



---

**PEMBELAJARAN PENJAS BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BELENGKU  
UNTUK MEMBENTUK KARAKTER KERJASAMA, TANGGUNG JAWAB  
DAN KEJUJURAN SISWA SEKOLAH DASAR**

**A.Ardiansyah<sup>1</sup>, Hendriana Sri Rejeki<sup>2</sup> Andi Imrah Dewi**

<sup>1</sup>Institut Agama Islam Negeri Palu, Indonesia

<sup>2,3</sup>Universitas Negeri Tadulako Palu, Indonesia

---

**Info Artikel**

*Article History:*

Received: 4 Januari 2022

Revised: 4 Februari 2022

Accepted: 4 Februari 2022

*Keywords:*

model pembelajaran,  
karakter, dan siswa  
SD

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pembelajaran penjas melalui aktivitas permainan bagi siswa sekolah dasar khususnya kelas bawah yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mengadaptasi langkah-langkah penelitian pengembangan sebagai berikut: (1) pengumpulan informasi di lapangan dan melakukan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (2) mengembangkan produk awal (draf model), (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi, (5) uji coba lapangan skala besar dan revisi, dan (6) pembuatan produk final (7) Uji Efektifitas. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu: (1) pedoman wawancara, (2) skala nilai, (3) pedoman observasi permainan, (4) pedoman observasi keefektifan permainan, dan (5) pedoman observasi terhadap guru pelaku uji coba. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini berupa buku panduan aktivitas permainan untuk pembentukan karakter kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran siswa sekolah dasar kelas bawah yang telah divalidasi oleh ahli dan guru.

**Abstract**

*This study aims to produce physical education learning through game activities for elementary school students, especially the lower class which is integrated with the character values of cooperation, responsibility and honesty. This development research was carried out by adapting the steps of development research as follows: (1) collecting information in the field and conducting an analysis that had been collected, (2) developing initial products (model drafts), (3) expert validation and revision, (4) small-scale field trials and revisions, (5) large-scale field trials and revisions, and (6) final product manufacture (7) effectiveness tests. The data collection instruments used were: (1) interviews, (2) value scales, (3) game observation guidelines, (4) game effectiveness observation guidelines, and (5) observation guidelines for teachers conducting trials. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. The results of this study are in the form of a game activity guide book for the formation of the character of cooperation, responsibility and honesty for lower grade elementary school students which has been validated by experts and teachers.*

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan pesatnya perkembangan teknologi ini permainan-permainan tradisional kini mulai tersisih keberadaannya khususnya di kota-kota besar dan untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada. Semakin tidak populernya permainan tradisional tersebut dikarenakan telah banyak munculnya permainan-permainan yang lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak. Sebagai contoh PlayStation (PS) yang merupakan produk dari Jepang dimana sekarang telah mencapai versi yang ketiga. Dengan banyaknya permainan elektronik maupun non elektronik yang menyenangkan dan menghibur dipasaran Indonesia, maka sedikit demi sedikit keberadaan dari permainan tradisional semakin tersisihkan.

Padahal game tersebut hanya monoton dan tidak memuat aspek pendidikan didalam diri anak tersebut, anak hanya dituntut untuk mematuhi aturan di games online tersebut. Games itupun tidak membawa efek baik bagi tubuh karena games online hanya menggerakkan tangan dan mata tidak jasmani seluruhnya. Dengan kebiasaan tersebut bisa berdampak terhadap kebugaran jasmani anak. Berbeda dengan permainan tradisional yang ada diindonesia salah satunya daerah disulawesi tengah seperti baku baku raja, no kadende sorong, alay mbelong, kalempa, tilako, lalabak ponti, dan lain sebagainya, permainan itu menggerakkan semua anggota tubuh, sehingga badan menjadi sehat, kuat dan bergairah. Disamping permainan tradisional yang menyehatkan, ternyata di balik itu permainan tradisional yang diciptakan nenek moyang kita tersimpan banyak hikmah untuk membangun karakter anak agar bisa pandai baik dalam aspek kognitif maupun emosional. Hal ini juga Rejeki H.S & Ardiansyah.A (2018: 7-14) mengatakan bahwa nilai karakter pada permainan tradisional kadende sorong mempunyai nilai-nilai karakter diantaranya nilai kedisiplinan, nilai ketangkasan, nilai sosial, nilai kesehatan, nilai kerjasama, nilai kerukunan, nilai kreatifitas, nilai pengaturan strategi.

Permainan tradisional sangat sesuai untuk diajarkan di sekolah dasar, sebab memiliki nilai-nilai luhur yang dapat mempengaruhi terbentuknya kepribadian anak secara sehat dan wajar. Sukintaka (1998:102) menyatakan bahwa permainan daerah dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan dapat berpengaruh langsung (1) kesegaran jasmani anak (2) meningkatkan budi pekerti (3) perkembangan sosial anak (4) pembangkit rasa ketuhanan. Selanjutnya ciri-ciri permainan tradisional (1) menyenangkan (2) kesederhanaan peraturan (3) alat mudah didapat. Hal ini juga Burhein.E (2017: 55-68) mengatakan dapat berfungsi sebagai stimulus yang mampu mengatasi (mengondisikan) anak berkebutuhan khusus termasuk tunalaras dalam memperbaiki dari sifat agresif, menentang, dan gangguan perilaku lainnya.

Karakter adalah konsep dari moral, yang tersusun dari sejumlah karakteristik yang dapat dibentuk melalui aktivitas olahraga. Setidaknya terdapat nilai-nilai yang baik yang dapat dibentuk melalui aktivitas olahraga, antara lain: rasa terharu (*compassion*), keadilan (*fairness*), sikap sportif (*sport-personship*), dan integritas (*integrity*) (Weinberg, Robert S and Gould, Daniel, 2002).

Pendidikan karakter dapat dilakukan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar yang diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani tersebut tidak hanya merupakan sebuah gerak badan, tapi juga alat yang strategis untuk membina karakter. Di dalam pendidikan jasmani banyak terkandung nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerjasama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak dan dalam berbagai bentuk permainan. Dari pernyataan di atas jelas bahwa pendidikan jasmani dapat menjadi ujung tombak dalam mengubah karakter bangsa Indonesia menjadi lebih kuat. Pendidikan jasmani dan diharapkan memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap perkembangan anak, tidak hanya perkembangan intelektual dan perkembangan psikomotorik melalui gerak, namun juga pada perkembangan kepribadiannya, terutama yang berkaitan dengan karakter anak. Rusli Lutan (2001: 1) menyatakan bahwa pendidikan jasmani bertujuan untuk menyempurnakan dan membentuk kepribadian yang kuat, watak yang baik, dan sifat yang mulia.

Pendidikan karakter dapat dilakukan bersamaan dengan kegiatan belajar mengajar yang diintegrasikan dalam setiap mata pelajaran termasuk pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani tersebut tidak hanya merupakan sebuah gerak badan, tapi juga alat yang strategis untuk membina karakter. Menurut Josep Doty (2006: 1) *People participate in sports for a variety of reasons health and fitness, stress management, socialization, relaxation, and others. One of the "other" reasons is character development.*

Di dalam pendidikan jasmani dan olahraga banyak terkandung nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kejujuran, keberanian, kerja keras, pengendalian diri, tanggung jawab, kerjasama, keadilan, dan kebijaksanaan, menghargai lawan dan sebagainya yang dapat diintegrasikan dalam aktivitas gerak dan dalam berbagai bentuk permainan. Dari pernyataan di atas jelas bahwa pendidikan jasmani dan olahraga dapat menjadi ujung tombak dalam mengubah karakter bangsa Indonesia menjadi lebih kuat. Pendidikan jasmani dan olahraga diharapkan memiliki kontribusi yang sangat besar terhadap perkembangan anak, tidak hanya perkembangan intelektual dan perkembangan psikomotorik melalui gerak, namun juga pada perkembangan kepribadiannya, terutama yang berkaitan dengan karakter anak. Rusli Lutan (2001:1) menyatakan bahwa pendidikan jasmani dan olahraga bertujuan untuk menyempurnakan dan membentuk kepribadian yang kuat, watak yang baik, dan sifat yang mulia.

Periode usia sekolah dasar merupakan masa yang tepat untuk mengembangkan nilai-nilai karakter. Menurut hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh beberapa guru penjas di SD yang ada di Kecamatan Mantikulore Kota Palu sebagian besar mengatakan pendidikan jasmani sangat berperan penting dalam membina karakter anak, seiring majunya teknologi dan arus globalisasi nilai-nilai moral anak semakin terkikis anak lebih cenderung bersifat individual kurang mau peduli satu sama lain. di dalam lingkungan sekolah anak kurang memiliki sikap tanggung jawab, khususnya terhadap tugas yang diberikan oleh guru.

Oleh karena itu peneliti yakin, lewat permainan aktivitas jasmani upaya untuk membentuk karakter anak usia sekolah dasar khususnya kelas atas akan dapat dilakukan, sehingga peneliti tertarik untuk membuat model-model permainan aktivitas jasmani yang di dalamnya terkandung nilai-nilai karakter positif untuk anak sekolah dasar. Peneliti berasumsi bahwa dengan membuat model-model permainan tersebut anak tidak hanya sebatas mengetahui nilai-nilai karakter yang baik, namun mau melakukan tindakan tersebut dan nantinya diharapkan menjadi habituasi (kebiasaan) dalam diri anak, sehingga diharapkan penerus bangsa ini nantinya akan memiliki karakter yang kuat sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung di dalam Pancasila.

Samani (2011, 42) karakter adalah perilaku yang tampak dalam kehidupan sehari-hari baik dalam bersikap maupun dalam bertindak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti yang membedakan setiap individu dengan individu lainnya. Lebih lanjut menurut Munir (2010, p.3) karakter adalah sebuah pola, baik itu pikiran, sikap, maupun tindakan, yang melekat pada diri seseorang dan sulit dihilangkan.

Muin (2011, 160) menyatakan bahwa karakter sama dengan kepribadian, Kepribadian dianggap sebagai ciri, atau karakteristik, gaya, atau sifat khas dari diri seseorang yang bersumber dari bentukan-bentukan yang diterima dari lingkungan misalnya keluarga pada masa kecil, juga bawaan sejak lahir. Karakter merupakan kumpulan tata nilai yang menuju pada satu sistem, yang melandasi pemikiran, sikap dan perilaku yang ditampilkan. Lebih lanjut Milson (2002,101) menyatakan *virtue of character is a result of habituation. from this it is clear that none of the virtues of character arises in us by nature*. Disimpulkan bahwa karakter merupakan cara berfikir dan berperilaku yang menjadi ciri khas setiap individu terkait dengan nilai benar salah, dan nilai baik buruk, sehingga karakter akan muncul menjadi kebiasaan yang termanifestasi dalam sikap dan perilaku.

## **METODE**

### **Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*). Dalam hal ini pengembangan dilaksanakan untuk mendapatkan sebuah model permainan untuk pembentukan karakter kerja sama dan tanggung jawab bagi anak sekolah dasar kelas bawah. Pengembangan ini dilakukan berdasarkan pada kajian terhadap muatan kurikulum yang ada dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terutama kelas bawah, Kemudian dalam melakukan pengembangan, pada tahap pemilihan bentuk aktivitas yang dikembangkan juga melihat pada tahap-tahap perkembangan serta karakteristik anak, sehingga model yang dihasilkan diharapkan cocok atau sesuai anak dan tahapan perkembangannya, lebih lanjut menurut Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014:119-129) pembelajaran harus memberikan makna yang mendalam dan selalu diarahkan untuk

tumbuh dan kembang peserta didik, menghargai lingkungan sehingga potensinya dapat berkembang secara optimal. Lebih lanjut Bile. R.L Dkk (2021: 71:80) mengatakan bahwa perlu dilakukan secara teratur dan berkesinambungan sedinimungkin sehingga dapat menjadi sebuah kebiasaan yang positif bagi siswa

#### Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini direncanakan menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Borg dan Gall. Menurut Borg dan Gall (1983,775) dalam melakukan penelitian pengembangan terdapat 10. Kemudian langkah-langkah tersebut diadaptasi menjadi 6 tahapan sebagai berikut: (1) Studi pendahuluan dengan melakukan pengumpulan informasi dan analisis terhadap informasi yang telah dikumpulkan, (2) mengembangkan produk awal, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan dengan skala kecil dan revisi produk, (5) uji coba skala besar dan revisi produk (6) produk akhir (7) uji efektifitas.

#### Desain Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan tujuan untuk menyempurnakan model permainan dengan memraktekkannya secara langsung di lapangan. Dalam penelitian ini, uji coba produk/draf model dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba produk skala kecil dilakukan terhadap siswa kelas 3 SDN Kawatuna yang berjumlah 33 orang, sementara uji coba skala besar dilakukan terhadap siswa kelas 3 Paboya dan 3 SDN 2 Lasoani. Kemudian dalam tahap uji coba di lapangan peran dari para pakar serta guru Penjas adalah untuk mengobservasi kelayakan draf model yang telah disusun dengan kenyataan di lapangan kemudian setelah uji coba skala luas maka akan menghasilkan sebuah model yang benar benar valid.

#### Subjek Coba

Subjek coba pada penelitian ini yaitu siswa kelas 3 dari SDN Kawatuna, SDN Paboya, SDN Lasoani Kecamatan Mantikulore Kota Palu. Uji coba skala kecil dilakukan terhadap siswa kelas 3 SDN. Kawatuna yang berjumlah 33 anak. Sementara uji coba skala besar dilakukan terhadap siswa SDN Paboya, SDN Lasoani yang berjumlah 55 anak.

#### Jenis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari: (a) hasil wawancara dengan guru SD; (b) data saran dan masukan perbaikan model permainan dari ahli materi serta guru pelaku uji coba. Data kuantitatif diperoleh diperoleh dari ahli

materi terhadap: (a) penilaian ahli materi terhadap permainan; (b) penilaian ahli materi terhadap karakter yang muncul pada setiap permainan; (c) penilaian ahli materi terhadap guru pelaku uji coba.

#### Instrumen Pengumpulan Data

##### *Wawancara*

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil (Sugiyono, 2007,138). Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik komunikasi langsung dengan menggunakan instrumen wawancara sebagai alat pengumpul data.

##### *Skala Nilai (Rating Scale)*

Instrumen pengumpul data kedua yang digunakan yaitu skala nilai. Skala nilai ini digunakan untuk menilai kelayakan model permainan yang dikembangkan sebelum pelaksanaan uji coba skala kecil dan uji skala besar. Setelah para ahli menilai bahwa model permainan sudah sesuai dengan unsur-unsur dalam skala nilai, model permainan baru dapat diujicobakan dalam uji coba skala kecil. Dalam skala nilai, variabel atau tujuan penelitian diklasifikasikan secara rinci menjadi gejala-gejala dengan unsur-unsurnya. Klasifikasi tersebut disusun ke bawah, sedangkan ke samping dicantumkan kategori sesuai dengan maksud/tujuan penelitian, antara lain berupa urutan kualitas data yang dikumpulkan. Kategori yang dimaksud dalam skala penilaian ini adalah kategori berskala dua, yaitu sesuai dan tidak sesuai. Cara penggunaan skala nilai yaitu, bilamana muncul gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data, para pakar dan guru memberikan tanda cek (√) pada kolom kategori yang sesuai. Apabila gejala atau unsur-unsur seperti yang terdapat dalam klasifikasi data dinyatakan sesuai maka nilainya satu (1), apabila dinyatakan tidak sesuai maka nilainya nol (0).

##### *Instrumen Observasi*

Teknik pengumpulan data ketiga yang digunakan yaitu teknik observasi tidak langsung dengan instrumen observasi berupa daftar cek (*check list*) dan peralatan mekanik. Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang di amati terlalu besar (Sugiyono, 2007,145). Teknik observasi tidak langsung merupakan cara mengumpulkan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang dilaksanakan setelah peristiwa atau situasi atau keadaannya terjadi. Dalam daftar cek,

variabel penelitian dijabarkan secara rinci berupa gejala-gejala atau unsur-unsur di dalam setiap gejala, sebagai klasifikasi data yang perlu dihimpun. Rincian gejala dan unsur-unsurnya disusun secara teratur menjadi suatu daftar sebagai urutan klasifikasi data yang akan diamati muncul atau tidaknya di dalam suatu peristiwa, keadaan/situasi/kejadian yang berkenaan dengan masalah penelitian (Nawawi, 76-77).

#### Instrumen Penilaian Anak

Instrumen penilaian anak adalah format penilaian yang digunakan guru untuk menilai kinerja anak saat melaksanakan permainan-permainan yang dikembangkan. Dengan format penilaian ini akan memudahkan guru dalam mengevaluasi penampilan anak dan ketercapaian indikator yang diharapkan dari tiap permainan. Terdapat empat format penilaian untuk empat permainan yang dikembangkan. Format penilaian untuk masing-masing permainan berbeda karena indikator tujuan permainan yang berbeda-beda dalam tiap permainan. Kisi-kisi format penilaian anak sama dengan kisi-kisi instrumen untuk mengobservasi keefektifan model permainan

#### HASIL

Hasil penilaian para ahli dan guru di lapangan terhadap model pembelajaran permainan dalam membentuk karakter kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran. Hasil penilaian draf awal oleh para pakar/ahli.

#### Permainan Belengku

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi tabel 1 total nilai ahli untuk permainan belengku yaitu ahli satu (ahli pendidikan jasmani) sebesar 22 terletak pada interval  $15.3 \leq X$ . Total nilai ahli dua (ahli motorik) sebesar 22 terletak pada interval  $15.3 \leq X$ . Total nilai ahli tiga (ahli motorik) sebesar 22 terletak pada interval  $15.3 \leq X$ . Total nilai ahli sebesar 22 terletak pada interval  $15.3 \leq X$ . Dengan menggunakan batas nilai minimal dikatakan layak (valid) adalah 7.7. Maka, penilaian ahli materi terhadap aktivitas permainan belengku dikategorikan baik (layak/valid).

Data *pretest* dan *posttest* afektif peserta didik pada mata pelajaran Penjas menggunakan model pembelajaran berbasis permainan tradisional Sulawesi Tengah dapat digambarkan tabel 2 yang menunjukkan telah terjadi peningkatan antara hasil *posttest* dibanding dengan hasil *pretest*.

#### Uji Normalitas

Pengujian normalitas adalah pengujian tentang distribusi data. Untuk mengetahui bentuk distribusi data digunakan analisis statistik. Analisis statistik yang digunakan adalah pengujian uji *Kormogorof-Smirnov* yang dapat dilihat pada lampiran. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila



nilai signifikansi lebih besar dari 0.05. Adapun data hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 3. Berdasarkan data pada tabel di atas berdasarkan perhitungan uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorof-Smirnov* dapat disimpulkan bahwa dari data semua aspek berdistribusi normal.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Penilaian Ahli Materi/Pakar Permainan Belengku**

Interval	Kategori	Nama Permainan belengku		
		A1	A2	A3
		F	f	f
$X < 6.34$	Kurang	0	0	0
$6.34 \leq X < 12,66$	Cukup	0	0	0
$12,66 \leq X$	Baik	22	22	22
<b>Jumlah</b>		22	22	22
<b>Rata-Rata</b>		22		

**Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Permainan**

Ranah Nilai Penjas Belengku	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Gain</i>	Kategori
	70	88	0.60	Sedang

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Permainan Alai Mbelong**

Permainan		Signifikansi	Keterangan
Belengku	<i>Pretest</i>	0,572	Normal
	<i>Posttest</i>	0,139	Normal

#### Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varian populasi adalah sama atau tidak. Jika nilai signifikansi  $>$  level kepercayaan ( $P > 0,05$ ) berarti homogen, sedangkan jika nilai signifikansi  $<$  level keterpercayaan ( $P < 0,05$ ) berarti tidak homogen. Berdasarkan perhitungan data yang diperoleh dari lapangan dapat dipaparkan tabel 4. Hasil perhitungan uji homogenitas varians dengan *levене statistics* menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari level keterpercayaan, maka data tersebut dapat dikatakan sama (homogen) hasil analisis.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan maka selanjutnya dilakukan uji t untuk mengetahui hubungan antara *pretest* dan *posttest*. Berdasarkan hasil uji t yang terdapat pada tabel 5 diperoleh hasil telah terjadi peningkatan yang terjadi dari hasil *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai afektif sebelum dan sesudah pembelajaran mengalami peningkatan sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai karakter sebelum dan sesudah pembelajaran mengalami peningkatan.



**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas Permainan**

Permainan	Signifikansi	Keterangan
Belengku	0,132	Homogen

**Tabel 5. Hasil Uji t Permainan**

Permainan	t	signifikansi
Belengku	-9.197	0,000

## KESIMPULAN

Dari hasil penilaian para ahli materi dan guru terhadap model pembelajaran yang dikembangkan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk membentuk karakter kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran siswa sekolah dasar ini sangat baik dan efektif. Oleh karena itu, model pembelajaran yang dikembangkan ini layak untuk digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk siswa sekolah dasar kelas bawah. Produk dari penelitian pengembangan ini yaitu buku panduan pembelajaran berbasis permainan tradisional belengku untuk membentuk karakter kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran. Produk dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam memberikan pembelajaran ke siswa untuk menanamkan nilai-nilai karakter positif khususnya, kerja sama, tanggung jawab dan kejujuran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119-129
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *JURNAL PENJAKORA*, 8(1), 71-80.
- Burhaein, E. (2017). Aktivitas permainan tradisional berbasis neurosainslearning sebagai pendidikan karakter bagi anak tunalaras. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 3(1), 55-68.
- Borg, Walter R. & Gall, Joyce P.. (1983). *Educational research (an Introdution)*, 4th ed. New York: Longman.
- Doty, J. (2006). Sports build character?!. *Journal of college and character*, 7(3), 1-9.
- Lerner, J. W., & Kline, F. (2006). *Learning disabilities and related disorders: Characteristics and*

teaching strategies. Houghton Mifflin College Division.

Milson, Andrew J. (2002). Developing a comprehensive approach to character education in the social studies. *Journal proquest the social studies*, 101,93,3

Munir, Abdul. (2010). *Pendidikan karakter: Membangun karakter anak sejak dari rumah*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.

Nawawi, Hadari & Hadari, Martini. (2006). *Instrumen penelitian bidang sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Rejeki, H. S., & Ardiansyah, A. (2018). Permainan Tradisional Kadende Sorong dalam Membentuk Karakter Anak di Sekolah Dasar. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 6(1), 7-14.

Samani, Muchlas. (2011). *Konsep dan model pendidikan karakter*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

*Sugiyono. (2007). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Weinberg, Robert S and Gould, Daniel. 2002. *Fondations of Sport and Exercise Psychology*, 3rd edition. Champaign, IL: Human Kinetics