



PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN KASPALE SEBAGAI ALTERNATIF VARIASI PERMAINAN BOLA KECIL DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI KELAS V SEKOLAH DASAR

Areta Agut Pranowo¹, Rufii², Luqmanul Hakim³

^{1,2,3}UNIPA Surabaya

E-mail: aretaagut@gmail.com¹, rufii@unipasby.ac.id², luqmanulhakim@unipasby.ac.id³

DOI: <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i1.1223>

ABSTRAK

Penelitian Pengembangan ini dilakukan berdasarkan masalah yang dialami siswa dilapangan saat bermain kasti. Beberapa dari siswa merasa kesulitan memukul bola yang dilemparkan temannya. Adanya KASPALE ini memudahkan siswa saat memukul bola, karena memukul dengan bantuan pelontar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* mengacu pada model *Borg and Gell*. Hasil penelitian pengembangan ini yaitu (1) menghasilkan bahan ajar permainan KASPALE, (2) bahan ajar permainan KASPALE memiliki kriteria kevalidan oleh validasi isi materi mencapai 88%, validasi ahli desain mencapai 89%, penilaian oleh praktisi 90%, dan nilai dari responden skala kecil dengan nilai 87% responden skala besar dengan nilai 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar permainan KASPALE tidak perlu direvisi, dan permainan KASPALE sangat disukai oleh peserta didik.

Kata Kunci: *Bahan Ajar, Permainan Bola Kecil, KASPALE.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh terhadap majunya suatu Negara. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga dipandang sebagai kebutuhan hidup yang harus terpenuhi. Seperti yang kita ketahui bahwa suatu pendidikan tentu akan menjadikan sumber daya manusianya supaya lebih berkualitas lagi dari segi spiritual, intelegensi, dan juga skill. Maka peningkatan mutu pendidikan harus terus dilakukan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU NO. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu bagian penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang bertujuan untuk menjaga kebugaran jasmani, mengembangkan

keterampilan tubuh, serta menyeimbangkan pola pikir. Diterapkannya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan benar akan membentuk pola hidup yang lebih sehat. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif serta sikap sportif melalui kegiatan jasmani (Suryobroto, 2004).

Aktifitas permainan bola kecil merupakan salah satu kegiatan proses belajar mengajar pada PJOK. Teknik melempar dan teknik menangkap bola kecil menjadi dasar dari materi tersebut. Jumlah bola yang terkadang tidak sesuai dengan jumlah murid yang ada menjadi salah satu faktor yang membuat jalanya proses belajar mengajar terhambat. Peserta didik yang sangat tertarik pada olahraga akan sering merebut bola milik temannya. Keadaan tersebut membuat guru lebih sering melakukan proses belajar mengajar secara berkelompok. Salah satu permainan bola kecil yang dilakukan secara berkelompok adalah kasti. Permainan kasti dilakukan



menggunakan satu bola dan satu kayu pemukul dengan 12 pemain. Permainan bola kecil tersebut lebih efektif untuk dilakukan ketika kondisi kurang memadai. Dengan satu bola saja dapat membuat seluruh peserta didik untuk bergerak dan berolahraga (Aditia, 2016). Permainan kasti memiliki kesulitan tersendiri bagi peserta didik dimana siswa sulit memukul bola yang dilemparkan oleh rekannya. Sehingga siswa yang terus gagal dalam memukul bola cenderung merasa bosan. Dalam perkembangan selanjutnya, karena peserta didik menggunakan aktivitas fisik pada saat bermain seperti jalan, lari lompat, lempar dan sebagainya, yang secara tidak langsung dapat memberi pengaruh pada kesehatan badan, maka pada akhirnya dikenal dengan olahraga permainan (Tri Nurhasono dan Sri Haryono, 2006: 1-2).

Model pembelajaran merupakan sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pengajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional. Contoh strategi pengajaran yang biasa guru terapkan pada saat proses belajar mengajar adalah manajemen kelas, pengelompokan siswa dan penggunaan alat bantu pengajaran (Husdarta & Yudha, 2000)

Dari uraian di atas maka timbul suatu permasalahan yang sering terjadi pada proses pembelajaran PJOK dalam materi bola kecil kasti ditingkatkan sekolah dasar, 25 dari 36 peserta didik merasa kesulitan ketika memukul bola yang dilemparkan oleh temannya. Artinya 69,4% peserta didik menyatakan sulit dan cenderung bosan bermain permainan bola kecil kasti dikarenakan sulitnya memukul bola yang dilemparkan oleh temannya. Maka peneliti mencoba menggabungkan permainan kasti dengan permainan yang lain supaya peserta didik lebih mudah untuk memukul bola dalam permainan tersebut. Permainan kasti tersebut dimodifikasi dan digabungkan dengan permainan patel lele. Penggabungan permainan itu memberikan suatu nama baru yaitu KASPALE. Permainan kaspale diharapkan menjadi alternatif pembelajaran bagi peserta didik dalam permainan bola kecil.

METODE

Pengembangan modul bahan ajar ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian jenis ini berbeda dengan penelitian pendidikan lainnya karena tujuannya adalah mengembangkan produk berdasarkan uji coba untuk kemudian direvisi sampai menghasilkan produk yang layak pakai. Penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran, yang pada dasarnya prosedur penelitian pengembangan terdiri dari dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk, dan (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan (Borg & Gall, 1983).

Dalam penelitian pengembangan ini yang di buat adalah pengembangan bahan ajar dalam bentuk buku kaspale. Dalam konteks pengembangan bahan ajar, tahap pengembangan dilakukan dengan cara menguji isi dan keterbacaan modul atau buku ajar tersebut kepada pakar yang terlibat saat validasi rancangan dan peserta didik yang akan menggunakan modul atau bahan ajar tersebut. Hasil pengujian kemudian digunakan untuk revisi sehingga modul atau bahan ajar benar-benar sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini mengacu pada *research & development* (Gall et al., 2003) yang disesuaikan dengan tujuan dan kondisi penelitian yang sebenarnya. Berdasarkan model penelitian Borg & Gall tersebut, peneliti mengadaptasi langkah pengembangan hanya sampai pada tahap delapan, yaitu sampai uji operasional produk. Hal ini dilakukan karena keterbatasan dari segi waktu maupun biaya pada peneliti, sehingga tahap yang digunakan hanya pada tahap ketujuh.

Uji Coba produk dilaksanakan di SDN Baron Dukun Gresik dengan alokasi waktu dari 1 April hingga 1 Agustus 2019. Dalam kegiatan uji coba produk dilakukan tinjauan terhadap produk meliputi tinjauan



materi kaspale, tinjauan ahli desain pembelajaran, dan tinjauan praktisi. Uji coba dilaksanakan secara bertahap meliputi uji pakar, uji praktisi (tahap 1), uji kelompok kecil (uji tahap 2), dan uji kelompok besar (uji tahap 3).

Untuk memperoleh data hasil penelitian, peneliti menggunakan instrumen data dalam bentuk angket. Angket disusun menggunakan skala likert mulai dari Sangat Baik, Baik, Cukup Baik, Kurang Baik, Sangat Kurang Baik. Data dianalisis dalam bentuk persentase dan analisis statistik deskriptif. Kualifikasi kevalidan mengacu pada rumusan dari Susanti (2018: 69) seperti tampak pada tabel berikut.

Table 1. Persentase kevalidan (Susanti, 2018: 69)

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
84% < - ≤ 100%	Sangat valid	Tidak Perlu Revisi
68% < - ≤ 84 %	Valid	Tidak Perlu Revisi
52% < - ≤ 68%	Cukup valid	Direvisi
36% < - ≤ 52%	Kurang valid	Perlu Direvisi
20% < - ≤ 36%	Sangat kurang valid	Perlu Direvisi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Paparan hasil penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan meliputi: (1) proses pengembangan bahan ajar permainan kaspale, (2) penyajian data validasi isi materi, validasi desain, validasi teman sejawat dan respon peserta didik, (3) hasil uji coba bahan ajar permainan kaspale.

Berdasarkan observasi pada peserta didik kelas 5 SDN Baron dalam kelas peneliti menyimpulkan karakteristik peserta didik yang sangat berminat pada pembelajaran PJOK. Namun dalam permainan kasti siswa terdapat beberapa anak yang merasa kesulitan saat memukul bola yang dilemparkan oleh temannya. Siswa yang merasa kesulitan dalam memukul bola tersebut akhirnya merasa bosan.

Dari penjelasan di atas peneliti mengembangkan permainan kasti dengan cara menggabungkannya dengan permainan patel lele, permainan tersebut bernama KASPALE (kasti patel lele). Permainan ini juga dilengkapi buku panduan permainannya. Dalam bahan ajar permainan kaspale ini terdapat teknik dasar yang dilengkapi gerakan gambar agar lebih mudah untuk memahami, tugas-tugas setiap regu yang bermain, cara mendapatkan nilai, cara mematikan lawan, dan perwasitan. Disusun dengan kata-kata yang mudah difahami pembaca. Jadi pembaca bisa lebih mudah dalam memahami permainan KASPALE.

Pengembangan produk melalui beberapa tahapan mulai dari menentukan judul hingga menuliskan materi. Judul dalam produk yang dikembangkan yaitu Permainan KASPALE (Kasti Patel Lele). Isi dari produk yang dikembangkan terdiri dari cover, kata pengantar, daftar isi, hakikat dan manfaat, kasti dan patel lele, permainan kaspale, dan daftar pustaka.

Hasil validasi produk secara terpeinci akan diuraikan agar dapat dengan mudah dipahami. Untuk mengetahui kelayakan buku panduan yang akan dilakukan penelitian maka terlebih dahulu peneliti memberi lembar validasi instrumen kepada Dr. H. Ibut Priono Leksono, M.Pd. Kategori penilaian terdiri dari 5 kategori yaitu sangat baik (nilai 5), baik (nilai 4), cukup baik (nilai 3), kurang baik (nilai 2), dan sangat kurang baik (nilai 1).

Dari evaluasi desain buku ajar diperoleh hasil 89% (yang dapat dilihat pada lampiran), sehingga desain yang ada pada buku dapat diterapkan ke peserta didik. Dari ahli desain diperoleh masukan bahwa pada saat mengambil gambar atau memasukkan gambar yang ada pada buku panduan diatur sebaik-baiknya agar subjek tampak lebih jelas dan tampilan gambar lebih menarik.

Instrumen lembar validasi isi buku panduan sebelum diberikan pada peserta didik terlebih dahulu dilakukan konsultasi atau bimbingan terlebih dahulu pada pembimbing. Dari evaluasi sajian isi dan kelayakan materi pada buku diperoleh hasil 88% (yang dapat dilihat pada lampiran), sehingga materi buku panduan tentang permainan kaspale layak di terapkan kepada siswa. Dari hasil ahli yang



diperoleh masukan bahwa materi dan isi dari produk buku ajar dilengkapi dengan pola-pola materi yang banyak variasinya, sehingga dapat memberikan motivasi atau semangat kepada peserta didik. Hasil produk buku panduan yang akan dihasilkan agak dapat dimaksimalkan dan dikembangkan serta permainan kaspale muncul kembali di kalangan masyarakat.

Instrumen lembar validasi instrumen oleh guru praktisi/guru PJOK sebelum diberikan pada peserta didik terlebih dahulu

dilakukan konsultasi atau bimbingan terlebih dahulu pada pembimbing. Dari evaluasi ahli praktisi dilapangan diperoleh hasil 90% (yang dapat dilihat pada lampiran), sehingga materi buku panduan tentang permainan kaspale layak di terapkan kepada siswa. Dari hasil evaluasi praktisi lapangan bahwa buku panduan bisa digunakan dan layak untuk meningkatkan ketertarikan pesertadidik pada permainan bola kecil. Tabel berikut merupakan hasil evaluasi ahli.

Tabel 2. Data hasil evaluasi ahli

No	Ahli	Skor Maksimal	Skor hasil	Persentase
1	Ahli Desain	75	67	89%
2	Ahli isi materi	50	44	88%
No	Ahli	Skor Maksimal	Skor hasil	Persentase
3	Praktisi lapangan	50	45	90%
Rata-rata hasil evaluasi ahli				89%

Hasil uji validitas instrument dari tabel di atas terdapat 3 ahli untuk menguji kelayakan buku ajar yang akan di buat. Instrumen pada lembar validasi terdapat 3 komponen yaitu desain, isi materi, dan praktisi lapangan. Data hasil dari evaluasi ahli pada desain terdapat 89%, hasil evaluasi isi materi yaitu terdapat 88%, dan hasil evaluasi praktisi lapangan terdapat 90%. Maka hasil keseluruhan evaluasi para ahli yaitu 89%

dapat dikatakan buku ajar yang dibuat layak diberikan atau diterapkan ke siswa.

Selanjutnya, uji coba produk dilakukan dengan beberapa tahap mulai dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Pada uji coba skala kecil ini peneliti mengambil 25 pesertadidik. Pada akhir permainan peserta didik mengisi kuisisioner yang akan menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Tahap I (Kelompok Kecil)

Indikator	Item	Hasil Skor	Skor Tertinggi	%
Minat	1	110	125	88%
	2	109	125	87%
	3	109	125	87%
	4	107	125	86%
	5	25	125	20%
Menarik	6	110	125	88%
	7	111	125	89%
	8	25	125	20%
	9	108	125	86%



	10	110	125	88%
Jumlah Rata-Rata Persentase				74%

Hasil dari uji coba tahap I (kelompok kecil) pada skor jawaban angket pada masing-masing pertanyaan yang diberikan kepada siswa melalui buku panduan permainan Kaspale yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap minat dan ketertarikan pada permainan yang dikembangkan. Hasil dari pemberian angket kepada responden terdapat 2 indikator yang di dalamnya terdapat 10 pertanyaan

diperoleh dengan persentase 74%, maka respon siswa dengan penerapan prosen buku panduan tentang permainan kaspale dikategorikan baik.

Pada uji coba skala besar ini peneliti mengambil 50 peserta didik. Pada akhir permainan peserta didik mengisi kuisioner yang akan menghasilkan data sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Coba Tahap 2 (Kelompok besar)

Indikator	Item	Hasil Skor	Skor Tertinggi	%
Minat	1	220	250	88
	2	220	250	88
	3	216	250	86
	4	217	250	87
	5	83	250	33
Menarik	6	222	250	89
	7	222	250	89
	8	82	250	33
	9	222	250	89
	10	221	250	88
Rata-Rata Presentase Keseluruhan				77%

Hasil dari uji coba tahap II (kelompok besar) pada skor jawaban angket pada masing-masing pertanyaan yang diberikan kepada siswa melalui bahan ajar permainan Kaspale yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap minat dan ketertarikan pada permainan yang dikembangkan. Hasil dari pemberian angket kepada responden terdapat 2 indikator yang di dalamnya terdapat 10 pertanyaan diperoleh dengan

persentase 77%, maka respon siswa dengan penerapan prosen buku panduan tentang permainan kaspale dikategorikan baik. Hasil uji coba kelompok besar bisa diterapkan sebagai buku panduan untuk materi pembelajaran pendidikan disekolah.

Secara jelas, data uji coba secara keseluruhan dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Coba Secara Keseluruhan

No	Aspek	Skor Min	Skor Mak	Skor Hasil	%
1	Uji coba kelompok kecil tahap I dengan jumlah subjek 25 siswa dengan jumlah instrumen 10 butir	25	125	924	74%
2	Uji coba kelompok besar tahap II dengan jumlah responden 50 siswa	50	250	1925	77%



dengan jumlah instrumen 10 butir	
Rata-rata persentase keseluruhan	76%

Hasil data keseluruhan yang dilakukan peneliti dilapangan dengan menerapkan uji coba tahap I (kelompok kecil) dengan jumlah subjek sebanyak 25 responden terdapat skor hasil 924 dan terdapat persentase sebesar 74%, maka hasil dari uji coba tahap I pada kelompok kecil dinyatakan baik yang selanjutnya bisa diterapkan atau dikembangkan lagi pada kelompok besar. Hasil uji coba tahap II (kelompok besar) dengan jumlah subjek sebanyak 50 responden terdapat skor hasil 1925 dan terdapat persentase sebesar 77%, maka hasil uji coba tahap II pada kelompok besar dinyatakan baik untuk diterapkan kepada siswa sebagai buku panduan yang tertuju pada kebugaran jasmani. Hasil keseluruhan dari uji coba tahap I dan uji coba tahap II yang diterapkan oleh peneliti dilapangan mencapai hasil persentase sebesar 76%, maka buku panduan permainan kaspale layak di buat acuan guru pada proses belajar di lapangan. Setelah uraian data dijelaskan secara terperinci, maka penjelasan dari hasil analisis data digambarkan pada paragraf selanjutnya.

Permainan kaspale ini merupakan permainan bola kecil yang dilakukan secara berkelompok dengan beberapa peralatan seperti, kayu pemukul, pelontar, dan bola kecil. Kayu pemukul yang digunakan terbuat dari kayu yang ringan dengan panjang 40cm dan lebar 10cm dengan ketebalan 1cm sehingga memudahkan peserta didik untuk memukul bola. Pelontar atau jungkitan yang membuat permainan lebih menarik lagi untuk dipelajari. Bola yang digunakan adalah bola tonnis yang ringan dan empuk, sehingga peserta didik tidak takut terhadap bola. Dengan permainan kaspale tersebut, peserta didik mempunyai pengalaman baruyang akan membuat siswa lebih semangat lagi dalam proses pembelajaran PJOK pada permainan bola kecil.

Hasil uji validitas instrument dari tabel di atas terdapat 3 ahli untuk menguji kelayakan buku ajar yang akan di buat. Instrumen pada lembar validasi terdapat 3 komponen yaitu desain, isi materi, dan

praktisi lapangan. Data hasil dari evaluasi ahli pada desain terdapat 89%, hasil evaluasi isi materi yaitu terdapat 88%, dan hasil evaluasi praktisi lapangan terdapat 90%. Maka hasil keseluruhan evaluasi para ahli yaitu 89% dapat dikatakan buku ajar yang dibuat layak diberikan atau diterapkan ke siswa.

Hasil data keseluruhan yang dilakukan peneliti dilapangan dengan menerapkan uji coba tahap I (kelompok kecil) dengan jumlah subjek sebanyak 25 responden terdapat skor hasil 924 dan terdapat persentase sebesar 74%, maka hasil dari uji coba tahap I pada kelompok kecil dinyatakan baik yang selanjutnya bisa diterapkan atau dikembangkan lagi pada kelompok besar. Hasil uji coba tahap II (kelompok besar) dengan jumlah subjek sebanyak 50 responden terdapat skor hasil 1925 dan terdapat persentase sebesar 77%, maka hasil uji coba tahap II pada kelompok besar dinyatakan baik untuk diterapkan kepada siswa sebagai buku ajar yang tertuju pada kebugaran jasmani. Hasil keseluruhan dari uji coba tahap I dan uji coba tahap II yang diterapkan oleh peneliti dilapangan mencapai hasil persentase sebesar 76%, maka buku ajar layak di buat acuan guru pada proses belajar di lapangan.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar permainan kaspale sangat menarik. Berdasarkan cover depan dengan warna cerah dan terdapat gambar permainan kaspale, serta cover belakang yang diberikan penjelasan singkat permainan kaspale dan diberi gambar alat-alat yang digunakan. Dilanjut pada isi materi yang dilengkapi gambar permainan serta gambar gerakan untuk teknik-teknik dasar permainan kaspale. Serta penjelasan permainan kaspale yang jelas dan mudah dipahami.

Permainan kaspale (Kasti Patel Lele) sangat digemari oleh peserta didik. Para siswa sangat antusias dalam memainkan permainan kaspale. Karena permainan



kaspale sangat mudah untuk difahami dan sangat mudah untuk dipelajari teknik-teknik dasarnya. Permainan kaspale yang dilakukan secara berkelompok membuat peserta didik terus berinteraksi dengan temannya, dan melakukan kerjasama antar tim. Hal tersebut membuat peserta didik peduli terhadap lingkungan sekitar dan mencoba untuk terus berpikir. Permainan kaspale yang menyenangkan membuat peserta didik tidak merasa kelelahan. Sehingga peserta didik ingin terus memainkan permainan kaspale.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan syukur tersampaikan atas terselesaikannya penyusunan artikel ini yang berdasarkan hasil penelitian. Tentunya karya ilmiah ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, besar harapan dapat terlaksananya kajian terhadap pengembangan ilmu keolahragaan khususnya dalam bidang Pendidikan Jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditia, S. R. (2016). *Pengembangan Model Pembelajaran Permainan Kasti Melalui Bermain Kastul Bagi Siswa Kelas V SD Negeri Ngijo 01 Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Alifudin, F. (2011). Model Pembelajaran Permainan Sederhana Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas III SDN 2 Tambakrejo Kecamatan Patebon Kabupaten Kendal.
- Ardana, G. K. 2013. Upaya Meningkatkan Ketrampilan Memukul Bola Kasti Melalui Metode Pembelajaran Modifikasi Pada Siswa Kelas IV Sdn Rungkut Menanggal II/583 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 1(2)
- Baiti, I. F. N. (2014). Pengaruh Permainan Kasti Tradisional dan Modifikasi Terhadap Peningkatan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun Di SDN Pabelan 03 Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo. [Eprints.ums.ac.id/28625/14/11_naskah_publicasi.pdf](http://eprints.ums.ac.id/28625/14/11_naskah_publicasi.pdf). Diakses pada 10 September 2019.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: an introduction*. London: Longman, Inc.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational research: an introduction (7 ed.)*. New York: Pearson Education Inc.
- Guntur, T. B. (2012). Pengembangan Model Permainan "Tembak Kaleng" Sebagai Alternatif Variasi Permainan Bola Kecil Dalam Pembelajaran Penjasorkes Bagi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Patebon Kabupaten Kendal Tahun 2012.
- Husdarta, & Yudha, M. S. (2000). *Belajar dan Pembelajaran*. Depdikdas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III M.
- Kamaluddin. (2019). Penerapan Modifikasi Permainan Lari "KASVOL (Kasti Voli)" Dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani Di Kelas X SMKN 1 Sakra. Ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara. Diakses pada 10 Desember 2019.
- Nisa, K. (2017). Pengaruh permainan Modifikasi Bola Kasti Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK Ar-Rahman T.A 2016-2017. Jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/download/14653/11996. Diakses pada 10 September 2019.
- Pertiwi, T. S., Sutisyana, A. & Sihombing, S (2017). Pelaksanaan Permainan Bola Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD/MI Kota Bengkulu. *Kinestetik*. 1(1)
- Pratama, G. N. & Amiq, F. (2017). Pengembangan Model Variasi Permainan Bola Kecil Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Siswa Kelas IV SD. Journal2.um.ac.id/index.php/sd/article/download/3158/pdf. Diakses pada 10 September 2019.
- Pratiwi, A. G. (2015)). Model pengembangan permainan kasti melalui permainan kasti HARLIT dalam PENJASORKES bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Wirasaba Kecamatan Bukateja Kabupaten Prubalingga Tahun 2015.
- Prayogo, R.. D. (2015). Penerapan Modifikasi



- Permainan Bola Kasti Dalam Pembelajaran PENJASORKES Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sembaturagung 01 Pati 2015. <http://lib.unnes.ac.id/23309/1/6101411062.pdf> Diakses pada 10 September 2019.
- Ratringrum, N. A. (2012). Pengembangan Model Permainan KASKOR Dalam Pembelajaran PENJASORKES Kelas IV Sekolah Dasar. [Journal.unnes.ac.id/index.php/peshr/article/download/425/474](http://journal.unnes.ac.id/index.php/peshr/article/download/425/474). Diakses pada 10 September 2019.
- Sukrisno. (2013). Meningkatkan teknik dasar memukul bola kasti melalui bermain TOKAS pada siswa kelas IV SD Negeri Ngempon 01 Kecamatan Bergas Kabupaten Semarang Tahun 2013.
- Sumarna. (2015). Pengaruh Permainan Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Tegiri Kecamatan Kokap Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015. [Eprints.uny.ac.id/26072/1/SKRIPSI%20PAK%20SUMARNA.pdf](http://eprints.uny.ac.id/26072/1/SKRIPSI%20PAK%20SUMARNA.pdf). Diakses pada 10 September 2019.
- Suryobroto, A. S. (2004). Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1), 62–68.
- Sutijo, S. (2017). Motivasi Bermain Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Kraton Yogyakarta. [Journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd-penjaskes/article/download/7381/7033](http://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pgsd-penjaskes/article/download/7381/7033). Diakses pada 10 September 2019.
- UU NO. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (2003).
- Wahyudi, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Kecil (Permainan Bola Bakar) Terhadap Nilai Disiplin Siswa Pada Mata Pelajaran Pasca Pendidikan Jasmani. Pada *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* Volume 1 Nomor 1.