semua	Menilai keberhasilan kelompok	Semua permainan
10	Pengetahuan	Mengikuti dan memahami aturan permainan	Semua permainan
11	Pengakuan	Mengakui kesalahan dan kekurangan diri	Semua permainan
12	Mencintai musuh	Sabar, memaafkan sesama, dan menghargai proses	Semua permainan

Berdasarkan hal tersebut, dengan demikian tahap ini berhasil menghasilkan model permainan kecil berbasis *compassion* yang menekankan pada kesiapan diri dan kesiapan kerja agar meningkat. Buku panduan yang dihasilkan diharapkan dapat membantu guru atau fasilitator dalam pelaksanaan.

### 3. Tahap Pengembangan (*Defelopment*)

Tahap pengembangan merupakan proses untuk menghasilkan produk berdasarkan *design* yang telah disampaikan. Tahap ini akan menjabarkan bagaimana pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pembuatan buku saku, validasi ahli, revisi, dan uji kelompok kecil sebelum pada tahap implementasi. Tentu perlu revisi-revisi sehingga tahap ini sangat penting untuk dilakukan. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

#### a. Pembuatan Buku Saku

Buku saku dibuat berdasarkan perencanaan sebelumnya, kemudian dikemangkan dalam tahap ini secara sistematis. Buku disusun dalam ukurab A5 untuk kepraktisan dalam penggunaan. Buku saku berisi pendahuluan yang memuat latar belakang terkait pentingnya nilai *compassion*, keyakinan diri, dan kesiapan kerja bagi peserta didik. Pada bab selanjutnya buku ini menjelaskan konsep *compassion* sebagai pemahaman awal guru nantinya. Kemudian barulah ke inti permainannya, mulai dari media yang akan digunakan, peraturan dan cara bermain sampai ilustrasi permainan. Hal ini diharapkan akan mempermudah guru atau fasilitator dalam memahami permainan yang akan dilaksanakan. Sebagai dasar refeleksi, buku dilengkapi lembar refleksi dan bacaan terkait penampakan aktifitas permainan kecil yang mengandung nilai *compassion* serta keterkaitan dalam sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja. Tidak lupa, buku berisi daftar isi, daftar pustaka, profil penulis untuk mempermudah akses interaksi dikemudian hari. Penyusunan isi buku mengikuti prinsip desain instruksional sederhana yang

menekankan kejelasan, kemudahan penggunaan, dan keberfungsian media pembelajaran. Prinsip ini sejalan dengan pandangan Branch (2009) bahwa sebuah produk instruksional harus dirancang agar mudah dipahami, mudah diterapkan oleh pengguna, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tanpa memerlukan pelatihan khusus bagi guru atau fasilitator.

b. Validasi Ahli

Tahap ini melibatkan para ahli sebagai validator untuk menguji kelayakan produk. Proses dilakukan melalui instrumen penilaian dan saran dari para ahli. Validator terdiri dari dua dosen ahli yang masing-masing memiliki latar belakang berbeda. Validator pertama yaitu Dr. Sapti Wibowo, S.Pd., M.Pd. selaku ahli di bidang pendidikan jasmani. Beliau merupakan dosen pengampuh mata kuliah manajemen pendidikan jasmani, tes dan pengukuran, pengembangan bahan ajar, pembelajaran mikro, evaluasi belajar dan pembelajaran, pendidikan jasmani dan kebugaran di Universitas Negeri Surabaya. Dalam hal ini, beliau memberikan saran perbaikan agar bab setiap pembahasan diberikan penomoran huruf. Selain itu, pada lembar refleksi peserta didik, beliau memberikan masukan agar ditambahkan pernyataan tentang “cerita pengalaman”. Pernyataan tersebut menurut beliau perlu diletakkan setelah pernyataan nomor dua terkait nilai *compassion* yang dirasakan. Sebab, agar peserta didik benar-benar paham pengalaman yang dilakukan terkait nilai *compassion*. Selain itu, beliau memberikan masukan agar menambahkan pemaknaan permainan dengan mengaitkan pada nilai *compassion*.

Validator kedua yaitu Dr. Anung Priambodo, S.Pd., M.Psi.T. selaku ahli bidang psikologi olahraga. Beliau merupakan dosen pengampuh mana kuliah analisis psikologi olahraga, pengembangan bahan ajar, psikologi olahraga, teori belajar, dasar-dasar pendidikan, metodologi penelitian di universitas negeri Surabaya, tepatnya di fakultas ilmu keolahragaan dan kesehatan. Dalam hal ini, ada beberapa masukan yang telah disampaikan oleh beliau kepada penulis. Selain masukan, beliau juga memberikan koreksi dimana ejaan penulisan masih ada beberapa yang kurang tepat. Selain itu, masukkan beliau untuk produk ini yaitu perlu diuji coba terlebih dahulu apakah permainan dapat meningkatkan variabel yang akan di uji dan perlu menambahkan pernyataan yang logis terkait permainan yang dipilih dapat mempengaruhi sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja.

Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, penulis melakukan revisi sesuai hasil penilaian dan saran masukan. Setelah melakukan revisi produk, penulis melakukan uji coba kelompok kecil sebagaimana lanjutan dari saran masukan validator. Hal ini dilakukan untuk melihat kepraktisan dan pelaksanaan langsung yang terjadi di lapangan.

c. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo, tempat ini dipilih sebagai uji coba kelompok kecil karena karakteristik sampel sangat sesuai. Lokasi sekolah berada di perkotaan, sampel yang diambil sangat sedikit, mengingat ini hanya uji coba kelompok kecil, dan mudah untuk dikontrol. Uji coba dilakukan dalam lima kali tatap muka. Pertemuan pertama dilakukan untuk mengalansir permasalahan apakah benar-benar terjadi dan dibutuhkan di sekolah tersebut atau bahkan sebaliknya. Setelah memastikan pertemuan pertama dan hasil observasi, peserta didik SMKN 2 Buduran Sidoarjo memiliki beberapa kendala terkait keyakinan diri dan kesiapan kerja, utamanya kegiatan yang menarik dan menantang di luar pembelajaran untuk melatih sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja. Selanjutnya yaitu penyamaan persepsi pada tahap peralihan, hal ini penting dilakukan agar penulis, guru dan peserta didik dalam satu alur maupun tujuan. Sebelum peserta didik melakukan uji coba permainan, mereka melakukan *pretest*

untuk mengambil data awal, kemudian penyampaian persepsi dan materi. Setelah itu masuk pada tahap inti untuk melakukan uji coba permainan sebanyak dua kali pertemuan sebagaimana yang telah di jelaskan pada POP BK SMK. Setelah melakukan kegiatan inti mereka mengisi *posttest*. Setelah itu masuk pada tahap evaluasi dan refleksi sebagai penutup. Selain melibatkan guru, peserta didik juga dilibatkan untuk diminta pendapat mengenai apa yang sudah dilakukan, apa yang sudah dirasakan, serta tindak lanjut.

Berdasarkan hasil uji coba, adapun saran masukan yang di dapat dari hasil forum grup diskusi bersama guru dan peserta didik. Masukan tersebut berupa manajemen risiko dan keselamatan dalam bermain, dimana terdapat tambahan matras di permainan *spider web* dan penggunaan helm di permainan zona listrik. Dalam permainan *spider web* terdapat peserta didik yang kesulitan untuk melewati rintangan sehingga membuatnya ragu, sebab itu ketinggian dan tingkat kesulitannya di turunkan untuk menyesuaikan sampel terlebih dahulu sebagaimana yang disampaikan oleh guru PJOK SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Masukan dari peserta didik untuk memberikan tambahan petunjuk lebih dalam penyelesaian rintangan sehingga permainan lebih mudah dilakukan. Sementara itu, guru juga memberikan pertanyaan terkait modifikasi media. Jika sekolah tidak memiliki media sesuai dengan petunjuk permainan, guru masih bisa memainkannya dengan media permainan yang dimodifikasi secara sederhana dengan tetap memperhatikan kenyamanan, keamanan, dan keselamatan pemain.

Dalam permainan *spider web*, jika tidak ada holamop maka dapat langsung menggunakan tali yang dibentuk menyerupai jarring-jaring persegi. Tali yang digunakan diusakan memiliki kualitas kekuatan yang baik agar tidak mudah putus. Selanjutnya untuk permainan zona listrik, *sed harness* dapat diganti dengan tali webbing yang lebih murah dan tanpa *carabiner* namun tali yang akan di Tarik langsung dikaitkan dengan tali webbing yang terpasang pada badan pemain yang akan diangkat. Guru menyetujui hasil jawaban dan diskusi yang berlangsung, sehingga mendapat titik temu dalam modifikasi jika sekolah tidak mempunyai media sebagaimana mestinya. Selain itu, hasil analisis statistik dimunculkan sebagai pendukung hasil uji coba kelompok kecil sebagai berikut:

Tabel 4.4 hasil analisis normalitas kelompok kecil

Tests of Normality				
	Shapiro-Wilk	Statistic	df	Sig.
Pree Keyakinan Diri	0,920	12	0,286	
Post Keyakinan Diri	0,960	12	0,780	
Pree Kesiapan Kerja	0,938	12	0,476	
Post Kesiapan Kerja	0,899	12	0,152	

Tabel 4.5 hasil analisis paired sampel t test kelompok kecil

Paired Samples Test			
	t	df	Sig. (2-tailed)
Pree - Post Keyakinan Diri	-11,579	11	0,000
Pree - Post Kesiapan Kerja	-3,414	11	0,006

Hasil analisis statistic menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada uji coba kelompok kecil, hal ini merupakan penemuan yang baik sebagai bentuk

keberhasilan dan efektivitas produk sebagaimana tujuannya untuk meningkatkan sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja dengan nilai sig 0,000 pada sikap keyakinan diri dan 0,006 pada nilai sig kesiapan kerja. Data tersebut berdistribusi normal berdasarkan tabel 4.4.

### 3. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan tahap keempat sebagaimana teori pengembangan menggunakan pendekatan ADDIE. Tahap implementasi dilakukan setelah memastikan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan layak oleh validator melalui uji kelayakan dan telah melalui uji kelompok kecil untuk melihat kepraktisan di lapangan yang telah dilakukan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. Selanjutnya yaitu uji kelompok besar melalui implementasi lapangan di SMKN 1 Sidoarjo. Sekolah ini dipilih selain berada diperkotaan juga memiliki alat yang mendukung, peserta didik lebih heterogen dan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Hasil masukan dari uji kelayakan dan uji kepraktisan pada kelompok kecil yang telah di revisi, diimplementasikan pada uji coba kelompok besar di SMKN 1 Sidoarjo. Pelaksanaan dilakukan selama 4 pertemuan dengan mengutamakan tujuan penelitian untuk mengimplementasikan produk guna memberikan pengalaman dan pembelajaran baru melalui pendidikan karakter dengan permianan kecil berbasis *compassion* untuk meningkatkan sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja. Adapun hasil analisis data berupa pretest posttes yang telah diuji secara normalitas dan uji beda berpasangan sebagai berikut:

Tabel 4.6 hasil analisis normalitas kelompok besar

Tests of Normality			
Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.
Pree Keyakinan Diri	0,968	51	0,186
Post Keyakinan Diri	0,970	51	0,217
Pree Kesiapan Kerja	0,970	51	0,218
Post Kesiapan Kerja	0,979	51	0,516

Tabel 4.7 hasil analisis paired sampel t test kelompok besar

	T	df	Sig. (2-tailed)
Pree - Post Keyakinan Diri	-6,888	50	0,000
Pree - Post Kesiapan Kerja	-4,281	50	0,000

Berdasarkan hasil analisis statistik tersebut, selaras dengan lembar refleksi yang telah diisi oleh peserta didik setelah melakukan permainan kecil berbasis *compassion*. Terkait variabel keyakinan diri, sebanyak 27 responden menyatakan dirinya sudah sangat yakin dan siap menghadapi tantangan baru, 18 responden menyatakan dirinya yakin mampu menghadapi tantangan sederhana, serta yang menyatakan dirinya mulai lebih yakin dengan kemampuan diri hanya 6 responden dan tidak ada yang menyatakan dirinya kurang yakin pada hasil lembar refleksi. Sedangkan pada variabel kesiapan kerja, terdapat 14 responden yang menyatakan dirinya sangat siap menghadapi tantangan kerja yang lebih besar, 30 responden menyatakan bahwa dirinya siap menghadapi tantangan kerja sederhana, 7 responden mulai lebih siap dengan keterampilan dasar kerja, dan tidak ada yang menyatakan belum siap menghadapi dunia kerja setelah melakukan permainan kecil berbasis *compassion* ini.

### 4. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu tahap evaluasi. Adanya tahap ini, penulis dapat menentukan dapat tidaknya produk untuk digunakan secara luas atau masih perlu

penyempurnaan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwasanya produk ini memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sudah sesuai. Evaluasi juga dilakukan pada setiap tahap sehingga dapat memaksimalkan hasil pengembangan. Evaluasi sudah dilakukan sejak tahap awal oleh dua validator mengenai uji kelayakan buku saku sebelum dilakukan uji coba kelompok kecil. Uji tersebut meliputi kelayakan isi, penyajian, tampilan, hingga kegunaan. Setelah itu validator memberikan masukan dan masuk pada tahap uji kelompok kecil setelah melewati revisi. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk menguji kepraktisan dalam penggunaannya dilapangan, dalam hal ini hanya revisi seperti penyesuaian tingkat kesulitan dan peraturan permainan, penyempurnaan instruksi kepada peserta didik, hingga penyesuaian media yang digunakan. Masukan tersebut menjadi bahan evaluasi untuk penulis sebelum masuk pada tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok besar.

Evaluasi hasil implementasi pada kelompok kecil dan kelompok besar menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada variabel sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja di kedua kelompok. Pada kelompok kecil, peningkatan keyakinan diri ditunjukkan oleh nilai *Sig.* 0.000 dan kesiapan kerja *Sig.* 0.006, sedangkan kelompok besar menunjukkan peningkatan yang konsisten dengan nilai *Sig.* 0.000 pada kedua variabel. Perubahan ini menggambarkan bahwa permainan kecil berbasis *compassion* efektif membangun keyakian diri, kemampuan bekerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan peserta didik menuju kesiapan kerja. Dengan demikian, hasil evaluasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa model ini layak dan efektif diimplementasikan dalam kegiatan ekstrakurikuler sebagai sarana pembentukan karakter utamanya sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja peserta didik SMK.

## B. Pembahasan

Tahap analisis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik SMK memiliki kebutuhan pembelajaran yang berbeda dibandingkan siswa SMA, terutama karena mereka lebih menyukai aktivitas praktik dan cenderung cepat merasa bosan jika hanya menerima penjelasan teoritis. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menegaskan bahwa siswa vokasional membutuhkan pembelajaran berbasis pengalaman langsung agar dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kesiapan kerja secara optimal (Bariyyah dan Tarsidi 2025). Guru PJOK juga menjelaskan bahwa peserta didik SMK menunjukkan kecenderungan pasif dalam diskusi, kurang percaya diri dalam bertanya, dan lebih nyaman bekerja dalam kelompok, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Kondisi tersebut mendukung teori Bandura (1997) tentang *self efficacy* yang menyatakan bahwa keyakinan diri seseorang berkembang melalui pengalaman langsung, pengalaman vikarius, persuasi sosial, dan kondisi emosional. Peserta didik yang wawancara juga mengakui bahwa mereka masih kurang percaya diri dan merasa belum siap menghadapi situasi kerja yang menuntut komunikasi, problem solving, dan pengambilan keputusan. Hal ini konsisten dengan temuan penelitian bahwa low *self efficacy* dan minimnya pengalaman kolaboratif memengaruhi kesiapan kerja siswa SMK (Bariyyah and Tarsidi 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu model pembelajaran atau kegiatan ekstrakurikuler yang mampu mengembangkan kemampuan tersebut secara terstruktur.

Tahap perencanaan (*design*) dalam model ADDIE kemudian mengarahkan proses untuk merancang permainan kecil berbasis *compassion* yang berfokus pada peningkatan keyakinan diri dan kesiapan kerja peserta didik. Branch (2009) menegaskan bahwa tahap desain harus menghasilkan rancangan instruksional yang jelas, logis, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Pemilihan permainan *Spider Web*, Zona Listrik, dan *Broken Square* dilakukan karena permainan-permainan tersebut menuntut kerja sama, komunikasi efektif, strategi, empati, dan kemampuan mengambil keputusan yang seluruhnya

merupakan *soft skills* penting dalam dunia kerja. Selain itu, pemetaan indikator permainan dengan konsep 12 langkah *compassion* dari Armstrong (2013) memberikan arah nilai moral dan emosional yang jelas, sehingga permainan tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial tetapi juga membangun kemampuan untuk memahami perspektif orang lain, memperhatikan kebutuhan sesama, dan mengurangi egoisme. Instrumen penelitian seperti lembar observasi dan lembar refleksi dirancang untuk memperkuat komponen evaluasi afektif, sebagaimana Mertler (2019) menyatakan tentang pentingnya multi instrumen dalam mengukur perubahan perilaku siswa

Tahap pengembangan menghasilkan buku saku permainan kecil berbasis *compassion* yang disusun dengan prinsip kejelasan, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan. Branch (2009) menyatakan bahwa produk instruksional yang baik harus mudah dipahami dan dapat digunakan oleh guru tanpa membutuhkan pelatihan tambahan. Validasi ahli memberikan masukan konstruktif terkait keselamatan permainan, kejelasan instruksi, dan kesesuaian konten dengan indikator *compassion*. Memperhatikan keselamatan dan desain instruksional saat merancang aktivitas fisik untuk peserta didik sangat penting (Porsanger 2021). Hasil validasi kemudian ditindaklanjuti dengan revisi produk dan uji coba kelompok kecil di SMKN 2 Buduran. Uji coba ini menunjukkan bahwa permainan membutuhkan penyesuaian tingkat kesulitan, modifikasi alat, dan tambahan petunjuk untuk memastikan permainan dapat dilakukan secara aman dan efektif.

Tahap implementasi pada kelompok besar di SMKN 1 Sidoarjo dilakukan setelah produk dinyatakan layak. Implementasi mengikuti struktur layanan bimbingan kelompok POP BK yaitu pembentukan kelompok, peralihan, kegiatan inti, dan penutup yang terbukti efektif dalam mengembangkan kemampuan sosial-emosional siswa. Selama implementasi, peserta didik menunjukkan peningkatan dalam kerja sama, keberanian mengemukakan pendapat, kemampuan memecahkan masalah, dan kesadaran akan perannya dalam kelompok. Temuan ini sejalan dengan Dyson (2016) yang menunjukkan bahwa model permainan kooperatif dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan partisipasi, kepemimpinan, dan empati siswa. Selain itu, aspek *compassion* seperti empati, perhatian penuh, dan tindakan prososial tampak meningkat selama rangkaian permainan.

Tahap evaluasi dilakukan menggunakan uji normalitas dan paired sample t-test untuk mengetahui efektivitas model. Hasil evaluasi statistik menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja baik pada uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Peningkatan signifikan pada keyakinan diri dan kesiapan kerja ini mendukung temuan yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keberanian siswa dalam mengambil keputusan dan kemampuan kolaboratif (Fazrin et al. 2025). Pwnlitian lain juga menyampaikan hal serupa dengan menekankan pada peningkatan (Lisa and Muthohar 2024) Selain itu, Nur, Dwi, dan Hariyanto (2025) juga menemukan bahwa pembelajaran berbasis kelompok dan aktivitas reflektif berpengaruh terhadap peningkatan kesiapan kerja siswa vokasional. Dengan demikian, model permainan kecil berbasis *compassion* tidak hanya efektif secara pedagogis, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap penguatan karakter, pengembangan soft skills, dan kesiapan kerja peserta didik SMK.

## KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa berdasarkan seluruh rangkaian proses penelitian dan pengembangan model permainan kecil berbasis *compassion* menggunakan pendekatan ADDIE, proses pengembangan model permainan kecil berbasis *compassion* pada kegiatan ekstrakurikuler SMK dilakukan secara sistematis melalui tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan aktivitas yang bersifat praktis, kolaboratif, dan mampu menumbuhkan *self efficacy* serta kesiapan kerja. Tahap perencanaan menghasilkan rancangan permainan yang

mengintegrasikan aspek *compassion*, sikap keyakinan diri, dan kesiapan kerja. Tahap pengembangan menghasilkan buku saku permainan yang telah divalidasi dan direvisi sesuai masukan ahli. Selanjutnya, implementasi dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar, yang menunjukkan bahwa model dapat diterapkan secara efektif dalam konteks ekstrakurikuler SMK.

Model permainan kecil berbasis *compassion* dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli pendidikan jasmani dan ahli psikologi olahraga. Para ahli menilai bahwa isi, instruksi permainan, indikator *compassion*, serta kelayakan teknis telah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan prinsip keselamatan aktivitas fisik. Uji kepraktisan melalui kelompok kecil juga menunjukkan bahwa permainan dapat dilaksanakan dengan baik setelah dilakukan beberapa penyesuaian terhadap tingkat kesulitan, instruksi, dan modifikasi alat. Dengan demikian, model ini memenuhi kriteria kelayakan teoritis dan kelayakan praktis untuk digunakan pada kegiatan ekstrakurikuler SMK.

Model permainan kecil berbasis *compassion* terbukti efektif dalam meningkatkan sikap keyakinan diri dan kesiapan kerja peserta didik SMK. Hasil uji statistik pada kelompok kecil menunjukkan peningkatan signifikan pada *self efficacy* (Sig. 0,000) dan kesiapan kerja (Sig. 0,006). Temuan ini diperkuat oleh hasil uji pada kelompok besar yang menunjukkan peningkatan yang konsisten pada kedua variabel (Sig. 0,000 untuk keduanya). Peningkatan tersebut didukung oleh data refleksi peserta didik yang menunjukkan bahwa pengalaman menjalankan permainan melalui kerja sama, strategi, empati, pengambilan keputusan, dan evaluasi diri yang berkontribusi pada berkembangnya keyakinan diri dan kesiapan mereka menghadapi tuntutan dunia kerja. Secara keseluruhan, model permainan kecil berbasis *compassion* layak, praktis, dan efektif diterapkan sebagai inovasi kegiatan ekstrakurikuler untuk memperkuat karakter, meningkatkan sikap keyakinan diri, dan mempersiapkan peserta didik SMK menghadapi dunia kerja.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah membantu penelitian ini. Terimakasih untuk para pembimbing dan dosen, orang tua dan keluarga besar, tim SCRAF outdoor, pihak SMKN 2 Buduran, SMKN 1 Sidoarjo, keluarga besar 413-414, dan seluruh teman-teman peulis yang sudah membersamahi setiap proses.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annur, Pingki Alfanda, Eri Susanti, and Irega Gelly Gera. 2023. "Urgensi Pendidikan Moral Sekolah Dasar Dalam Membentuk Karakter Religius Di Era Digital Menurut Henry Alexis Rudolf Tilaar." *Jurnal Edukasi* 1(3):271–87. doi: 10.60132/edu.v1i3.182.
- Annur, Yusri Fajri, Ririn Yuriska, and Shofia Tamara Arditasari. 2021. "Pendidikan Karakter Dan Etika Dalam Pendidikan." *Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* 333.
- Bandura, Albert. 1997. *Self-Efficacy: The Exercise of Control*. New York: W.H. Freeman.
- Bariyyah, Yayu Khoerul, and Iding Tarsidi. 2025. "Pengembangan Model Pelatihan Vokasional Berbasis Sekolah Melalui Workshop Shelter Untuk Meningkatkan Kompetensi Kerja Peserta Didik Tunagrahita." *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 8(7):7396–7402. doi: <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i7.8504>.
- Bere, Sigiraunus Marutho. 2025. "Aniaya Guru Hingga Babak Belur, Siswa SMA Dikembalikan Pada Orangtua." *Kompas.Com*. Retrieved (<https://regional.kompas.com/read/2025/03/15/133120378/aniaya-guru-hingga-babak-belur-siswa-sma-dikembalikan-pada-orangtua>).
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York Dordrecht Heidelberg London: Springer Science.
- Christina Yuli Hartati, Sasminta, Abdul Rachman Syam Tuasikal, Bernard Djawa, Advendi

- Kristiyandaru, Andhega Wijaya, Muchamad Arif Al Ardha, Nur Hanifah, Helmi Mahdi Hibatulloh, Tahta Krisna Wira Prakosa, Program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, and Fakultas Ilmu Olahraga. 2023. "Pelatihan Penerapan Permainan Kecil Untuk Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran PJOK Di MGMP PJOK SMA Kabupaten Mojokerto." *Laksana Olahraga Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 01(01):33–46. doi: <https://doi.org/10.26740/laksanaolahraga.v1i1.50921>.
- Dewi, Anita Candra, Bayin Ramadhan, A. Ahmad Fadhil, Firqah Fadhil, Andi Mufidah Idris, Muh. Raifadhil Hidayat, and M. Aqila Dzakwan Yusrin. 2023. "Pendidikan Moral Dan Etika Mengukir Karakter Unggul Dalam Pendidikan." *IJOCE: Indonesia Journal of Civic Education* 3(2):69–76. doi: 10.31539/ijoce.v3i2.8195.
- Dyson, Ben, and Ashley Casey. 2016. *Cooperative Learning in Physical Education and Physical Activity*. 1st ed. London: Education, Sports and Leisure.
- Fazrin, Elsa Nurul, Naila Oktapiani Nurajijah, Hikmalia Puspita Hafidhoh, and I. Robia. 2025. "Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Permainan Kolaboratif Team Quest." *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga* 24(2):366–83.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, Anung Priambodo, and Advendi Kristiyandaru. 2017. *Buku Permainan Kecil.Pdf*.
- Hartik, Junaidin Andin. 2023. "Siswa SMK Di Bima Pukul Gurunya." *Compas.Com*. Retrieved (<https://regional.kompas.com/read/2023/11/07/201444778/siswa-smk-di-bima-pukul-gurunya-gara-gara-ditegur-merokok-dalam-kelas>).
- Ibnu Asa, Agam. 2019. "PENDIDIKAN KARAKTER MENURUT KI HADJAR DEWANTARA DAN DRIYARKARA." *Jurnal Pendidikan Karakter* 12(2):245–58.
- Karen Armstrong. 2013. *Compassion : 12 Langkah Menuju Hidup Berbelas Kasih*. Edisi Baru. edited by Y. Liputo. Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Kemendikbud. 2016. *Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan Dan Konseling Sekolah Menengah Kejuruan*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, Dikjen GTK.
- Kian, Yosefina Sara, Stefanus Lio, Rosa Mustika Bulor, Bimbingan Konseling, Universitas Katolik, and Widya Mandira. 2025. "Hubungan Self-Efficacy Dengan Kesiapan Kerja Siswa Kelas XL TJKT SMK Negeri 6 Kupang." *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian Dan Inovasi* 5(2):0–4. doi: 10.59818/jpi.v5i2.1391.
- Lisa, Aulia Ainis, and Sofa Muthohar. 2024. "Strategi Game Based Learning Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan 4C + S Siswa." *Jurnal Kependidikan* 13(001):125–38.
- Mahesha, Abdi, Dinie Anggraeni, and Muhammad Irfan Adriansyah. 2024. "Mengungkap Kenakalan Remaja: Penyebab, Dampak, Dan Solusi." *PRIMER : Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 2(1):16–26. doi: 10.55681/primer.v2i1.278.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. unesa univ. edited by unesa university Press. Surabaya: unesa university press.
- Mendoza, Laura, Tuula Lehtonen, Sari Lindblom-Yl'anne, and Heidi Hyytinens. 2022. "Exploring First-Year University Students ' Learning Journals : Conceptions of Second Language Self-Concept and Self-Efficacy for Academic Writing." *ScienceDirect System* 106. doi: 10.1016/j.system.2022.102759.
- Mertler, Craig A. 2019. *Classroom Assessment: A Practical Guide for Educators*. Routledge.
- Neswari, Widantining Tyas Wilujeng Ardana, and Renny Dwijayanti. 2022. "Pengaruh Praktek Kerja Industri (Prakerin) Program Kelas Alfamidi Dan Self Efficacy Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Bidang Keahlian Bisnis Daring Dan Pemasaran SMK PGRI 13 Surabaya." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)* 10(2):1701–9. doi: 10.26740/jptn.v10n2.p1701-1709.
- Nulhakim, Lukman. 2021. "Penguatan Efikasi Diri Pada Pribadi Introvert ( Community Approach )." *Jurnal Konseling Pendidikan Islam* 2(1):203–16.
- Nur, Hanifah, Herman Dwi, and Didik Hariyanto. 2025. "Berpikir Kritis Dalam Pendidikan

Vokasional : Kajian Literatur Sistematis Terpadu Dan Analisis Bibliometrik." *Apdovi* 1–31.

Nussbaum, Martha C. 2018. *The Monarchy of Fear: A Philosopher Looks at Our Political Crisis*. New York: Simon & Schuster paperbacks.

Pajares, and Miller. 1994. "Role of Self-Efficacy and Self-Concept Beliefs in Mathematical Problem Solving: A Path Analysis." *Journal of Educational Psychology* 86(2):193-203.

Porsanger, Lise. 2021. "Risk and Safety Management in Physical Education : Teachers ' Knowledge Knowledge." *Physical Education and Sport Pedagogy* 0(0):1–13. doi: 10.1080/17408989.2021.1934663.

Sisdiknas. 2003. *Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. edited by Alfabeta. Alfabeta.

Wicahyani, Sri, Heryanto Nur Muhammad, Taufik Hidayat, Sapto Wibowo, Setiyo Hartoto, Lutfhi Abdil Khuddus, Procopio B. Dafun Jr., Anung Priambodo, Agung Prasetyo, and Septian Wiliyanto. 2024. "Spiritual Growth and Stress Management of Physical Education Sport and Health Students." *International Journal of Disabilities Sports and Health Sciences* 7(5):1036–43. doi: 10.33438/ijdshs.1505439.

Wiryopranoto, Suhartono, Nina Herlina, Djoko Mariandono, and uda B. Tangkilisan. 2017. *Ki Hajar Dewantara "Pemikiran Dan Perjuangannya."* edited by D. Mariandono. Jakarta: Museum Kebangkitan Nasional Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Yiming, Yikeranmu, Rong Ma, and Yalikun Saiyidu. 2025. "The Mediating Effect of Psychological Well - Being on Self - Efficacy and Career Development of Physical Education Major Students." *BMC Psychology* 13(862). doi: <https://doi.org/10.1186/s40359-025-03168-z>.

Yudha, Redi Indra, and Ferry Yanto. 2024. "Analisa Penempatan Program Keahlian Dan Praktek Kerja Industri Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Kelas XII Di SMK Negeri 6 Kota Jambi." *Scientific Journals of Economic Education* 8(2):97–103. doi: <https://www.doi.org/10.33087/sjee> Analisa.