

PENGEMBANGAN MODEL “YUDI” DALAM PEMBELAJARAN KARAKTER SD

Veryliana Purnamasari¹, Asep Ardiyanto²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

Email: verylianapurnamasari@gmail.com

Abstrak

Kata Kunci:
Model “YUDI”,
Nilai Karakter

Permasalahan yang melatar belakangi belum adanya model pengembangan senam berbasis permainan tradisional yang dapat menunjang pengembangan karakter di sekolah dasar. Hal lain yang melatarbelakangi penelitian ini, berbagai tindakan kemerosotan moral dan karakter, khususnya pada siswa SD yang sudah menjangkau siswa SD kelas rendah. Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah menghasilkan model “Yudi” dalam pembelajaran pendidikan karakter di SD. Metode yang akan diterapkan dalam pencapaian tujuan tersebut adalah metode model penelitian dan pengembangan (*research and development*) dari Borg & Gall. Penelitian ini menitik beratkan pada pengembangan model senam si Buyung dan permainan tradisional yang dapat digunakan dalam pembelajaran karakter di Sekolah Dasar. Obyek yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di Kota Semarang. Penentuan sumber data dilakukan dengan *purposive*. Hasil penelitian ini berupa model pembelajaran “Yudi” yang menggabungkan si Buyung dan permainan tradisional untuk membangun karakter. Data hasil evaluasi kelayakan produk berupa lembar validasi ahli. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa model “Yudi” yang telah dikembangkan layak menurut ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil model “Yudi” yang dikembangkan untuk membangun karakter kepedulian dinilai layak untuk digunakan menurut ahli materi dengan nilai sangat baik dengan skor validasi total 78 sehingga model “Yudi” yang dikembangkan untuk membangun karakter dinilai layak untuk digunakan. Menurut ahli pembelajaran dengan nilai sangat baik pada produk model “Yudi” dengan skor validasi total 80 menunjukkan model “Yudi” layak digunakan.

Abstract

Keywords:
*model "Yudi",
character
value*

The problem behind the absence of a traditional game-based gymnastics development model that can support the development of character in elementary school. Another thing that lies behind this research, the various acts of moral decline and character, especially in elementary school students who have reached low grade elementary students. The goal to be achieved through this research is to produce "Yudi" model in character education education in elementary school. The method that will be applied in achieving that goal is Borg & Gall's research and development model. This research focuses on the development of Buyung's

gymnastics model and traditional games that can be used in character learning in elementary school. The object chosen in this research is elementary school students in Semarang City. Determination of data source is done by purposive. The results of this study is a learning model "Yudi" which combines "Si Buyung" and traditional games to build character. Data of product feasibility evaluation result is an expert validation sheet. Expert assessment results show that the "Yudi" model that has been developed is feasible according to the material expert and the learning expert. The "Yudi" model developed to build a caring character is considered feasible to be used according to an excellent material expert with a total validation score of 78 so that the "Yudi" model developed for character building is judged worthy of use. According to the excellent value of "Yudi" model with a total validation score of 80 indicating the model "Yudi" is worth using.

PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu secara fungsional menghantarkan setiap individu untuk mampu bertahan, berdaya saing, secara mandiri dalam kehidupan yang dinamis dan bergerak cepat penuh persaingan. Berdasarkan sistem pendidikan nasional yang dimuat dalam UU 20 tahun 2003 dinyatakan bahwa "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Sesuai hal tersebut di atas, fungsi pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat, maka dirasa penting peran pembelajaran pendidikan jasmani dalam mencapai tujuan

pendidikan nasional salah satunya untuk mengembangkan nilai-nilai karakter. Nilai karakter adalah suatu konsep dasar yang diterapkan ke dalam pemikiran seseorang untuk menjadikan aspek jasmani, rohani maupun budi pekerti agar lebih berarti dari sebelumnya dan mengurangi krisis moral. Pendidikan karakter tingkat dasar haruslah menitikberatkan kepada sikap maupun keterampilan. Dengan pendidikan dasar inilah seseorang diharapkan akan menjadi pribadi yang baik hingga ke tahapan berikutnya.

Menilik dari sebuah kasus tewasnya seorang anak kelas 2 SD di Kebayoran Lama (dikutip dari www.detik.com, Senin 21 September 2015) bahwa tewas karena dipukul dan ditendang oleh temannya. Bermula hanya dari saling ejek yang akhirnya berujung pada kematian. Hal tersebut tentunya tidak akan pernah terjadi apabila adanya penanaman nilai karakter yang ada di lingkungan keluarga dan di lingkungan sekolah. Karena lingkungan sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak.

Maka dari itu pendidikan karakter sangat perlu ditanamkan, baik di

lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah. Penanaman di lingkungan keluarga biasanya melalui pola asuh orang tua sedangkan penanaman pendidikan karakter di sekolah salah satunya dapat melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani. Di dalam pendidikan jasmani proses pembelajaran dilakukan secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu pembelajaran untuk menanamkan pendidikan karakter melalui pendidikan jasmani dengan melalui senam si buyung dan permainan tradisional. Di dalam pembelajaran senam si buyung dan permainan tradisional anak melakukan gerakan mengikuti irama lagu dan cerita secara menyenangkan dan menggembirakan. Selain itu juga ada nilai karakter yang ada di dalamnya meliputi; sikap tanggung jawab, disiplin, tenggang rasa, tolong menolong dan lain sebagainya. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti bermaksud mengembangkan model “Yudi” dalam pembelajaran karakter di SD.

Sri Mawarti, dkk (2012: 2) mendefinisikan senam si buyung adalah salah satu cabang dari senam ritmik yang didalamnya ada unsure gerak dan irama, yang akan ditujukan untuk perkembangan sistem syaraf sensoris pada anak usia dini. Berdasarkan definisi tersebut senam si buyung ditujukan untuk anak usia dini, senam si buyung merupakan senam bentuk meniru melalui aktifitas gerak dan lagu.

Gerakan-gerakan dalam senam disusun dengan bentuk meniru, anak-anak mengikuti intruksi gerakan meniru dari aktivitas gerak dan lagu.

Senam merupakan aktivitas jasmani yang mampu meningkatkan komponen fisik serta kemampuan gerak anak. Anak yang mengikuti senam akan berkembang daya tahan otot, kekuatan, power, kelentukan, koordinasi, kelincahan, serta keseimbangannya. Kegiatan senam menuntut system kerja jantung dan paru, sehingga kegiatan senam sangat mendukung anak dalam perkembangan fisik yang seimbang.

Senam selain mampu meningkatkan kekuatan fisik anak juga dapat melatih mental dan social anak. Senam si buyung mampu menuntut anak untuk berfikir sendiri tentang pengembangan keterampilannya. Anak harus mampu menggunakan kemampuan berfikirnya secara kreatif melalui pemecahan masalah-masalah gerak, dengan demikian anak akan berkembang kemampuan mentalnya.

Menurut Rosdiani (2012: 108) permainan tradisional atau sering disebut olahraga tradisional adalah jenis olah permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Olahraga tradisional sesungguhnya tidak sebatas permainan, tapi lebih mengandung nilai-nilai luhur dari kultur dan kebiasaan masyarakat di suatu daerah,

di mana di dalamnya terkandung juga unsur magis dan olah seni.

Menurut Ardiwinata, dkk (2006: 1) olahraga tradisional merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Nilai-nilai budaya yang terkandung di dalam bentuk olahraga tradisional adalah penghargaan pada usaha yang keras untuk mencapai prestasi unggul, penghargaan pada prestasi orang lain, pesaing, ikatan kelompok religiusitas dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, pengertian permainan tradisional adalah jenis olah permainan rakyat yang merupakan warisan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi.

Menurut Achroni (2012: 46) berbagai kelebihan dan manfaat dari olahraga tradisional antara lain sebagai berikut: 1) Melatih kreativitas anak; 2) Mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak; 3) Sebagai media pembelajaran nilai-nilai; 4) Mengembangkan kemampuan motorik dan kemampuan biomotorik anak; 5) Bermanfaat untuk kesehatan; 6)

Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak; 7) Memberikan kegembiraan dan keceriaan. Adapun manfaat olahraga tradisional dijelaskan sebagai berikut:

Pada permainan tradisional yang membutuhkan alat, anak-anak tidak bermain menggunakan peralatan atau mainan dalam bentuk jadi yang dapat dibeli di toko. Namun, anak-anak menciptakan dan memodifikasi sendiri peralatan atau mainan yang akan digunakan untuk bermain, misalnya membuat mobil-mobilan dari kulit jeruk Bali, membuat peralatan engrang dari bambu, membuat pistol dengan cabang bambu (carang), dan sebagainya. Cara ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas dan menstimulasi imajinasi anak-anak.

Pada umumnya, permainan tradisional dimainkan secara kolektif. Karena dimainkan secara bersama-sama, permainan tradisional menjadi media pembelajaran bagi anak-anak untuk bersosialisasi, berinteraksi, bekerja sama, saling mendukung, saling percaya, saling menolong, dan membangun kepercayaan diri.

Sebagai media pembelajaran nilai-nilai Permainan tradisional menuntut adanya kejujuran, tanggung jawab, semangat berkompetisi secara sehat, kesabaran, kerukunan, sportivitas, pembagian peran secara adil, menghormati alam, dan berbagai nilai moral lainnya. Dengan itu secara tidak langsung permainan tradisional sebagai media pembelajaran dalam nilai-nilai moral kehidupan.

Permainan tradisional sarat dengan gerakan, seperti melompat, meloncat, berlari, berjalan, melompat, melempar dengan alat, gerakan tubuh atau gerakan tangan. Gerakan dan aktivitas ini bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan motorik dan biomotorik anak, baik motorik halus maupun motorik kasar.

Permainan tradisional yang kebanyakan menuntut tubuh bergerak secara intens juga bermanfaat bagi pertumbuhan fisik dan kesehatan anak. Dengan banyak bergerak, anak-anak akan terhindar dari resiko mengalami obesitas.

Mengoptimalkan kemampuan kognitif anak

Permainan tradisional bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak, seperti melatih konsentrasi dan kemampuan berhitung pada permainan congklak. Selain itu dalam permainan tradisional yang bersifat gerak jasmani seperti gobak sodor, engkling anak dituntut untuk dapat menghitung jumlah kotak yang dapat dilewati.

Memberikan kegembiraan dan keceriaan

Salah satu karakteristik yang melekat pada permainan tradisional adalah bersifat rekreatif. Permainan tradisional mampu memberikan kegembiraan dan keceriaan pada anak-anak saat bermain.

Karakter merupakan tanda khusus yang membedakan individu satu dengan

yang lain. Bohlin (2005: 159) menyatakan bahwa,

“Character is that distinctive mark of our person; the combination of these distinguishing qualities that make us who we are. Character is deeper than appearance and reputation and constitutes more than our personality or temperament”.

Karakter merupakan ciri khas seseorang yang membedakan kualitas antar individu. Karakter tidak hanya apayang terlihat di permukaan, melainkan lebih ke dalam yakni kepribadian individu tersebut. Lickona (1991: 1) menjelaskan, *“character is destiny”*. Karakter membentuk takdir dari pribadi individu. Pada akhirnya, karakter membentuk takdir seluruh dunia.

Pernyataan tersebut menggambarkan betapa pentingnya sebuah karakter yang dimiliki oleh setiap pribadi. Pemikiran ini tentu saja mendorong manusia untuk dapat lebih memaknai hidup, tidak sekedar pada penguasaan pengetahuan namun juga mementingkan nilai yang kuat sebagai fondasi, yaitu karakter. Karakter dapat didefinisikan sebagai gabungan dari atribut, sikap dan pola perilaku yang menggabungkan untuk membentuk identitas seseorang dan membedakan individu satu dengan yang lain. Setiap individu mengembangkan karakter yang unik, yang ditunjukkan oleh kombinasi unik dari atribut dan pola perilaku.

Di Indonesia, sebuah lembaga yang peduli akan pengembangan karakter

bangsa yaitu *Indonesian Heritage Foundation* (2007) telah merumuskan sembilan karakter dasar yang menjadi tujuan pengembangan karakter. Kesembilan karakter dasar tersebut adalah: 1) cinta Tuhan dan alam semesta beserta isinya; 2) tanggung jawab, kedisiplinan, dan kemandirian; 3) kejujuran; 4) hormat dan santun; 5) kasih sayang, kepedulian, dan kerjasama; 6) percaya diri, kreatif, kerja keras, dan pantang menyerah; 7) keadilan dan kepemimpinan; 8) baik dan rendah hati; dan 9) toleransi, cinta damai, dan persatuan.

Dari berbagai uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak karakter yang harus dimiliki oleh siswa. Oleh karena itu model “Yudi” yang dikembangkan sebagai suatu upaya pengembangan sikap-sikap positif dalam diri siswa yang terintegrasi dengan muatan mata pelajaran untuk membentuk sikap dan perilaku (baik) yang dapat diterima dalam lingkungannya. Dalam konteks pendidikan, sekolah menjadi tempat ditanamkannya nilai-nilai positif. Dengan demikian, pendidikan karakter untuk meningkatkan kejujuran dan kedisiplinan di sekolah mendapat tempat yang kondusif untuk melaksanakan penanaman nilai tersebut melalui setiap komponen pembelajaran.

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian

dan pengembangan (*research and development*). Borg & Gall (2003: 569) mendefinisikan *Educational R & D* adalah sebagai berikut:

an industry-based development model in which the findings of the research are used to design new products and procedures, which then are systematically fieldtested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards.

Maksud dari pernyataan tersebut bahwa penelitian dan pengembangan merupakan bentuk pengembangan berdasarkan hasil penelitian yang digunakan untuk merancang produk dan tata cara baru, yang kemudian diujicobakan, dievaluasi, dan diperhalus secara sistematis sampai mendapatkan kriteria khusus yang efektif, berkualitas atau standar yang sama.

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah teknik pengumpulan data observasi dan validasi ahli yaitu menggunakan bukti-bukti dan keterangan yang diperoleh dari lapangan dan validator. Adapun instrumen dalam pengumpulan data dengan:

- a. Pedoman observasi dalam rangka pengumpulan data awal terkait pengembangan model.

b. Lembar angket validasi yang digunakan untuk menguji kelayakan model yang dikembangkan.

Data kuantitatif meliputi data hasil validasi ahli. Adapun analisis data sebagai berikut

- a) Tabulasi data yang diperoleh dari validator pada setiap komponen dan butir penilaian yang tersedia dalam instrumen penilaian.
- b) Mengubah skor rata-rata menjadi nilai dengan kriteria skala lima dengan kategori pilihan tanggapan yaitu sangat baik untuk 5, baik untuk 4, cukup baik untuk 3, kurang untuk 2, dan tidak baik untuk 1 dengan konversi nilai sebagai berikut. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, dengan acuan rumus yang diadaptasi dari Azwar (2012: 163), seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1.
Konversi data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Interval Skor	Nilai	Kategori
$X > X_i + 1,5 S_{bi}$	A	Sangat Baik
$X_i + S_{bi} < X \leq X_i + 1,5 S_{bi}$	B	Baik
$X_i - 0,5 S_{bi} < X \leq X_i + S_{bi}$	C	Cukup Baik
$X_i - 1,5 S_{bi} < X \leq X_i - 0,5 S_{bi}$	D	Kurang Baik

$X \leq X_i - 1,5 S_{bi}$	E	Sangat Kurang Baik
---------------------------	---	--------------------

Keterangan:

X= Skor empiris (skor aktual)

X_i = rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal)

S_{bi} = simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal - skor minimal)

Dalam penelitian ini ditetapkan nilai kelayakan produk minimal “B” dengan kriteria “Baik”. Apabila belum mencapai kriteria maka akan dilakukan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan model “Yudi” dimaksudkan untuk membuktikan kelayakan model dalam membangun karakter siswa Sekolah Dasar di Kota Semarang. Pengembangan model “Yudi” dilakukan dengan metode *Research and Development* model Borg & Gall. Berikut hasil pengembangan model “Yudi”:

Menilik dari sebuah kasus tewasnya seorang anak kelas 2 SD di Kebayoran Lama (dikutip dari www.detik.com, Senin 21 September 2015) bahwa tewas karena dipukul dan ditendang oleh temannya. Bermula hanya dari saling ejek yang akhirnya berujung pada kematian. Hal tersebut tentunya tidak akan pernah terjadi apabila adanya penanaman nilai karakter yang ada di lingkungan keluarga dan di lingkungan sekolah. Karena lingkungan sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter anak.

Maka dari itu pendidikan karakter sangat perlu ditanamkan, baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah. Penanaman di lingkungan keluarga biasanya melalui pola asuh orang tua sedangkan penanaman pendidikan karakter di sekolah salah satunya dapat melalui proses pembelajaran pendidikan jasmani. Di dalam pendidikan jasmani proses pembelajaran dilakukan secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Salah satu pembelajaran untuk menanamkan pendidikan karakter melalui pendidikan jasmani dengan melalui senam si buyung dan permainan tradisional. Di dalam pembelajaran senam si buyung dan permainan tradisional anak melakukan gerakan mengikuti irama lagu dan cerita secara menyenangkan dan menggembirakan. Selain itu juga ada nilai karakter yang ada di dalamnya meliputi; sikap tanggung jawab, disiplin, tenggang rasa, tolong menolong dan lain sebagainya.

Berdasarkan kebutuhan yang disampaikan guru, maka perencanaan pengembangan yang dilakukan meliputi :

Merumuskan tujuan pengembangan yang berfokus pada pengembangan model “Yudi” yang sesuai dengan menekankan implentasi tradisi dalam upaya mengembangkan karakter kepedulian siswa SD di Kota Semarang.

Memperkirakan waktu dan keterbatasan penelitian maka pengembangan difokuskan pada

pembelajaran dikelas IV. Sedangkan indikator karakter yang akan dikembangkan menurut Sulistyowati (2012: 73-75) adalah menjaga kebersihan kelas, menjaga perilaku hemat energi dan air, membuang sampah pada tempatnya, membiasakan cuci tangan, membiasakan memelihara tanaman dan tidak mencoret-coret meja.

Penentuan desain produk yang dikembangkan dimulai dari pemilihan format digunakan untuk mengungkap proses pembelajaran yang dilakukan. Format pembelajaran disesuaikan dengan pengembangan nilai karakter yang akan dikembangkan. Adapun format pengembangan karakter yang dipilih adalah dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam materi pelajaran. Langkah kedua adalah penentuan perangkat pembelajaran. Dalam penelitian ini akan dikembangkan perangkat pembelajaran terintegrasi dengan pengembangan karakter siswa. Adapun perangkat pembelajaran yang dikembangkan difokuskan pada penerapan senam si Buyung dan permainan tradisional. Langkah terakhir adalah perancangan model “Yudi” berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap pendefinisian, peneliti kemudian merancang produk model pembelajaran. Produk awal model “Yudi” yang sudah dirancang dinamakan draf 1. Draf 1 kemudian dievaluasi oleh ahli. Penilaian oleh ahli dilakukan untuk memenuhi kriteria kevalidan model yang dikembangkan.

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan ini merupakan data hasil evaluasi kelayakan produk yang dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli pembelajaran. Data hasil evaluasi kelayakan produk berupa penilaian dan masukan terhadap komponen-komponen model pembelajaran. Data hasil evaluasi kelayakan produk berupa lembar validasi ahli. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa model “Yudi” yang telah dikembangkan layak menurut ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil model “Yudi” yang dikembangkan untuk membangun karakter kepedulian dinilai layak untuk digunakan menurut ahli materi dengan nilai sangat baik dengan skor validasi total 78 sehingga model “Yudi” yang dikembangkan untuk membangun karakter dinilai layak untuk digunakan. Menurut ahli pembelajaran dengan nilai sangat baik pada produk model “Yudi” dengan skor validasi total 80 menunjukkan model “Yudi” layak digunakan.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini berupa model pembelajaran “Yudi” yang menggabungkan si Buyung dan permainan tradisional untuk

membangun karakter. Data hasil evaluasi kelayakan produk berupa lembar validasi ahli. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa model “Yudi” yang telah dikembangkan layak menurut ahli materi dan ahli pembelajaran. Hasil model “Yudi” yang dikembangkan untuk membangun karakter kepedulian dinilai layak untuk digunakan menurut ahli materi dengan nilai sangat baik dengan skor validasi total 78 sehingga model “Yudi” yang dikembangkan untuk membangun karakter dinilai layak untuk digunakan. Menurut ahli pembelajaran dengan nilai sangat baik pada produk model “Yudi” dengan skor validasi total 80 menunjukkan model “Yudi” layak digunakan.

Saran

Pengembangan model pembelajaran “Yudi” yang menggabungkan si Buyung dan permainan tradisional untuk membangun karakter siswa kelas IV SD sudah diuji kelayakan, maka disarankan kepada guru : menggunakan model ini sebagai alternatif pedoman pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan karakter siswa dan menggunakan produk ini dengan menyesuaikan karakter siswa dan lingkungan yang ada di sekitar sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Achroni, K. (2012). *Mengoptimalkan tumbuh kembang anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Javalitera.

Ardiwinata A.A, Suherman, & Dinata, M. (2006). *Kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional*. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya.

Azwar, S. (2012). *Reabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Bohlin, K.E. (2005). *Teaching character education through literature awakening the moral imagination in secondary classrooms*. New York: Routledge Falmer.

Borg, W.R., & Gall, M.D. (2003). *Educational Research an Introduction*. New York: Longman.

Lickona, T. (2001). What is good character? [Versi Elektronik]. *Reclaiming Children and Youth*, 5, 239-251.

Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta.

Sri Mawarti., Endang Rini Sukamti., & YudikPrasetyo. (2010). *Pembuatan paket senam Si Buyung untuk guru-guru TK*. Yogyakarta: UNY.