

Nomor Daftar: 74/S/PGSD/15/VIII/2023

**PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER KERJASAMA
DAN MENGAHARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS
DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru

Sekolah Dasar



Oleh:

Tantri Dwi Lestari

NIM 1901985

PROGRAM STUDI S1

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS TASIKMALAYA

2023

Tantri Dwi Lestari, 2023

*PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER
KERJASAMA DAN MENGAHARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR*
Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | perpustakaan.upi.edu

**PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER KERJASAMA
DAN MENGAHARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS
DI SEKOLAH DASAR**

Oleh
Tantri Dwi Lestari

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pendidikan program studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Tantri Dwi Lestari 2023
Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

TANTRI DWI LESTARI

PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL
GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER KERJASAMA
DAN MENGAHARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI
SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd.

NIP 198007082005011002

Pembimbing II



Drs. H. Nana Ganda, S.H.M.Pd.

NIP 195911091988031004

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

Tantri Dwi Lestari, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER
KERJASAMA DAN MENGAHARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Bahan ajar menjadi bagian yang penting dalam pembelajaran, sehingga pengembangan bahan ajar sebagai pembelajaran menjadi hal yang dibutuhkan di bidang pendidikan. Seiring dengan kemajuan teknologi tidak sedikit generasi muda di Indonesia yang tidak mengetahui warisan budaya Indonesia, salah satunya yaitu permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan bangsa yang sudah mulai dilupakan oleh anak-anak di generasi saat ini. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa E-modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter Kerja Sama dan Menghargai Prestasi untuk peserta didik Sekolah Dasar kelas IV. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yaitu Analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara wawancara, observasi, studi dokumentasi, validasi oleh para ahli, serta angket respon peserta didik. Hasil uji validasi pedagogik memperoleh hasil sangat layak dengan perolehan presentase 88,83%, validasi ahli media 90,01 dengan kategori sangat layak, dan validasi ahli pendidikan karakter 66,67% dengan kategori cukup layak. Hasil implementasi dilakukan dengan dua kali uji coba. Pada uji coba tahap pertama memperoleh hasil presentase 83,65% dengan kategori sangat layak, dan uji coba tahap kedua memperoleh hasil; presentase 87,53% dengan kategori sangat layak. Dari data tersebut menunjukkan bahwa produk e-modul yang telah dikembangkan telah layak dan mendapat respon baik untuk dipergunakan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan tema Permainan Tradisional

Kata kunci: E-Modul, Permainan Tradisional, Pendidikan Karakter

Tantri Dwi Lestari, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER KERJASAMA DAN MENGHAHARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

Teaching materials are an important part of learning, so that the development of teaching materials as learning becomes a thing needed in the field of education. Along with technological advances, not a few young people in Indonesia do not know Indonesia's cultural heritage, one of which is traditional games. Traditional games are one of the nation's legacies that have begun to be forgotten by children in the current generation. Therefore, this study aims to develop teaching materials in the form of E-modules of Gobak Sodor Traditional Games Containing Characters, Cooperation, and Appreciation of Achievements for grade IV elementary school students. This research uses the ADDIE model with five stages, namely Analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques carried out are by means of interviews, observations, documentation studies, validation by experts, and student response questionnaires. The results of the pedagogic validation test obtained very decent results with a percentage of 88.83%, media expert validation 90.01 with a very decent category, and character education expert validation 66.67% with a fairly decent category. The results of the implementation were carried out with two trials. In the first phase of the trial, the percentage result was 83.65% with the very decent category, and the second phase trial obtained results; The percentage of 87.53% with Katerori's is very feasible. From these data, it shows that the e-module products that have been developed are feasible and have received a good response to be used in Physical Education learning with the theme of Traditional Games.

Keywords: E-Module, Traditional Games, Character Education

Tantri Dwi Lestari, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER KERJASAMA DAN MENGHAHARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian Struktur.....	8
1.7 Struktur Organisasi Skripsi.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
2.1 Permainan Tadisional.....	11
2.1.1 Definisi dan Karakteristik Permainan Tradisional	11
2.1.2 Permainan Tradisional Gobak Sodor	12
2.2 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar	15
2.2.1 Kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah dasar	15

2.2.2	Tujuan Pembelajaran pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.....	16
2.3	Pendidikan Karakter	17
2.3.1	Perkembangan Anak.....	17
2.3.2	Pengertian Pendidikan Karakter	19
2.3.3	Macam-macam Nilai Pendidikan Karakter	20
2.3.4	Indikator Kerjasama dan Mengahargai Prestasi	29
2.3.5	Tujuan Pendidikan Karakter.....	30
2.4	Pengembangan Bahan Ajar E-modul	31
2.4.1	Pengertian Bahan Ajar	31
2.4.2	E-Modul (<i>Electronic Module</i>).....	32
2.4.3	Karakteristik Modul.....	33
2.4.4	Kelebihan dan Kekurangan E-Modul.....	36
2.5	Penelitian yang Relevan.....	37
2.6	Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN.....		37
3.1	Model Penelitian	37
3.2	Desain Penelitian	39
3.2.1	Jenis Penelitian.....	39
3.2.2	Lokasi Penelitian.....	40
3.2.3	Partisipan Penelitian	40
3.3	Teknik Pengumpulan Data	40
3.4.1	Observasi.....	40
3.4.2	Wawancara	41

3.4.3	Kuisisioner (Angket).....	41
3.4.4	Dokumentasi.....	42
3.4	Instrumen Penelitian.....	42
3.4.1	Pedoman Wawancara	43
3.4.2	Lembar Observasi	44
3.4.3	Pedoman Dokumentasi	45
3.4.4	Angket Lembar Validasi	46
3.4.5	Angket Respon Peserta didik	49
3.5	Teknik Analisis Data	49
3.5.1	Data Kualitatif	50
3.5.2	Data Kuantitatif	50
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		54
4.1	Temuan.....	54
4.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan Bahan Ajar	54
4.1.2	Perancangan E-modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter.....	56
4.1.3	Pengembangan E-modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter.....	60
4.1.4	Implementasi Penggunaan E-modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter	81
4.1.5	Evaluasi E-modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter.....	86
4.2	Pembahasan	87
4.2.1	Hasil Analisis Kebutuhan Bahan Ajar	87

Tantri Dwi Lestari, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER KERJASAMA DAN MENGHAHARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR
 Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | perpustakaan.upi.edu

4.2.2	Perancangan E-modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter.....	89
4.2.3	Pengembangan E-modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter.....	90
4.2.4	Implementasi Penggunaan E-modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter	93
4.2.5	Evaluasi E-modul Permainan Tradisional Gobak Sodor Bermuatan Karakter.....	93
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		95
5.1	Simpulan	95
5.2	Implikasi	96
5.3	Rekomendasi	96
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN.....		108
RIWAYAT PENULIS		180

DAFTAR PUSTAKA

- Adib, H. S. (2017). Teknik Pengembangan Instrumen Penelitian Ilmiah Di Perguruan Tinggi Keagamaan Islam. *Sains Dan Teknoogi*, 139–157.
- Andayani, E. (2011). *Revitalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter*. 4(2), 31–45.
- Annisa, F. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Disiplin Pada Siswa Sekolah Dasar. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 10(1), 69–74. [https://doi.org/10.25299/Perspektif.2019.Vol10\(1\).3102](https://doi.org/10.25299/Perspektif.2019.Vol10(1).3102)
- Arianti, I. (2018). Permainan Tradisional Di Desa Pasir Pandak Kecamatan Kapunuhan Kabupaten Rokan Hulu. *Jom Fisip*, 5(1), 1–12.
- Asyhar, R., Afrida, & Widiastiningsih, R. (2015). Pengembangan E-Modul Menggunakan Software 3d Pageflip Professional Untuk Pembelajaran Ikatan Kimia Kelas X Sma Islam Al-Falah Kota Jambi. *Journal Of The Indonesian Society Of Integrated Chemistry*, 7(1), 18–24.
- Aziizu, B. Y. A. (2015). Tujuan Besar Pendidikan Adalah Tindakan. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 295–300. <https://doi.org/10.24198/Jppm.V2i2.13540>
- Azizah, & Winarti, P. (2018). Pengembangan Modul Praktikum Dilan (Discovery Learning) Untuk Pembelajaran Sains Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jtiee*, 2(2), 171.
- Bachri, S., & Suharnan, S. (2014). Kecerdasan Emosi, Persepsi Terhadap Pendidikan Karakter Cinta Damai Dan Penyesuaian Diri Remaja. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(01), 52–64. <https://doi.org/10.30996/Persona.V3i01.369>
- Bujuri, D. A., & Baiti, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Integratif Berbasis Pendekatan Kontekstual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 5(2), 184–197. <https://doi.org/10.24042/Terampil.V5i2.3173>
- Darmaji, D., Ulfatin, N., & Mustiningsih, M. (2020). Profil Karakter Semangat Kebangsaan Pada Sekolah Dasar Umum Dan Keagamaan. *Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(4), 314–319. <https://doi.org/10.17977/Um027v3i42020p314>
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran* (Cetakan I). Gava Media.
- Djaelani. (2013). Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif. *Pawiyatan*, Vol 20 No.
- Fadlilatun. (2016). Penanaman Karakter Semangat Kebangsaan Di Sd Unggulan

- Aisyiyah Bantul. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(11), 1033–1040.
- Faiqoh, N. (2015). Implementasi Pendidikan Berbasis Multikultural Sebagai Upaya Penguatan Nilai Karakter Kejujuran, Toleransi, Dan Cinta Damai Pada Anak Usia Dini Di Kiddy Care, Kota Tegal. *Belia: Early Childhood Education Papers*, 4(2), 78–85.
- Farihen. (2012). Implikasi Penerapan Teori Perkembangan Moral Jean Piaget Dalam Pendidikan Moral Anak (Suatu Telaah Kritis Dalam Perspektif Islam). *Jurnal Teknodik*, Xvi(2), 1–15.
- Fauzi, A. R., Zainuddin, Z., & Atok, R. Al. (2017). Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Dan Peduli Sosial Melalui Discovery Learning. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran Ips*, 2(2), 79–88. <https://doi.org/10.17977/Um022v2i22017p079>
- Hamidayati, & Hidayat, S. (2020). Pendidikan Karakter; Perilaku Mencontek Pada Siswa Di Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 175–185. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/25403>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/At.V8i1.1163>
- Haumahu, C. P., Rampisela, T. P. T., & Wenno, Y. H. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Aspek Sosioemosional Anak Kelas 3 Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Pattimura*, 1(1), 29–35.
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). *Pedadidaktika : Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Anak*. 7(2), 253–260.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas Xi Sma. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Ilham, M. Dan I. A. W. (2018). Nilai Pendidikan Karakter Demokratis Dan Toleransi Dalam Novel Karya Habiburrahman El Shirazy Dan Relevansinya Dengan Pembelajaran Sastra. *Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 7(4), 1–10.
- Indrianto, N., & Sya'diyah, H. (2020). Pengembangan Karakter Mandiri Melalui Pembelajaran Tematik Pada Kelas Iii Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 5 Jember. *Educare: Journal Of Primary Education*, 1(2), 137–150. <https://doi.org/10.35719/educare.v1i2.13>
- Irmansyah, J., Lumintuarso, R., Sugiyanto, F. X., & Sukoco, P. (2020). Children's

- Social Skills Through Traditional Sport Games In Primary Schools. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 39–53. <https://doi.org/10.21831/Cp.V39i1.28210>
- Irmansyah, J., Sakti, N. W. P., Syarifoeuddin, E. W., Lubis, M. R., & Mujriah, M. (2020). Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar: Deskripsi Permasalahan, Urgensi, Dan Pemahaman Dari Perspektif Guru. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(2), 115–131. <https://doi.org/10.21831/Jpji.V16i2.31083>
- Juami, R. (2020). Konstruksi Karakter Jujur Melalui Integrasi Pendidikan Nilai Dalam Kegiatan Relasi Stakeholder Di Sma Pggii I Bandung. *Parameter: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta*, 32(1), 1–12. <https://doi.org/10.21009/Parameter.321.01>
- Jumarni. (2021). *Peran Penting Pendidikan Karakter Dalam Terwujudnya Tujuan Pendidikan Abad 21*. 4(5), 1312–1316.
- Kanca, I. N. (2017). Pengembangan Profesionalisme Guru Penjasorkes. *Prosiding Seminar Nasional Profesionalisme Tenaga Profesi Pjok*, 1–11.
- Kasmantoro, H., Riswari, L. A., & Khamdun, K. (2022). Analisis Cara Menumbuhkan Nilai Pendidikan Karakter Religius Jujur Dan Kreatif Siswa Kelas V Sekolah Dasar Dalam Film Negeri 5 Menara. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(9), 3531–3536. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V5i9.903>
- Ketut Suci Artiniasih, N., Gede Agung, A., & Gede Wawan Sudatha, I. (2019). Pengembangan Elektronik Modul Berbasis Proyek Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 7(1), 54–65.
- Kinanti, J. (2017). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Peningkatan Kompetensi Sosial Anak Ditinjau Dari Jenis Kelamin. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 6(2), 52–65. <https://doi.org/10.30996/Persona.V6i1.1303>
- Kirom, S. (2017). Menanamkan Nilai Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran Sastra Dengan Model Permainan Gobak Sodor. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 225–234. <https://doi.org/10.21154/Ibriez.V2i2.39>
- Kusmiati, M., Kurniati, E., & Aryaprasetya, I. G. K. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Anjang-Anjangan Terhadap Karakter Tanggung Jawab Anak Usia Dini. *Edukid*, 13(2). <https://doi.org/10.17509/Edukid.V13i2.16921>
- Kusriyanti, K., & Sukoco, P. (2020). Model Aktivitas Jasmani Berbasis Alam Sekitar Untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65–77. <https://doi.org/10.21831/Jpji.V16i1.29965>

- Kusumawati, O. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Penjasorkes Melalui Aktivitas Jelajah Alam Sekitar Sekolah (Ajass) Bagi Anak Tunarungu Tingkat Sekolah Dasar Luar Biasa (Sdlb) Sekota Bandar Lampung. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 5–10.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/Annisa.V13i1.26>
- Maulita, D., Lestari, B. A. H., Purwanti, A., Veronica, A., Wicaksono, G., Purba, R., Wahyudi, I., Alamsyah, R., & Others. (2022). *Metodologi Penelitian Akuntansi*. Global Eksekutif Teknologi. <https://books.google.co.id/books?id=0bcgeaaaqbaj>
- Mawarti, D. A., Erfayliana, Y., & Baharudin. (2021). Pengembangan Model Permainan Tradisional Gobak Sodor Untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Borneo Physical Education Journal*, 2(1), 52–64.
- Mertens, D. M. (2014). *Research And Evaluation In Education And Psychology: Integrating Diversity With Quantitative, Qualitative, And Mixed Methods*. Sage Publications. <https://books.google.co.id/books?id=Vekxbaaaqbaj>
- Minuchin, A. (2019). *Efektivitas Penggunaan Permainan Gobak Sodor Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial*. 4, 147–173.
- Misbach, S., Saehana, S., & Darsikin, D. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Konsep Suhu Dan Kalor Berbasis Android. *Jpft (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 7(1), 27. <https://doi.org/10.22487/J25805924.2019.V7.I1.12322>
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 50–57. <https://doi.org/10.33487/Edumaspul.V3i2.142>
- Murdiyanto, F. T. (2018). Pengembangan Modul Trigonometriberbasis Keterampilan Prosesuntuk Siswa Sma. *Ekuivalen*, 31(1), 54–59.
- Murniyati. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter Religius Terhadap Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional 20 Program Pascasarjana Universitas Pgris Palembang, November*, 107–112.
- Mustafa, P. S., & Dwiwogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Indonesia Abad 21. *Jartika Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/Jartika.V3i2.268>
- Nitriani, N., Saehana, S., & Darsikin, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Fisika Modern Menggunakan Model Addie. *Jpft (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online)*, 6(1), 6.

<https://doi.org/10.22487/J25805924.2018.V6.I1.10012>

- Otsuka, M., Otomo, S., Isaka, T., Kurihara, T., & Akutsu, C. (2015). Teaching Material Based On Biomechanical Evidence: 'High-Jump Hurdles' For Improving Fundamental Motor Skills. *Biomedical Human Kinetics*, 7(1), 147–155. <https://doi.org/10.1515/Bhk-2015-0022>
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Rineka Cipta.
- Permadi, A., L, E. N., & Nur, L. (2020). Pelestarian Permainan Tradisional Melalui Model Pembelajaran Spade. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 83–90. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Prastiwi, K. I. D., & Nugrahanta, G. A. (2023). *Pengembangan Buku Panduan Pendidikan Karakter Optimis Berbasis Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 10-12 Tahun*. 8(2), 179–188.
- Priasti, S. N., & Suyatno, S. (2021). Penerapan Pendidikan Karakter Gemar Membaca Melalui Program Literasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 395. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3211>
- Priyatama, A., Nasuka, & Soenyoto, T. (2019). Model Pengembangan Bahan Ajar Skema Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Kelas Xi Berbasis Android. *Journal Of Physical Education And Sports*, 11(9), 20–28.
- Priyono, K. A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Menggunakan Edmodo Pada Materi Trigonometri Kelas X Sma. *Ekuivalen-Pendidikan Matematika*, 1(30), 7–12.
- Pujihastuti. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian*, 2(1), 43–56.
- Purnami, S. (2016). Perbedaan Kinerja Guru Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasarber Dasarkan Latar Belakang Pendidikan Dan Masa Kerja. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 108–112. <http://journal.um.ac.id/index.php/jip/article/view/53>
- Putra, Y. E. (2022). *Pengembangan E-Module Permainan Tradisional Untuk Anak Usia Dini*. 1(1), 24–28. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/39839>
- Putri Kumalasan, M., & Eilmelda, Y. (2022). Analisis Efektivitas Penggunaan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Pada Pembelajaran Tematik Di Sd. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*, 10(1), 39–51. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.20175>
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif:

Wawancara. *Faculty Of Nursing Universitas Indonesia, Vol 11, No.*

- Rahardipha, L. A., Hidayat, W., & Widiartanto, W. (2016). Analisis Program Destination Branding Provinsi Nusa Tenggara Barat (Studi Deskriptif Kualitatif Terhadap Rinjani Traccking Manajement Board Pada Taman Nasional Gunung Rinjani). *Jurnal Ilmu Administrasi Bisnis*, 5(1), 174–184. <https://Ejournal3.Undip.Ac.Id/Index.Php/Jiab/Article/View/10398>
- Rahmadhani, S., Efronia, Y., & Tasrif, E. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata. *Jurnal Vokasi Informatika*, 2775–6807(1), 6–11. <https://doi.org/10.24036/Javit.V2i1>
- Rahmi, E., Ibrahim, N., & Kusumawardani, D. (2021). Pengembangan Modul Online Sistem Belajar Terbuka Dan Jarak Jauh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Program Studi Teknologi Pendidikan. *Visipena*, 12(1), 44–66. <https://doi.org/10.46244/Visipena.V12i1.1476>
- Randy Lesmana Putra. (2021). Jurnal Jips. *Jurnal Jips*, 1(1), 28–34.
- Ruswan, A., & Nikawanti, G. (2018). Pengaruh Permainan Gobak Sodor Terhadap Kemampuan Jasmani Anak. *Metodik Didaktik*, 13(2), 81–86. <https://doi.org/10.17509/Md.V13i2.9499>
- S.Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 316. <https://doi.org/10.24252/Ip.V6i2.5763>
- Saifudin, M. F., & Dahlan, U. A. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Portofolio : Alternatif Bahan Ajar Mata Kuliah Materi Pembelajaran. *Jurnal Jpsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 7(2), 121–131.
- Septora, R. (2017). Pengembangan Modul Dengan Menggunakan Pendekatan Saintifik Pada Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Lentera*, 2(1), 86–98. <http://dx.doi.org/10.24127/Jlplppm.V2i1.494>
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola Dalam Pembelajaran Penjas Pada Siswa Sd. *Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 4(1), 2088–6802. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>
- Setiyatna, H., Julijanto, M., Surahman, S., Studi, P., Islam, P., Usia, A., & Syariah, H. E. (2022). *Jote Volume 3 Nomor 2 Tahun 2022 Halaman 200-212 Journal On Teacher Education Research & Learning In Faculty Of Education*. 3, 200–212.
- Soleh, A. R., & Pratiwi, D. R. (2021). Integration Of Profil Pelajar Pancasila Characters In Indonesian Language Teacher Prospective Learning Tools. *The 14th University Research Colloqium 2021*, 295–304.

Tantri Dwi Lestari, 2023

PENGEMBANGAN E-MODUL PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR BERMUATAN KARAKTER KERJASAMA DAN MENGHAARGAI PRESTASI DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | [Repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | perpustakaan.upi.edu

- Sudarto, S. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Gobak Sodor. *Jppm (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(1), 85–95. <https://doi.org/10.21831/jppm.v5i1.10374>
- Sulastri, S., & Alimin, A. A. (2017). Nilai Pendidikan Karakter Kerja Keras Dalam Novel 2 Karya Donny Dhargantoro. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(2), 156–168. <https://journal.ikipgriptk.ac.id/index.php/bahasa/article/view/619>
- Suparyanto Dan Rosad. (2020). Tujuan Pendidikan Karakter. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.
- Triyono, S. (2021). *Dinamika Penyusunan E-Modul*. Penerbit Adab. <https://books.google.co.id/books?id=1dmeeaaqbaj>
- Utami, M. F. L. B. (2018). Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Dan Kebhinekaan Melalui Lomba Kebersihan Dan Keindahan Kelas Dengan Tema Adat Nusantara. *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 2(4), 462. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v2i4.89
- Wicaksono, D., Siswantoyo, S., Primasoni, N., & Fauzi, F. (2021). Gobak Sodor: Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kecepatan Reaksi Dan Keseimbangan Anak Usia 12-14 Tahun. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 17(1), 71–77. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v17i1.37455>
- Winarko, A. S., Sunarno, W., & Masykuri, M. (2013). Pengembangan Modul Elektronikberbasis Poei (Prediksi, Observasi, Eksperimen, Interpretasi) Pada Materi Sistem Indera Kelas Xi Sma Negeri Ponorogo. *Bioedukasi*, 6(2), 58–75. <https://jurnal.uns.ac.id/bioedukasi/article/view/2652>
- Wulansari, E. W., Kantun, S., & Suharso, P. (2018). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Ekonomi Materi Pasar Modal Untuk Siswa Kelas Xi Ips Man 1 Jember Tahun Ajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.6463>
- Yahya, M. S. (2019). Integrasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan Dalam Kegiatan Pembelajaran Di Sdit Imam Petanahan Kebumen. *Insania : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 24(2), 232–246. <https://doi.org/10.24090/insania.v24i2.3065>
- Yli-Piipari, S. (2014). Physical Education Curriculum Reform In Finland. *Quest*, 66(4), 468–484. <https://doi.org/10.1080/00336297.2014.948688>
- Yulianti, D. S (2016). Pendidikan Karakter Kerja Sama dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*. 1(1), 33-38