

MODEL PERMAINAN KASSEP UNTUK PJOK DI SEKOLAH DASAR PAGUYAMAN: STUDI PUSTAKA

Yusuf Sumantri Wungguli¹, Aisah R Pomatahu², Mirdayani Pauweni³
Universitas Negeri Gorontalo^{1,2,3}
mirdayani.pauweni@ung.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menelaah potensi pengembangan model permainan *Kassep* dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah dasar, khususnya di Kecamatan Paguyaman Melalui studi pustaka, artikel ini meninjau berbagai penelitian terkait teknik dasar lempar tangkap, pengembangan model permainan bola kecil, serta penerapan permainan tradisional kasti dan sepakbola sebagai media pembelajaran. Hasil kajian menunjukkan bahwa integrasi unsur permainan kasti dan sepakbola dalam model *Kassep* dapat meningkatkan keterampilan motorik dasar, terutama teknik lempar tangkap, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Model ini diharapkan menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar untuk meningkatkan efektivitas dan keseruan pembelajaran permainan bola kecil.

Kata kunci: model permainan, kasti, sepakbola, PJOK, sekolah dasar

ABSTRACT

This study aims to examine the potential for developing the Kassep game model in the context of PJOK learning in elementary schools, especially in the District. The Kassep game model was developed from rounders and soccer for use in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) lessons in elementary schools in the Paguyaman District. Through a literature review, this article examines various studies related to basic throwing and catching techniques, the development of small ball game models, and the application of traditional rounders and soccer games as learning media. The results of the study show that the integration of rounders and soccer elements in the Kassep model can improve basic motor skills, especially throwing and catching techniques, and increase student motivation to learn. This model is expected to be an innovative alternative in PJOK learning in elementary schools to improve the effectiveness and excitement of small ball game learning.

Keywords: game model, baseball, soccer, physical education, elementary school

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah salah satu pelajaran yang wajib diajarkan di setiap sekolah sebagai pelajaran utama yang diikuti oleh semua siswa. Terutama di tingkat Sekolah Dasar, kemampuan anak-anak dalam mempelajari keterampilan gerak dipengaruhi oleh berbagai faktor (Sari et al, 2024). Pendidikan Jasmani diberikan sebagai bagian dari kegiatan dalam kurikulum, yang bertujuan sebagai sarana untuk memfasilitasi proses pendidikan yang dapat mengembangkan tiga aspek yaitu aspek kognitif (penalaran, pengetahuan, pemahaman ilmu, serta luasnya wawasan), aspek afektif (sikap yang baik, seperti sikap spiritual dan sikap sosial), dan aspek psikomotor (pola perilaku sehari-hari serta kemampuan fisik) (Susanto et al, 2022).

PJOK adalah cara belajar fisik yang dilakukan secara sadar dan teratur, bertujuan untuk meningkatkan kebugaran tubuh dan mengembangkan berbagai aspek jasmani, psikomotor, kognitif, serta afektif setiap siswa (Bile et al, 2021). Pendidikan jasmani lebih memperhatikan pengembangan fisik dan keterampilan siswa melalui aspek psikomotor dalam proses belajar (Wiguno & Cahyo, 2021). PJOK memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan hidup aktif dan sehat, yang mendukung kesejahteraan fisik dan mental seumur hidup (Angga & Sari, 2025).

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah bidang ilmu yang mengharuskan siswa melakukan kegiatan fisik sebagai bentuk pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung, sehingga mereka bisa memperoleh pengetahuan dan menerapkan konsep yang telah dipelajari (Al-Fathi et al, 2024). PJOK merupakan bentuk pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menciptakan perubahan menyeluruh pada kualitas individu, baik di bidang fisik, mental, maupun emosional (Ilyas, 2025).

Studi ini bertujuan untuk menelaah potensi pengembangan model permainan *Kassep* dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah dasar, khususnya di Kecamatan Paguyaman. Dengan meninjau berbagai literatur tentang teori pembelajaran permainan, pengembangan model inovatif, serta implementasi olahraga di tingkat dasar, diharapkan artikel ini dapat memberikan gambaran konseptual mengenai kontribusi *Kassep* terhadap peningkatan kualitas pembelajaran PJOK.

KAJIAN TEORI

Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan seseorang secara individual maupun sebagai bagian dari masyarakat. Keberhasilan dalam program ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor tersebut adalah kegiatan jasmani yang dilakukan secara sadar dan teratur, sehingga dapat menunjang pertumbuhan fisik dan kesehatan tubuh, termasuk kemampuan fisik. Ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang memadai juga turut mempengaruhi proses belajar ini (Rian et al, 2025).

Pelajaran PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang cukup kompleks karena mencakup berbagai materi yang perlu dipelajari (Hamdani, 2024). Salah satu peran utama dari mata pelajaran PJOK adalah mampu menginternalisasi nilai afektif dalam setiap pengalaman belajar yang dilakukan melalui kegiatan olahraga (Pradan, 2021).

Permainan *Kassep* memiliki potensi signifikan sebagai model pembelajaran inovatif dalam PJOK di sekolah dasar. Dengan memadukan unsur permainan kasti dan sepakbola, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan motorik yang lebih beragam, tetapi juga pengalaman belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Model *Kassep* dapat menjawab beberapa permasalahan yang selama ini dihadapi guru PJOK, seperti keterbatasan variasi permainan, rendahnya motivasi belajar siswa, dan dominasi permainan tunggal dalam proses pembelajaran. Dengan adanya integrasi dua jenis permainan, guru memiliki alternatif media pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif.

Permainan kasti memiliki beberapa keterampilan dasar seperti melempar, menangkap, dan memukul bola (Baitanu, 2024). Permainan kasti termasuk dalam permainan bola kecil karena menggunakan bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua tim, yaitu tim pemukul dan tim penjaga (Cartono, 2020). Permainan kasti memiliki nilai dan tujuan yang sama dengan permainan olahraga kelompok kecil

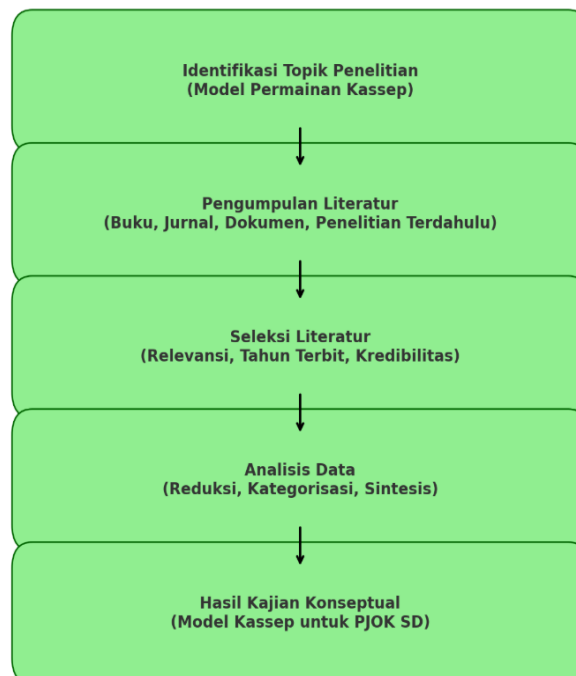
lainnya. Nilainya baik untuk pertumbuhan dan perkembangan tubuh serta pikiran para siswa, dapat meningkatkan kondisi fisik dan kualitas daya tahan mereka (Prasetio dkk, 2023).

Sepak bola adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari 11 pemain, yang saling bersaing untuk mencetak gol ke gawang lawan (Aziz & Anam, 2022). Sepak bola merupakan cabang olahraga yang sangat populer di Indonesia, bahkan sampai ke pelosok desa (Safruddin et al, 2022). Sepak bola membutuhkan keterampilan yang baik dari segi fisik, taktik, mental, dan cara bermain agar dapat mengembangkan strategi yang tepat. Hal ini membantu menjaga ketahanan tubuh dan meningkatkan kemampuan untuk meraih kemenangan secara berkelanjutan (Bafadal et al, 2024).

Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan berperan penting dalam mengembangkan individu melalui aktivitas tubuh yang teratur dengan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Mata pelajaran PJOK tidak hanya melatih fisik, tetapi juga menanamkan nilai afektif melalui pengalaman belajar olahraga.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka (*literature review*) yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan sintesis berbagai sumber ilmiah terkait model pembelajaran PJOK, permainan bola kecil (kasti), serta sepakbola sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Peneliti menggunakan 5 tahapan, terdiri dari: (1) Identifikasi topik penelitian (2) pengumpulan literature, (3) seleksi literature (4) Analisis Data (5) Hasil kajian konseptual.



Gambar 1: Alur penelitian studi pustaka

Berikut penjabaran singkat 5 tahapan studi pustaka untuk penelitian model permainan Kassep (kasti dan sepakbola): (1) identifikasi topik penelitian, menentukan fokus penelitian pada pengembangan model permainan kassep (gabungan kasti dan sepakbola) untuk pembelajaran PJOK di sekolah dasar; (2) pengumpulan literatur,

mengumpulkan sumber-sumber relevan seperti jurnal, buku, artikel, dan hasil penelitian sebelumnya terkait permainan kasti, sepakbola, model pembelajaran, serta pendidikan jasmani; (3) seleksi literatur, memilih literatur yang paling sesuai dan kredibel, dengan menyingkirkan sumber yang tidak relevan atau kurang valid; (4) analisis data, membandingkan, mengkaji, dan menginterpretasikan temuan dari berbagai literatur untuk menemukan persamaan, perbedaan, serta gagasan baru yang mendukung pengembangan permainan kassep; (5) hasil kajian konseptual, merumuskan konsep model permainan Kassep sebagai alternatif pembelajaran bola kecil yang kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, kelima tahapan tersebut mengarahkan penelitian pada pemahaman dan pengembangan pembelajaran permainan kassep (kasti dan sepakbola) secara sistematis dan ilmiah, sesuai dengan kebutuhan pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah atau komunitas pemula, serta diharapkan dapat memberikan landasan teoritis dan konseptual mengenai potensi pengembangan model permainan *Kassep* sebagai inovasi pembelajaran PJOK di sekolah dasar, khususnya di Kecamatan Paguyaman.

HASIL PENELITIAN

Pengertian Permainan Kassep

Permainan Kassep, gabungan kasti dan sepak bola, menawarkan model pembelajaran inovatif yang meningkatkan keterampilan motorik, motivasi, serta memberikan variasi kegiatan belajar yang menyenangkan dan kolaboratif. Kasti melatih keterampilan dasar melempar, menangkap, dan memukul, sementara sepak bola mengasah aspek fisik, taktik, dan mental sehingga keduanya sama-sama mendukung pertumbuhan, daya tahan, serta perkembangan siswa.

Sarana Dan Prasarana

Pendidikan jasmani sangat berkaitan dengan sarana dan prasarana yang digunakan saat proses belajar mengajarnya berlangsung (Soleh, 2021). Sarana dan prasarana olahraga adalah hal yang sangat penting dalam dunia olahraga, baik dalam pembinaan atlet maupun dalam pengembangan olahraga untuk masyarakat umum (Amiqd et al., 2025). Ada hubungan yang baik antara adanya sarana dan prasarana olahraga dengan kebiasaan hidup sehat (Gunawan et al., 2021). Alat dan sarana sangat penting dalam mendorong anak-anak untuk bergerak aktif, sehingga mereka bisa melakukan kegiatan secara nyata dan tujuan pembelajaran tercapai. Prasarana adalah segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, dan bersifat tetap atau tidak bisa dipindahkan (Mahendra dkk, 2020). Sarana dan prasarana olahraga mencakup semua lapangan dan gedung olahraga beserta peralatannya yang digunakan untuk menjalankan kegiatan olahraga (Al Asad et al., 2020). Kondisi sarana dan prasarana yang memadai dan memenuhi syarat akan memicu minat dan semangat siswa dalam mengikuti pelajaran (Siregar et al., 2024).

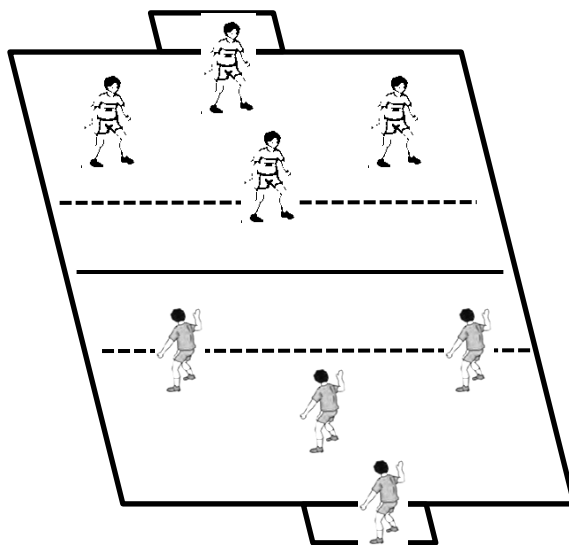
Berdasarkan beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa, pendidikan Jasmani sangat dipengaruhi oleh adanya fasilitas dan infrastruktur yang cukup, karena keduanya berfungsi penting untuk mendukung proses pembelajaran, mendorong kegiatan fisik siswa, serta mencapai sasaran pembelajaran. Sarana mencakup peralatan olahraga yang dapat digunakan segera, sementara prasarana mencakup fasilitas permanen seperti lapangan dan gedung olahraga. Keberadaan fasilitas dan infrastruktur yang memadai tidak hanya mendukung proses belajar dan pelatihan olahraga, tetapi

juga berkaitan dengan pembentukan pola hidup sehat serta meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam berpartisipasi dalam kegiatan fisik

Lapangan permainan kassep berbentuk persegi panjang. Lapangan permainan kassep serupa dengan lapangan bola voli ukuran 18 x 9 meter (untuk kelompok besar) dan lapangan bola voli mini ukuran 12 x 6 meter (untuk kelompok kecil), akan tetapi tidak menggunakan net/ jaring sebagai pembatas wilayah kedua tim. Dengan menggunakan gawang kecil dengan lebar gawang 1,5 meter dengan tinggi 1 meter untuk kelompok besar, dan lebar 1 meter dengan tinggi 1 meter untuk kelompok kecil. Ada pun lebar dan tinggi gawang yang kecil dikarenakan faktor keselamatan agar bola yang diarahkan atau dilempar tidak mengenai bagian tubuh yang rawan dan mengakibatkan cedera. Jadi dipakai aturan jika memasukan bola ke gawang lawan dengan melempar bola bawah.

Peraturan Permainan Kassep

Peraturan permainan kassep, yakni sebagai berikut: Setiap tim terdiri atas 4-6 orang pemain putra atau putri, dan gabungan dari keduanya. Tujuan permainan ini, yakni memasukan bola ke gawang lawan, untuk mendapat angka. Tim yang dapat memasukan atau mencetak bola lebih banyak dari lawannya adalah tim yang memenangkan.



Gambar 2: Permainan Kassep

Kesalahan dalam permainan.

Kesalahan dalam melakukan permainan kassep yakni diantaranya sebagai berikut: a) Bola sengaja ditendang, b) Bola sengaja dilempar mengenai lawan ataupun kawan dengan keras dengan maksud mencederai, c) Berjalan atau berlari ketika menerima bola, dan d) Menarik dan mendorong lawan ketika merebut bola

Waktu dalam permainan

Setiap babak terdiri dari 2 x 15 menit, pemenang ditentukan dengan banyaknya bola yang dimasukan ke gawang lawan. Model permainan Kassep (kasti dan sepakbola) merupakan sebuah inovasi pembelajaran PJOK yang menggabungkan unsur permainan bola kecil (kasti) dengan bola besar (sepakbola).

Berikut beberapa penelitian terdahulu tentang pengembangan permainan kasti dan sepakbola untuk pembelajaran PJOK di sekolah dasar menurut beberapa ahli tahun 2020 sampai 2025:

- 1) Tri Sevtia Pertiwi (sekitar 2020); Penelitian pelaksanaan permainan bola kasti pada siswa SD/MIN Kota Bengkulu, meliputi teknik dasar lari, lempar tangkap, dan memukul dalam pembelajaran PJOK.
- 2) Penelitian oleh AA Pranowo (2021); yang mengembangkan model permainan "Kaspale" yang merupakan modifikasi dari permainan kasti, sebagai respons terhadap masalah yang dialami siswa saat bermain kasti.
- 3) TRN Amirunni'am (2023); Penelitian berjudul "Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Melalui Permainan Kasti Pada Siswa Kelas V SDN Wonorejo 1 Kediri" menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil menunjukkan peningkatan keterampilan gerak lokomotor dengan model permainan bola kasti yang dimodifikasi sehingga minat siswa meningkat dalam pelajaran PJOK.
- 4) Arifianto, Muhammad (2024); Penelitian pengembangan alat pemukul permainan kasti untuk pembelajaran PJOK pada peserta didik sekolah dasar kelas 3 SD Negeri Dalangan 1 Minggir. Penelitian R&D ini menghasilkan produk alat pukul yang valid dan efektif untuk meningkatkan keterampilan memukul siswa.
- 5) Zidan Rizaki (2025); Penelitian pengembangan alat pukul bola kasti sebagai media pembelajaran PJOK di SMP yang dimodifikasi agar sesuai karakter siswa. Produk ini meningkatkan minat belajar dan hasil pembelajaran PJOK secara signifikan.

Berdasarkan kelima penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan bola kasti memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan motorik, minat, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Inovasi dan modifikasi dalam bentuk model permainan maupun pengembangan alat bantu, seperti alat pukul, terbukti efektif mendukung proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan, mulai dari pengembangan model hingga penelitian tindakan kelas, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan kasti tidak hanya relevan di tingkat sekolah dasar, tetapi juga di tingkat menengah. Secara keseluruhan, permainan kasti yang dimodifikasi menjadi alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif.

Penelitian-penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan permainan kassep (kasti dan sepakbola) dalam pembelajaran PJOK SD berfokus pada pengembangan media pembelajaran yang sesuai, metode pembelajaran aktif dengan permainan kelompok, serta dampak positif terhadap keterampilan motorik dan karakter siswa

PEMBAHASAN

Hasil studi pustaka menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan memiliki efektivitas tinggi dalam mengembangkan kemampuan motorik dasar siswa sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas rendah (kelas 1–3). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional dan permainan modifikasi mampu: (1) Meningkatkan kemampuan gerak dasar seperti lokomotor (lari, lompat, berjalan), nonlokomotor (berputar, menekuk), dan manipulatif (melempar, menangkap); (2) Meningkatkan motivasi belajar siswa karena permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan; (3) Menumbuhkan nilai karakter

seperti kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. (Bintari, 2024; Masyhuri & Suherman, 2020)

Meskipun literatur yang secara langsung membahas permainan "Kassep" belum ditemukan dalam sumber ilmiah nasional, hasil eksplorasi menunjukkan bahwa permainan ini diyakini merupakan bagian dari budaya lokal masyarakat Paguyaman yang berpotensi dikembangkan sebagai media pembelajaran PJOK. Berdasarkan analisis terhadap permainan tradisional sejenis seperti "Kasfet", "Kasti", dan "Bentengan", model permainan Kassep berpotensi memiliki karakteristik berikut: (1) Bersifat kompetitif dan kolaboratif, yang memungkinkan siswa belajar kerja sama tim; (2) Melibatkan unsur gerak dasar motorik kasar, terutama dalam aktivitas seperti lari, tangkap, dan lempar; (3) Menggunakan alat sederhana, yang memungkinkan implementasi di sekolah-sekolah dengan fasilitas terbatas; (4) Relevan secara budaya, sehingga memperkuat identitas lokal siswa.

Berdasarkan sintesis literatur model permainan Kassep yang dapat diimplementasikan untuk PJOK di SD disusun dalam beberapa tahap pengembangan: (1) Guru menganalisis kemampuan dasar motorik siswa, sumber daya sekolah, serta potensi lokal permainan Kassep; (2) Merumuskan aturan permainan, alat yang dibutuhkan, durasi permainan, serta keterampilan motorik yang ingin dikembangkan; (3) Model permainan dikonsultasikan dengan ahli PJOK dan budaya lokal Paguyaman untuk memastikan kelayakan dan nilai edukatifnya; (4) Model diujicobakan di satu atau dua kelas, lalu dievaluasi dari segi ketercapaian tujuan gerak dasar, keterlibatan siswa, dan nilai karakter yang terbentuk; (5) Berdasarkan hasil uji coba, model diperbaiki dan dikembangkan untuk diimplementasikan pada kurikulum PJOK kelas rendah di sekolah dasar lainnya di Paguyaman.

Hasil kajian pustaka menyimpulkan bahwa model permainan seperti Kassep, jika dikembangkan secara tepat, memiliki keunggulan sebagai berikut: (1) Kontekstual, memanfaatkan budaya lokal sebagai media pembelajaran; (2) Inklusif, bisa dimainkan oleh semua siswa, baik laki-laki maupun perempuan; (3) Sederhana dan Ekonomis, tidak memerlukan fasilitas mahal; (4) Multidimensi, melatih aspek fisik, sosial, emosional, dan karakter.

SIMPULAN

Model permainan *Kassep* (kasti dan sepakbola) memiliki potensi besar untuk menjadi inovasi dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar, khususnya di Kecamatan Paguyaman. Integrasi unsur permainan kasti dan sepakbola memungkinkan siswa untuk: (a) mengembangkan keterampilan gerak dasar secara lebih variatif, baik lokomotor, non-lokomotor, maupun manipulatif; (b) meningkatkan motivasi dan minat belajar melalui pengalaman bermain yang menyenangkan dan menantang; (c) menumbuhkan nilai-nilai sportivitas, disiplin, kerjasama, serta tanggung jawab dalam konteks permainan beregu. Dengan demikian, desain ini harus dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil dan besar, sebagai rangkaian penelitian dan pengembangan.

Model permainan *Kassep* (kasti dan sepakbola) hadir sebagai bentuk inovasi dengan memadukan unsur-unsur gerak dasar dan strategi dari kedua permainan tersebut. Melalui integrasi ini, siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menantang, sekaligus mendidik. Selain itu, model *Kassep* dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, memperkuat nilai sportivitas, serta meningkatkan keterampilan sosial yang relevan dengan tujuan pembelajaran PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fathi, Z. S., Maksum, A., Hartati, S. C. Y., Kristiyandaru, A., Diaztiarni, D., & Sumarsono, A. (2024). Peningkatan Gerak Dasar Melalui Permainan Kasti. *Jurnal Porkes*, 7(2), 943-954.
- Amiq, F., Hariadi, I., Widiawati, P., & Angga, P. D. (2025). Revitalisasi Sarana Dan Prasarana Olahraga Di Desa Wonokerso Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang. *PROMOTIF: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 45-52.
- Angga, P. D., & Sari, A. J. (2025). Deep Learning: Bagaimana Implementasinya Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan (PJOK). *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1373-1391.
- Al Asad, H., Mulyadi, M., & Sugiharto, W. (2020). Survei Sarana Dan Prasarana Olahraga Di SMP Negeri Sekecamatan Prabumulih Timur. *Jurnal Muara Olahraga*, 3(1), 11-20.
- Aziz, M. T., & Anam, K. (2022). Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Shooting Pada Pemain Sepakbola Usia 16-20 Tahun. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(2), 27-31.
- Baitanu, J. M., Jado, G. G., & Nggaa, P. N. (2024). Meningkatkan Kemampuan Memukul Bola Kasti Melalui Pelatihan Memukul Bola Dengan Beban Di Tangan Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Sonraen Kabupaten Kupang. *Jurnal Sport & Science* 45, 6(2), 54-63.
- Bafadal, M. F., Riyanto, F. I., Nanda, A. W. D., Darmo, D., & Febrianti, S. (2024). Review Aplikasi Teknologi Digital Dalam Olahraga Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 14(3), 113-119.
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 71-80.
- Bintari, A., Lestari, I. R., & Ekawanti, W. (2024). Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas, Kebijakan Hutang Dan Ukuran Perusahaan Terhadap Nilai Perusahaan. *Journal Of Management And Innovation Entrepreneurship (JMIE)*, 1(2), 43-53.
- Cartono, C. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt (Teams-Games Tournament) Untuk Meningkatkan Kemampuan Teknik Dasar Bermain Kasti Di Kelas V Sd Negeri 179/Ix Tanjung Harapan Semester I Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Literasiologi*, 3(3).
- Gunawan, A., Mahendra, I. R., & Hidayat, A. (2021). Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Olahraga. *Salus Cultura: Jurnal Pembangunan Manusia Dan Kebudayaan*, 1(1), 1-11.
- Hamdani, M., Hartati, S. C. Y., & Supriyanto, S. (2024). Penerapan Modifikasi Permainan Bola Tangan Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas XI-8 Dalam Pembelajaran PJOK SMAN 1 Gedangan. *Simpati*, 2(4), 53-64.
- Ilyas, M. Y. (2025). Evaluasi Pembelajaran Pjok Pada Kurikulum Merdeka Belajar Model CIPP (Studi Kasus Pada SD Di Kab. Mojokerto). *MAP (Jurnal Manajemen Dan Administrasi Publik)*, 8(2), 235-249.
- Mahendra, I. B. P. O., Astra, I. K. B., & Semarayasa, I. K. (2020). Survei Sarana Dan Prasarana Penunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK). *Indonesian Journal Of Sport And Tourism*, 2(2), 53-58.
- Masyhuri, S. F., & Suherman, W. S. (2020, February). The Traditional Game Learning Model For The Elementary School Student Character Building. In *4th International Conference On Sport Science, Health, And Physical Education*

(*ICSSHPE 2019*) (Pp. 9-13). Atlantis Press.

- Pradana, A. A. (2021). Strategi Pembentukan Karakter Siswa Pada Jenjang Pendidikan Dasar Melalui Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *PREMIERE: Journal Of Islamic Elementary Education*, 3(1), 78-93.
- Prasetio, P. A., Gunawan, A., & Laduni, E. M. (2023). Pengaruh Pembelajaran Senam Irama Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Dalam Meningkatkan Teknik Dasar Permainan Kasti. *COLLASE (Creative Of Learning Students Elementary Education)*, 6(6), 1041-1046.
- Rian, R., Ahmad, A., Taslim, T., & Hidayat, R. (2025). Survei Sarana Dan Prasarana Olahraga Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani DI SMPN 12 PALOPO. *Jurnal Porkes*, 8(1), 405-419.
- Safuruddin, S., Nasaruddin, N., Dewi, N. K., & Widodo, A. (2022). Forum Group Discussion Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan SDN Se-Kecamatan Selong Kabupaten Lombok Timur Tahun 2021 (Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Permainan Sepak Bola Usia Dini). *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 30-35.
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., & Ramos, M. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478-488.
- Siregar, F. S., Tambunan, R. S. P., Simamora, F. D., Situmorang, D., & Sitorus, K. (2024). Analisis Peran Sarana Dan Prasarana Dalam Proses Pendidikan Jasmani Dan Keolahragaan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(4), 157-167.
- Soleh, A. M. (2021). Sarana Dan Prasarana Olahraga Mata Pelajaran PJOK Sekolah Menengah Pertama Negeri Se-Kota Salatiga. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 2(2), 164-171.
- Susanto, D. A., Herlambang, T., & Kresnapati, P. (2022). Pengembangan Permainan Woodball: Model Alternatif Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Permainan Bola Kecil. *Edu Sportivo: Indonesian Journal Of Physical Education*, 3(1), 77-84.
- Wiguno, L. T. H., & Cahyo, B. N. (2021). Pemilihan Materi Pembelajaran PJOK Oleh Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMA Sederajat. *Sport Science And Health*, 3(7), 486-498.