

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA BEKEL TEMATIK
SEBAGAI PENUMBUHAN KARAKTER SISWA KELAS IV
SD N DI KELURAHAN PANDEANLAMPER SEMARANG**

Eko Sulistyio Endriati

Universitas PGRI Semarang

ekosulistyioendriati@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh luntarnya pendidikan karakter anak yang sekarang ini karena dipengaruhi oleh perubahan zaman era globalisasi dengan budaya barat masuk ke dalam Indonesia, pada zaman sekarang ini dimana permainan tradisional yang mulai ditinggalkan oleh anak-anak karena lebih suka bermain game online, dan penggunaan model pembelajaran dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guru kurang bervariasi sehingga diperlukan inovasi model pembelajaran yang mengintegrasikan karakter. Salah satu upaya yang dapat digunakan sebagai penunjang model pembelajaran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran bola bekel. Penulis bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah pengembangan model pembelajaran bola bekel tematik sebagai penumbuhan karakter siswa kelas IV SD N di kelurahan Pandeanlamper Semarang. Penulis menggunakan metodologi penelitian *Research and Development (R&D)*, dengan prosedur pengembangan ADDIE. Pengolahan data diambil dari validasi model 1 sebesar 92,64% dengan kriteria *baik sekali*, validasi model 2 sebesar 95,5% dengan kriteria *baik sekali*, validasi materi 1 sebesar 95% dengan kriteria *baik sekali*, validasi materi 2 sebesar 97% dengan kriteria *baik sekali*, validasi karakter sebesar 97% dengan kriteria *baik sekali*, dan angket respon siswa sebesar 92,7% dengan kriteria *baik sekali*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah pengembangan model pembelajaran bola bekel *sangat layak* digunakan sebagai penumbuhan karakter dapat terlihat dari sintakmatiknya yang membiasakan karakter melalui langkah-langkah model pembelajaran bola bekel. Saran dari penulis adalah guru dapat menggunakan model bola bekel dalam merancang pembelajaran yang akan dilakukan.

Kata Kunci: pengembangan, bola bekel, penumbuhan karakter.

Abstract

This research is grounded by the fading of children's character education today because it is influenced by the changing era of globalization era with western culture into Indonesia, in today's era where traditional games are abandoned by children because they prefer to play online games and usage. The learning model in conducting the teaching and learning activities of teachers is less varied so that innovative learning model that integrates character needs. One of the efforts that can be used as a supporter of the learning model is by using learning models bekel ball.

The author aims to find out how the development of learning models of thematic ball ball as a character growth of fourth grade students of SD N in Pandeanlamper Semarang. The author uses the Research and Development (R & D) research methodology, with the ADDIE development procedure.

Data processing is taken from validation of model 1 of 92,64% with excellent criterion, validation of model 2 is 95,5% with good criteria, material validation 1 is 95% with good criteria, material validation 2 is 97% with good criterion. Once, the character validation of 97% with the criteria is very good, and the questionnaire of student response is 92,7% with the criterion is very good.

The conclusion of this research is the development of learning model bekel ball is very feasible to be used as the character growth can be seen from sintakmatiknya which familiarize the character through the steps of learning model bekel ball. Suggestion from the writer is the teacher can use model bekel ball in designing learning to be done.

Keywords: development, ball of ball, growth character.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi setiap manusia. Hal ini dianggap sebagai salah satu cara untuk mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki setiap individu. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, serta dapat memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk membentuk pembelajaran yang menyenangkan maka pembelajaran harus berlangsung secara efektif, siswa memperoleh pengalaman yang bermakna dan pendidik mampu menghasilkan siswa yang bermanfaat bagi masyarakat dan pembangunan bangsa oleh karena itu diperlukan karakter warga negara yang baik.

Pada saat observasi berlangsung, Penulis melakukan wawancara dengan guru kelas IV Sekolah Dasar. Pada hasil kesimpulan yang dilakukan oleh Penulis yaitu ditemukan permasalahan mengenai karakter umum anak yang berbeda, yaitu dari karakter anak yang dulu dan sekarang. Karakter anak yang dulu sangat menghormati orang yang lebih dewasa sedangkan karakter anak yang sekarang kurang menghormati orang yang lebih dewasa, hal ini dipengaruhi oleh perubahan zaman era globalisasi dengan budaya barat masuk ke dalam Indonesia.

Pada hal, pendidikan karakter merupakan suatu pondasi bangsa yang sangat penting dan perlu ditanamkan sejak dini kepada anak-anak. Penumbuhan nilai karakter pada anak dapat dimulai dari permainan tradisional. Permainan anak tradisional merupakan salah satu aset budaya bangsa yang sangat penting dan erat kaitannya dengan fungsi psikologis perkembangan anak. Saat ini permainan tradisional hampir ditinggalkan dan dilupakan karena sudah tergantikan dengan permainan modern seperti *play station (PS)*, *game online* dan lain-lain. Hal ini menunjukkan kekhawatiran bahwa permainan tradisional yang merupakan budaya bangsa sudah hampir punah atau ditinggalkan.

Oleh karena itu, untuk melestarikan budaya bangsa maka permainan tradisional ini akan dikembangkan sebagai model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar diperlukan adanya inovasi yang baru untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Menurut (Sagala, 2005: 175), mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar.

Mengamati hal yang telah diuraikan, Penulis ingin mengembangkan model pembelajaran yang didalamnya memuat nilai-nilai karakter meliputi rasa ingin tahu, mandiri, kerja keras, berpikir kritis, menghargai keberagaman, bekerjasama, toleransi, jujur, percaya diri, dan demokratis. Salah satu permainan tradisional yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter di dalamnya adalah permainan bola bekel, yang dikembangkan menjadi model pembelajaran bola bekel yang dimodifikasi setiap sisi biji bekel dengan mencantumkan materi yang sedang dipelajari siswa.

Dengan memodifikasi permainan tradisional bola bekel ini dan menerapkannya dalam pembelajaran maka akan menjadi salah satu alternatif model pembelajaran untuk mengembangkan karakter siswa di sekolah dasar. Sehingga memunculkan suatu inspirasi Penulis dan tertarik akan mengembangkan suatu penelitian yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Bola Bekel Tematik Sebagai Penumbuhan Karakter Siswa Kelas IV SD N Pandeanlamper Semarang".

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk.

Penulis memilih mengembangkan suatu model pembelajaran sebagai penumbuhan karakter siswa.

Model pembelajaran yang dikembangkan Penulis yaitu model pembelajaran bola bekel dari permainan tradisional yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter di dalamnya dan diadopsi dari sintakmatik model team games tournament (TGT). Model pembelajaran bola bekel memiliki sintakmatik yang lebih menekankan penumbuhan karakter pada penerapan kegiatan belajar mengajar. Sehingga pembelajaran menjadi bervariasi dan siswa terbiasa dengan proses pembelajaran yang didalamnya mengintegrasikan pendidikan karakter yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran ini dapat terlaksana dengan baik melalui tahap pengujian terlebih dahulu. Pada penelitian dan pengembangan ini, subjek Penilai kualitas model pembelajaran bola bekel tematik sebagai penumbuhan karakter siswa kelas IV SD N di Kelurahan Pandeanlamper Semarang yaitu dengan tiga pakar validator.

HASIL PENELITIAN

Temuan dari penelitian ini adalah model pembelajaran bola bekel tematik sebagai penumbuhan karakter siswa kelas IV SD N di Kelurahan Pandeanlamper Semarang. Model pembelajaran bola bekel sudah melalui beberapa penilaian dari para validator dan beberapa revisi. Revisi didasarkan atas komentar dan saran yaitu validator model 1, validator model 2, validator materi 1, validator materi 2 dan validator karakter. Model pembelajaran bola bekel yang dikembangkan oleh peneliti agar proses penyampaian materi dapat dilakukan secara bervariasi, dapat membuat siswa lebih bersemangat, siswa dapat bermain sambil belajar, menumbuhkan karakter siswa, dan saat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan. Hal itu dapat ditunjang salah satunya menggunakan model pembelajaran bola bekel. Model pembelajaran bola bekel yang dikembangkan oleh Penulis dapat digunakan sebagai suatu penunjang materi makananku sehat dan bergizi pada siswa kelas IV di Sekolah Dasar. Dalam temuan penelitian dan pengembangan model pembelajaran bola bekel dapat dilihat lebih rinci

berdasarkan point-point yang meliputi sintakmatik model pembelajaran bola bekel dan karakter yang dikembangkan, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran bola bekel memiliki sintakmatik sebagai berikut:
 - a. Tahap pertama: orientasi masalah
 - 1) Menunjukkan alat dan bahan permainan bola bekel
 - 2) Menjelaskan aturan permainan bola bekel.
 - 3) Menyampaikan cara bermain bola bekel.
 - 4) Mengingat kembali konsep pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.
 - 5) Mengarahkan opini terhadap permasalahan-permasalahan yang akan dipelajari.
 - 6) Menyampaikan materi pembelajaran.
 - b. Tahap kedua: identifikasi masalah
 - 1) Mengajak siswa mengidentifikasi suatu permasalahan dari materi yang sedang dipelajari.
 - 2) Menyediakan pertanyaan untuk dijawab siswa secara individu.
 - c. Tahap ketiga: pemecahan masalah
 - 1) Pembagian kelompok dalam satu kelas dibagi menjadi 6 kelompok.
 - 2) Siswa diberikan lembar diskusi berupa masalah yang harus dipecahkan bersama dengan anggota kelompok.
 - 3) Kelompok yang sudah terbentuk diawal merupakan kelompok permainan bola bekel yang memiliki tugas sebagai berikut:
 - a) Perwakilan setiap kelompok mengambil undian nomor kelompok.
 - b) Tiap-tiap kelompok menempati denah sesuai yang telah ditentukan dengan membentuk lingkaran di lantai. Kelompok 1 berhadapan dengan kelompok 2,

kelompok 3 berhadapan dengan kelompok 4, dan kelompok 5 berhadapan dengan kelompok 6.

- c) Setiap kelompok yang berhadapan, ada satu siswa yang bertugas sebagai juri/wasit.
- d) Guru menyampaikan permasalahan yang digunakan sebagai bahan diskusi.
- e) Guru membagikan lembar diskusi siswa.
- f) Guru menyampaikan cara pengisian lembar diskusi siswa.
- g) Guru membimbing kegiatan diskusi yang sedang berlangsung.
- h) Guru meminta siswa untuk melaporkan hasil diskusi yang telah dilakukan.

d. Tahap keempat: turnamen

- 1) Guru mengarahkan pada setiap kelompok untuk diuji kecakapan berfikir secara bergantian melalui permainan tradisional bola bekel.
- 2) Guru melakukan pengamatan saat berlangsungnya permainan bola bekel.
- 3) Untuk memulai permainan bola bekel, satu perwakilan kelompok yang berhadapan melakukan pingsut dalam menentukan siapa yang terlebih dahulu bermain.
- 4) Permainan dimulai dengan menggenggam bola dan semua biji bekel lalu melempar bola ke atas sambil menyebar semua bekel ke lantai. Begitu bola jatuh dan memantul ke atas, bola ditangkap. Pemain harus mengambil biji bola bekel satu persatu hingga semuanya digenggam. Biji bekel yang diambil terus ditingkatkan jumlahnya 1, 2, 3, dan 4. Saat keempat biji berhasil diambil, kemudian bola bekel dilempar kembali dan memantul, serta pemain menjatuhkan biji bola bekel yang kedua kalinya ke lantai dan pemain

melihat sisi biji bola bekel yang muncul berupa gambar dan label warna, kemudian pemain berhak mengambil satu kartu soal dan berhak menjawab.

- 5) Apabila jawaban benar diberi kartu point berwarna hijau, dan apabila jawaban salah maka diberi kartu berwarna merah.
 - 6) Soal dijawab secara bekerjasama dengan kelompoknya.
 - 7) Kartu soal yang sudah dibaca kemudian dikembalikan pada juri dan diletakkan pada tumpukan kartu soal paling bawah.
 - 8) Permainan gugur apabila salah satu pemain gagal memainkan bola bekel dengan tidak dapat mengambil keempat biji keseluruhan, selain itu permainan gugur apabila pemain tidak dapat menjawab soal. Selanjutnya permainan harus di lemparkan ke kelompok lawan.
- e. Tahap kelima: pemberian penghargaan
- 1) Permainan selesai apabila kesemua anggota tiap-tiap kelompok yang berhadapan sudah bermain semua.
 - 2) Kelompok yang memiliki kartu warna hijau terbanyak merupakan kelompok pemenang.
 - 3) Guru memberikan reward kepada kepada kelompok pemenang berupa bintang penghargaan
2. Model pembelajaran bola bekel dapat menumbuhkan karakter anak jenjang Sekolah Dasar. Karakter yang dikembangkan antara lain:
- a. Jujur, siswa bermain bola bekel sesuai dengan urutan bermain dan siswa mengerjakan soal tidak menyontek teman.
 - b. Rasa ingin tahu, siswa bersungguh-sungguh memahami isi teks bacaan, dan siswa ingin menjawab kartu soal yang disediakan dalam permainan.
 - c. Mandiri, siswa membaca teks bacaan sendiri tidak tergantung dengan teman, siswa menempati denah kelompok yang telah

disediakan tidak menimbulkan kegaduhan, siswa mengerjakan soal tanpa melihat pekerjaan kelompok lawan.

- d. Kerja keras, siswa mengisi tabel bacaan dengan teliti, siswa berusaha memainkan bola bekel dengan sebaik-baiknya agar dapat mengambil semua biji bola bekel dan mendapatkan kesempatan mengambil kartu soal dan semua anggota kelompok berkoordinasi dengan kelompoknya masing-masing agar memenangkan permainan dengan poin tertinggi.
- e. Berpikir kritis, sebelum siswa menjawab pertanyaan mereka menganalisis dahulu pertanyaan yang akan dijawab agar jawaban mereka benar dan mendapat poin.
- f. Menghargai keberagaman, siswa menerima anggota kelompoknya dengan senang hati, saling menerima pendapat kelompok teman, dan tidak menyalahkan anggota kelompok yang gugur dalam permainan.
- g. Kerjasama, saling berdiskusi dengan anggota kelompok, berkoordinasi dengan anggota kelompok untuk memenangkan permainan, dan mempersentasikan hasil diskusi bersama teman-teman.
- h. Toleransi, menghormati anggota kelompok yang sedang presentasi, dan membantu anggota kelompok jika mengalami kesulitan.
- i. Percaya diri, siswa mengajukan pendapat dengan kelompok saat berdiskusi dengan percaya diri.
- j. Demokratis, siswa berpendapat sesuai dengan pendapatnya sendiri, memberikan kesempatan bermain kepada kelompok lawan ketika siswa gugur dalam permainan.

Pengembangan model pembelajaran bola bekel tematik dikembangkan oleh Penulis berdasarkan dari sumber materi buku BSE dan berbagai sumber pendukung lainnya yang berupa sumber belajar visual yang dapat dilihat, dapat dipelajari mudah dipahami dan menarik. Model pembelajaran bola

bekel yang dikembangkan oleh Penulis agar proses penyampaian materi dapat dilakukan secara bervariasi, dapat membuat siswa lebih bersemangat, siswa dapat bermain sambil belajar, menumbuhkan karakter siswa, dan saat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan. Hal itu dapat ditunjang salah satunya menggunakan model pembelajaran bola bekel.

Pengembangan model pembelajaran bola bekel harus berdasarkan teori belajar dan terdapat sintakmatik model hal ini sesuai saran dan masukan dari validator yang menunjukkan hasil validasi 1 mendapatkan skor persentase sebesar 92,64% dengan kriteria baik sekali, hasil validasi 2 mendapat skor presentase 95, 5% dengan kriteria baik sekali. Sedangkan hasil validasi materi 1 mendapatkan skor persentase sebesar 95% dengan kriteria baik sekali, Hasil validasi materi 2 mendapatkan skor persentase sebesar 97% dengan kriteria baik sekali.

Pengambilan data menggunakan angket karakter dengan melibatkan 2 SD di lingkup kelurahan Pandeanlamper Semarang, yaitu yaitu siswa kelas IV SD N Pandeanlamper 03 Semarang dan yaitu siswa kelas IV SD N Pandeanlamper 05 Semarang. Berikut data angket pendidikan karakter yang didapatkan:

Tabel 1

Hasil Angket Karakter Kelas IV SD N Pandeanlamper 03 Semarang

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Jujur	65%	Baik
2	Rasa ingin tahu	83%	Baik Sekali
3	Mandiri	82,41%	Baik Sekali
4	Kerja keras	86,45%	Baik Sekali
5	Berpikir kritis	82,58%	Baik Sekali
6	Menghargai keberagaman	89,51%	Baik Sekali
7	Kerjasama	87,36%	Baik Sekali
8	Toleransi	86,29%	Baik Sekali
9	Percaya diri	95%	Baik Sekali

10	Demokratis	87,36%	Baik Sekali
----	------------	--------	-------------

Tabel 2

Hasil Angket Karakter Kelas IV SD N Pandeanlamper 05 Semarang

No.	Aspek	Presentase	Kriteria
1	Jujur	66,09%	Baik
2	Rasa ingin tahu	83,29%	Baik Sekali
3	Mandiri	85%	Baik Sekali
4	Kerja keras	84,39%	Baik Sekali
5	Berpikir kritis	80,73%	Baik Sekali
6	Menghargai keberagaman	68,44%	Baik
7	Kerjasama	81%	Baik Sekali
8	Toleransi	84,55%	Baik Sekali
9	Percaya diri	98%	Baik Sekali
10	Demokratis	84,34%	Baik Sekali

Pengambilan data menggunakan angket respon yang memuat model pembelajaran bola bekel, motivasi belajar, dan karakter. Melibatkan 2 SD di lingkup kelurahan Pandeanlamper Semarang, yaitu siswa kelas IV SD N Pandeanlamper 03 Semarang dan siswa kelas IV SD N Pandeanlamper 05 Semarang. Berikut data angket respon siswa yang didapatkan:

Tabel 3

Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil

Kelas IV SD N Pandeanlamper 03 Semarang

No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
1.	Adelia Nur Aisyah	23	17.	Maya Handayani	25
2.	Aditya Firmansyah	22	18.	Nadhirotul Zulfa	25
3.	Annisa Rachma	22	19.	Rangga Maulana	25
4.	Ayudia Regita A	25	20.	Satrio C.Y.W	21

5.	Belqis Putri Inayah	25	21.	Shinta Kusuma Dewi	25
6.	Benekdiktus Bagus	23	22.	Viri Mediana Putri	25
7.	Chandra Winata	24	23.	Vika Mediana Putri	25
8.	Dirly Saitul M	19	24.	Yohanna Elly Pratiwi	25
9.	Elvien Dwi Shinta L	24	25.	Yuvin Natalia W	25
10.	Fajar Kurniawan	15	26.	Zainal Arifin M	22
11.	Febriani Anggraini	24	27.	Arvin Septian S	25
12.	Haifa Dhiyanatha	25	28.	Bunga Bulan	25
13.	Ilham Revangga	25	29.	Fika Dinda	25
14.	Jason Fernando	25	30.	Mehan Hidayatullah	24
15.	Kirani Nayla Putri	25	31.	Aidin Muhammad F	23
16.	Lutfhy Satria	22			
$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{total skor ideal}} \times 100\% = \frac{708}{775} \times 100\% = 91,35\%$					

Tabel 4

**Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Skala Kecil
Kelas IV SD N Pandeanlamper 05 Semarang**

No.	Nama	Skor	No.	Nama	Skor
1.	Adityas Fara Lianty	25	22.	Indri Novita Sari	20
2.	Alvin Wira Arta	25	23.	Kayla Zahra Setyawan	25
3.	Amanda Sherly	23	24.	Keysha Wahyu Riyanto	22
4.	Arsy Rafanda	25	25.	Lova Raysia Nindifta	25
5.	Audriel Xefanya	25	26.	Majid Syaifullah	22
6.	Bagas Bassamalah	23	27.	Muhammad Rakha	18
7.	Bagus Sholeh	25	28.	Muhammad Rizwaan P	25
8.	Basyaasyah Aqilah S	25	29.	Muhammad Yusuf A	25
9.	Chelsea Mecca O	25	30.	Naomi Oktova Tara R	23
10.	Dafa Nabil Hidayat	17	31.	Nugraha Naufal Afif P	22
11.	Dinda Naila Wahid	23	32.	Panji Wahyu P	25

12.	Elisha Aulia	25	33.	Rifka Rahmawati	25
13.	Evan Adiyatma	24	34.	Robby Azhari R	25
14.	Farrel Pribadi P	25	35.	Ryanni Dyas Pratiwi	21
15.	Franmizar Ryan	23	36.	Silvia Nayla Zahra	25
16.	Gilang Ramadhan	25	37.	Siti Laila N.L	25
17.	Gisella Benita K	25	38.	Siti Nur Aisyah	14
18.	Hafizh Firmansyah	25	39.	Zakiya Muti Nasifa	25
19.	Hanifatul Latifah	21	40.	Zastia Dwi Amelia P	25
20.	Hilda Alifia Hartono	25	41.	Satria Minjaya Putra	25
21.	Ibrahim Messi	23			
$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor total}}{\sum \text{total skor ideal}} \times 100\% = \frac{964}{1025} \times 100\% = 94,04\%$					

PEMBAHASAN

Model pembelajaran bola bekel tematik dikembangkan Penulis berdasarkan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penulis menggunakan desain pengembangan ADDIE. Sintak pada penelitian ini merupakan suatu model yang digunakan sebagai penunjang materi makanan sehat dan bergizi kelas IV Sekolah Dasar agar pembelajaran lebih bervariasi dan sebagai penumbuhan karakter.

Model pembelajaran bola bekel dikembangkan berdasarkan adanya potensi atau masalah yang meliputi lunturnya pendidikan karakter anak zaman sekarang, lunturnya penggunaan permainan tradisional yang sekarang anak-anak lebih tertarik dengan *game online*, dan kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran.

Pada tahap pengembangannya, model perlu divalidasi oleh ahli sebelum diujicoba lapangan di kelas IV SD N Pandeanlamper 03 Semarang dengan jumlah responden 31 siswa dan SD N Pandeanlamper 05 Semarang dengan jumlah responden 41 siswa.

Pengembangan model pembelajaran bola bekel harus berdasarkan teori belajar dan terdapat sintakmatik model hal ini sesuai saran dan masukan dari validator yang menunjukkan hasil validasi 1 mendapatkan skor persentase sebesar 92,64% dengan kriteria baik sekali, hasil validasi 2 mendapat skor presentase 95, 5% dengan kriteria baik sekali. Sedangkan hasil validasi materi 1 mendapatkan skor persentase sebesar 95% dengan kriteria baik sekali, Hasil validasi materi 2 mendapatkan skor persentase sebesar 97% dengan kriteria baik sekali. Hasil validasi karakter mendapat skor presentase 87% dengan kriteria baik sekali. Pada hasil angket respon siswa mendapatkan persentase skor total sebesar 92,7% dengan kriteria baik sekali.

Hasil validasi memenuhi kriteria baik sekali dan layak digunakan sebagai penelitian. Sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung, model pembelajaran bola bekel dapat membuat siswa bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan menumbuhkan karakter siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model pembelajaran bola bekel, diperoleh data yang menunjukkan bahwa model pembelajaran bola bekel layak digunakan sebagai penumbuhan karakter siswa kelas IV SD N di Kelurahan Pandeanlamper Semarang.

DAFTAR PUSTAKA

- Badu, Ruslin. 2011. Pengembangan Model Pelatihan Permainan Tradisional Edukatif Berbasis Potensi Lokal dalam Meningkatkan Kemampuan dan Keterampilan Orang Tua Anak Usia Dini di Paud Kota Gorontalo. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan*. 8(1): Hal 70-77.
- Doni, Koesoema. 2007. *Pendidikan Karakter: Mendidik anak di zaman global*. Jakarta: Grasindo.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Huda, Syamsul. 2012. Pendidikan Karakter Bangsa dalam Perspektif Perubahan Global. *Media Akademika*. 27(3): Hal 360-385.
- Mulyasa. 2014. *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Pribadi, Benny. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Sagala, Syaiful. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Siregar, Eveline, dan Nara, Hartini. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sukardi dan Sugiyanti. 2013. Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar Berbasis Kurikulum 2013. Prosiding Seminar Nasional dan Bedah Buku. Hal 146-158.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wibowo, Agus dan Gunawan. 2015. *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.