



**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *KASFET* UNTUK
PEMBELAJARAN GERAK MOTORIK KASAR DI SEKOLAH DASAR**

**Alfan Rizki Dianto¹, Agus Darmawan², Agus Pujiyanto³, Wahyu Ragil
Kurniawan⁴**

^{1,3,4}Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

²Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Article History

Received : 28 April 2024

Accepted : Juni 2024

Published : Juni 2024

Keywords

*Kasti; Traditional game;
;Kasfet Traditional
game; ;Kasfet; game
development*

Abstrak

Penelitian yang di lakukan bertujuan untuk menghasilkan suatu produk pengembangan permainan kasti, sehingga siswa lebih tertarik untuk bermain permainan tradisional. Produk tersebut dapat di gunakan sebagai acuan tenaga pendidik untuk pembelajaran gerak motorik kasar di Sekolah Dasar. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan *research and development* (R&D) yang di tulis oleh Borg dan Gall. Metode penelitian ini bertujuan mengasilkan suatu produk tertentu untuk sebuah terobosan memecahkan masalah yang ada. Langkah-langkah yang di gunakan dalam penelitian ini yaitu (1) Menentukan potensi masalah penelitian (2) Pengembangan produk (3) Validasi ahli (4) Revisi produk awal (5) Uji coba skala kecil (6) Revisi akhir (7) Uji coba skala besar. Jenis data kualitatif di peroleh dari hasil wawancara dan angket berupa kritik dan saran dari ahli permainan tradisional, sedangkan data kuantitatif di peroleh dari angket siswa. Hasil uji coba lapangan di SD N 02 Banjararjo, SD N 01 Jintung, SD N 01 Kabupaten Kebumen, mendapatkan hasil prosentase sebesar 80%. Berdasarkan klarifikasi yang di kemukakan oleh Borg dan Gall hasil prosentase tersebut memenuhi kategori baik sehingga bisa di simpulkan bahwa model permainan *kasfet* dapat di gunakan untuk pembelajaran gerak motorik kasar di Sekolah Dasar.

Abstract

The research carried out aims to produce a product development for the game of rounders, so that students are more interested in playing traditional games. This product can be used as a reference for teaching staff for learning gross motor movements in elementary schools. The method used in this research uses the research and development (R&D) development method written by Borg and Gall. This research method aims to produce a particular product for a breakthrough in solving existing problems. The steps used in this research are (1) Determining potential research problems (2) Product development (3) Expert validation (4) Initial product revision (5) Small scale trial (6) Final revision (7) Trial large scale. Qualitative data was obtained from interviews and questionnaires in the form of criticism and suggestions from traditional game experts, while quantitative data was obtained from student questionnaires. The results of field trials at SD N 02 Banjararjo, SD N 01 Jintung, SD N 01 Kebumen Regency, obtained a percentage result of 80%. Based on the clarification put forward by Borg and Gall, the percentage results meet the good category so it can be concluded that the cassette game model can be used for learning gross motor movements in elementary schools.

How To Cite:

Dianto, A, R., Darmawan, A., Pujiyanto, A., & Kurniawan, W, R., (2024).
PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL *KASFET* UNTUK

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah proses Pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik fisik, mental ataupun emosional. Wijayanti et al., (2022). Sedangkan menurut Utama, (2011) mengungkapkan bahwa pendidikan jasmani adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik melalui aktivitas jasmani. Tujuan pendidikan jasmani secara sederhana adalah antara lain: 1) Mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan dengan aktifitas jasmani dan perkembangan sosial. 2) Menikmati kesenangan dan kebahagiaan dalam melakukan kegiatan jasmani. 3) Mengembangkan nilai aktivitas jasmani secara individu maupun kelompok. Mengembangkan kepercayaan diri untuk keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani Sibuea, (2022). Menurut, Suryawan, (2018) pendidikan jasmani tidak hanya dikaitkan dengan olahraga pada umumnya, permainan tradisional termasuk dalam kategori pendidikan jasmani, di Indonesia terdapat berbagai jenis permainan tradisional, permainan tradisional sangat penting untuk keberlangsungan bangsa Indonesia sebagai aset generasi penerus bangsa yang terorganisir dan dihormati masyarakat. Melalui Pendidikan jasmani anak akan dapat pengalaman yang berharga untuk kehidupan masa mendatang. Salah satu model pembelajaran pendidikan

jasmani yang menarik dan menyenangkan adalah dalam bentuk taktik (TGfU) (*Teaching Games for Understanding*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain (TGfU) tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran Pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi anak melalui pendekatan (TGfU). (Pujiyanto A,2014). Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru Pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran. Hidayat et al., (2013). Tujuan pendidikan jasmani antara lain adalah (1) Mengembangkan pengetahuan dan ketrampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan etika dan pengembangan sosial. (2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai ketrampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani. (3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali. (4) Mengembangkan nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan. (5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan

ketrampilan sosial yang memungkinkan siswa berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang. (6) Menikmati kesenangan melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga. Sabaruddin Yunis Bangun, n.d(2017). Pendidikan jasmani (PENJAS) adalah proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku untuk menuju hidup sehat dan aktif, menyesuaikan sportifitas dan kecerdasan emosional dengan cermat dalam menyesuaikan lingkungan belajar untuk merangsang pertumbuhan dan kemajuan. setiap siswa dalam semua bidang, termasuk gerakan fisik, mental, kognitif dan emosional. Mutiara Fajar, n.d(2017)

Ada berbagai macam permainan yang dapat meningkatkan kreativitas, salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai fungsi atau pesan dibalikny permainan tradisional merupakan hasil budaya yang besar nilainya bagi anak-anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana latihan untuk hidup bermasyarakat, ketrampilan, kesopanan serta ketangkasan. Tuti Andriani, (2012). Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa. Maka Pendidikan karakter bisa di bentuk melalui suatu permainan tradisional sejak dini. Karena selama ini Pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem Pendidikan di Negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa

adanya refleksi dari Pendidikan tersebut. Dampaknya, anak tumbuh menjadi manusia yang tidak memiliki karakter, bahkan lebih bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter.

Secara umum permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan dan atau olahraga yang berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Menurut Anne dalam Syamsurrijal, (2020) menyebutkan bahwa terdapat beberapa pengaruh atau manfaat dari melakukan permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak yaitu:

- 1) Menjadi lebih kreatif, permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh pemainnya. Mereka menggunakan barang atau benda bahkan tumbuhan dan sebagainya untuk di jadikan alat untuk permainan tradisional. Hal ini menunjukkan mereka untuk mendorong lebih kreatif dan menciptakan alat permainan.
- 2) Bisa digunakan terapi terhadap anak, saat bermain anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak, Kegiatan semacam ini bisa di gunakan terapi untuk anak-anak yang memerlukan kondisi tersebut.
- 3) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak
- 4) Mengembangkan kecerdasan natural anak
- 5) Mengembangkan kecerdasan spasial anak
- 6) Mengembangkan kecerdasan musikal anak.
- 7) Menegembangkan spiritual anak.

Pengaruh permainan modern dapat menyebabkan emosi tidak stabil, mata minus, dan kegemukan karena terlalu nyaman bermain game di dalam ruangan dan nantinya juga mempengaruhi interaksi sosial dengan masyarakat karena aktivitas yang dilakukan hanya dengan tangan dan melihat layar komputer dan layar *Gadget* juga berpengaruh terhadap kesehatan mata Purwaningtyas et al.,(2023). Banyak permainan tradisional yang kini mulai dilupakan. Semakin majunya perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia, semakin banyak pula kegiatan yang bersifat “manual” (permainan tradisional) terabaikan dan berubah menjadi “otomatis” (permainan modern). Saleh, (2017)

Kasti adalah salah satu permainan tradisional yang hampir diketahui oleh masyarakat Indonesia, olahraga ini dilakukan di lapangan secara berkelompok. Permainan bola kasti termasuk ke dalam permainan bola kecil yang dilakukan dengan cara melempar, memukul dan menangkap bola kasti, permainan ini dimainkan secara berkelompok dengan beranggotakan 12 orang.

Berdasarkan observasi awal di SDN 01 Banjararjo Kabupaten Kebumen yang dilakukan dengan metode wawancara kepada Guru PJOK Eko Sutrisno mendapatkan masalah, Bahwa permainan tradisional masih jarang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani hingga saat ini. Menurutnya, permainan tradisional sebenarnya masuk dalam indikator pembelajaran kompetensi dasar kelas IV, V, VI KD 3.1 dan 4.1. Padahal, penggunaan media sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran, agar

tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu faktornya adalah karena cukup sulit menyiapkan media, hal ini dikarenakan siswa laki-laki hanya ingin bermain bola voli dan yang dilakukan oleh siswa putri hanya duduk menonton serta bercanda dengan teman-temannya.

Permainan bola voli sangat populer dikalangan masyarakat Kecamatan Ayah Oleh karena itu, Peneliti mencoba menerapkan materi permainan bola kecil dan permainan tradisional dengan model permainan, sehingga menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK, karena karakteristik siswa sekolah dasar adalah bermain secara tidak langsung siswa akan paham dengan materi yang diberikan. Oleh karena itu, gerakan lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dapat terlaksana sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Adanya permasalahan pada analisis situasi di atas, Memerlukan model permainan yang menitik beratkan pada gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif melalui permainan bola kecil dan permainan tradisional untuk mencapai indikator pembelajaran. Berdasarkan asumsi tersebut, peneliti ingin mengembangkan permainan kaset untuk siswa yang dapat membentuk gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif untuk siswa kelas IV, V, VI SD Negeri 02 Banjararjo, SD Negeri 1 Jantung, dan SD Negeri 1 Pasir tahun ajaran 2022/2023.

Penelitian tentang model pengembangan model permainan tradisional sudah pernah dilakukan sebelumnya namun belum ada yang sama dengan penelitian ini dilihat dari judul, rancangan, variabel maupun tujuan penelitian.

Penelitian yang relevan diantaranya yaitu peneliti Dwiani Agustina dan Vega Mareta Sceisariya Agustina & Sceisariya, (2022) dengan judul Pengembangan alat pukul loban sebagai media untuk menarik minat siswa bermain kasti. Penelitian tersebut bertujuan untuk menarik minat siswa dalam bermain kasti menggunakan alat pukul loban dengan hasil prosentase rata-rata sebesar 93% dan termasuk kategori baik

Kasfet adalah modifikasi permainan bola kasti yang dimodifikasi dengan dipadukan dengan olahraga estafet, permainan ini sudah dipraktekkan oleh peneliti pada perkuliahan “Permainan Tradisional” di semester 2. Oleh karena itu, Peneliti ingin mengembangkan permainan kasfet di sekolah dasar dengan bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional yang sudah hampir punah karena perkembangan era globalisasi dan permainan ini juga bertujuan untuk melatih kedisiplinan diri serta memupuk kebersamaan dan solidaritas antar teman.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model R&D (*research and development*) penelitian dan pengembangan prosedural adalah model deskriptif, yang menguraikan langkah-langkah yang harus diikuti sehingga dapat menghasilkan sebuah produk. Menurut Sugiyono, (2009) yaitu metode penelitian yang menghasilkan rancangan produk tertentu, menguji efektivitas, validitas rancangan yang telah di buat sehingga produk menjadi teruji dan dapat di manfaatkan oleh umum. Menghasilkan produk tertentu di lakukan penelitian yang bersifat analisis

kebutuhan dan di lakukan uji efektivitas agar produk bisa di gunakan oleh masyarakat.

Prosedur penelitian dan pengembangan model permainan kasfet.

1. Pengumpulan data penelitian dan informasi. Langkah ini dirancang untuk menentukan perlu atau tidaknya mengembangkan model permainan *kasfet* saat mengajarkan permainan bola kecil atau tradisional. Kemudian melakukan observasi dan wawancara di SD Negeri 02 Banjararjo, SD Negeri 1 Jintung dan SD Negeri 1 Pasir.
2. Pengembangan produk, yaitu mengembangkan bentuk awal produk mengacu pada permasalahan yang ada di SD N 02 Banjararjo yaitu kurangnya kesadaran bermain permainan tradisional atau sederhana. Sehingga di perlukan modifikasi permainan tradisional *kasfet* untuk memecahkan masalah yang ada.
3. Validasi ahli, yaitu merupakan suatu proses untuk menilai rancangan alat atau produk secara rasional, logis dan analitis. Sesuai dengan ahli permainan tradisional atau sederhana yaitu ahli permainan tradisional.
4. Revisi produk awal, melakukan perbaikan terhadap produk yang di hasilkan berdasarkan saran dari ahli permainan tradisional atau sederhana. Penyempurnaan tersebut mungkin akan di lakukan lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan pada uji coba skala kecil, sehingga diperoleh produk yang maksimal.
5. Uji coba kelompok kecil, melakukan uji coba lapangan pendahuluan dalam kelompok terbatas melibatkan sebanyak 20

siswa di SDN 02 Banjararjo. Pada langkah ini data yang di analisis melalui wawancara, observasi dan angket atau kuesioner.

6. Revisi akhir, melakukan perbaikan atau peningkatan terhadap hasil uji coba kelompok besar menurut Guru PJOK yaitu Bapak Eko Sutrisno dan apa yang terjadi di lapangan, sehingga produk siap untuk di uji cobakan kelompok besar.
7. Uji coba kelompok besar yaitu melakukan percobaan besar yang melibatkan 30 siswa di SDN 01 Banjararjo, SDN 01 Pasir dan SDN 01 Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini menggunakan teknik analisis deskriptif berupa prosentase. Sedangkan data berupa saran dan alasan pilihan jawaban dianalisis dengan menggunakan teknik analisis kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 08 Desember 2023 pada siswa kelas VI SDN 01 Banjararjo Kecamatan Ayah, Kabupaten Kebumen. Berdasarkan hasil kuesioner dan dimasukan kedalam kategorisasi diperoleh prosentase sebesar 70% dengan jumlah siswa 14. Sehingga prosentase ini termasuk kedalam kategori baik dan dapat disimpulkan bahwa model permainan *kasfet* dapat digunakan untuk siswa.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Siswa Uji Coba I SD N 02 Banjararjo

No	Aspek	Persentase
1	Keefektivitasan produk permainan <i>kasfet</i> dalam Pendidikan jasmani	69,6%

Sumber: Hasil olah data rekapitulasi

Bedasarkan tabel 1 dan dimasukan kedalam klasifikasi yang dikemukakan oleh Gullford dalam Sudarmono, (2011), rata-rata prosentase tersebut termasuk kedalam kategori baik. Sehingga persentase ini dapat disimpulkan bahwa model permainan *kasfet* dapat diuji cobakan kepada kelompok besar atau uji coba II yaitu SDN 02 Banjararjo, SDN 1 Jintung dan SDN 1 Pasir Kecamatan Ayah, Kabupaten Kebumen.

Pembahasan (Prototipe Produk)

1. Pengertian Permainan *Kasfet*

Permainan *Kasfet* adalah permainan yang dimainkan oleh kedua tim di dalam satu lapangan, setiap tim terdiri dari 10-30 pemain. Dalam permainan ini ada tim “Pemukul dan Penjaga”. Permainan diawali dengan perwakilan salah satu tim “Pemukul” memukul bola dengan tangan, disusul dengan teman satu tim berlari membawa tongkat estafet yang sudah diberi nilai tersendiri sesuai dengan warna. Sebelum memukul bola pemain melakukan gerak kombinasi dengan cara gerak jalan di tempat diikuti teman yang membawa tongkat estafet dan diakhiri lompatan dengan memukul bola dan berlari ke pos 1 dan memberikan tongkat estafet ke rekan satu tim yang sudah menunggu di pos 1 kemudian dibawa ke pos 2, dan dari pos 2 dilakukan pemukulan lagi yang diwakilkan kepada salah satu tim “Pemukul” untuk memberikan tongkat estafet yang sudah menunggu di pos 1 yang akan dibawa ke base. Setelah berhasil membawa tongkat estafet ke base akan

dilakukan penghitungan angka sesuai dengan tongkat estafet yang sudah diberikan angka diberbagai warna. Sedangkan tugas dari tim “Penjaga” adalah menggagalkan tim “Pemukul” dengan cara melempar bola ke tubuh tim “Pemukul” sehingga dapat dinyatakan tereliminasi dan tidak dapat memperoleh nilai.

2. Sarana dan Prasarana

1. Lapangan

Lapangan yang digunakan adalah lapangan bola voli yang berukuran 9x18 yang berada di halaman sekolah.

2. Bola Karet Berduri

Permainan ini menggunakan bola karet berduri yang biasa dimainkan oleh anak. Tujuannya adalah agar anak yang dilempar bola tidak merasakan sakit sehingga tidak mengalami cedera.

3. Tongkat Estafet

Tongkat ini terbuat dari alumunium yang bersifat ringan, di cat bervariasi dan di beri nilai sesuai dengan warnanya.

4. Tali Rafia

Tali raffia berfungsi untuk garis batas tepi lapangan.

5. Cone

Cone berfungsi sebagai batas setiap pojok lapangan.

6. Meteran

Fungsi dari meteran adalah untuk mengukur dan panjang lapangan yang akan di gunakan dalam permainan ini.

3. Peraturan Permainan

1. Awal Permainan

Permainan di awali dengan undian koin terlebih dahulu untuk menentukan tim pemukul dan tim penjaga. Setelah itu, permainan di awali memukul bola berdiri dengan tangan yang diwakilkan oleh salah satu tim pemukul. Sebelum memukul bola dengan waktu bersamaan, rekan satu tim berlari ke pos 1 dengan membawa tongkat estafet sesuai dengan warnanya, setelah sampai di pos 1 tongkat estafet diberikan estafet ke rekan satu tim yang berada di pos 1 untuk di bawa ke pos 2. Setelah sampai di pos 2, dilakukan pemukulan lagi sama seperti di base yaitu perwakilan salah satu dari tim pemukul, memukul bola berdiri menggunakan tangan, dengan waktu yang bersamaan rekan satu tim yang berada di pos 2 berlari menuju pos 1 untuk menyerahkan tongkat estafet yang akan dibawa ke base. Setelah sampai di base, dilakukan penghitungan nilai sesuai warna tongkat estafet yang sudah diberikan nilai tersendiri. Tugas tim penjaga adalah menggagalkan tim pemukul dengan cara menangkap bola berdiri dan melempar ke badan tim pemukul sehingga akan dinyatakan tereliminasi dan tidak akan mendapatkan poin. Pergantian posisi antara tim pemukul dan tim penjaga di setiap ronde, sedangkan permainan akan berakhir bila sudah mencapai ronde 3. Sebelumnya, akan berakhir sesudah ronde ke 5 karena ada saran dari Guru

- PJOK untuk mempersingkat waktu menjadi 3 ronde saja.
2. Jumlah Pemain permainan ini dimainkan 10-40 pemain yang dibagi menjadi 2 tim.
 3. Peralatan Permainan
 - a) Pemain memakai seragam olahraga.
 - b) Pemain memakai sepatu olahraga.
 - c) Pemain memakai rompi untuk membedakan teman dari musuh.
 4. Wasit
 - a) Permainan *kasfet* dipimpin oleh satu wasit.
 - b) Wasit memiliki kekuasaan mutlak untuk menentukan jalannya pertandingan.
 - c) Wasit bertanggung jawab untuk menghitung poin setiap tim.
 5. Tugas Tim

Tim “Pemukul” memiliki tugas memukul bola berdiri dengan tangan yang diwakilkan oleh salah satu tim pemukul dengan waktu bersamaan rekan satu tim berlari ke pos 1 dengan membawa tongkat estafet sesuai dengan warnanya, setelah sampai di pos 1 tongkat estafet di berikan estafet ke rekan satu tim yang berada di pos 1 untuk di bawa ke pos 2. Setelah sampai di pos 2 di lakukan pemukulan lagi sama seperti di base yaitu perwakilan salah satu dari tim pemukul, memukul bola berdiri dengan tangan, dengan waktu yang bersamaan rekan satu tim yang berada di pos 2 berlari menuju pos 1 untuk menyerahkan tongkat estafet yang akan dibawa ke base. Setelah sampai di base akan dilakukan penghitungan nilai sesuai warna tongkat estafet yang sudah diberikan nilai tersendiri.

Tim “Penjaga” memiliki tugas menggagalkan tim pemukul dengan cara melempar bola beduri ke badan tim “Pemukul” sehingga dapat dinyatakan tereliminasi dan tidak mendapatkan poin.
 6. Skor

Setiap ronde berakhir akan dilakukan penghitungan skor, yaitu tongkat yang berhasil kembali lagi ke base dan pemain tanpa tereliminasi akan mendapatkan poin sesuai warna tongkat yang sudah diberikan angka tersendiri.
 7. Pelanggaran
 - 1) Jika tim melakukan pukulan ke belakang.
 - 2) Jika tim pemukul memukul bola melewati garis.
 - 3) Jika memberikan tongkat estafet di luar garis.
 - 4) Jika pemain mengganggu tim lawan dengan sengaja. Jika melempar bola mengenai bagian tubuh sensitif dengan sengaja.
 - 5) Jika pemain berkata kasar kepada tim lawan atau kepada wasit akan dikenakan kartu kuning.
 - 6) Jika pemain mendapatkan 2 kartu kuning akan dikeluarkan.
 - 7) Kemenangan Tim pemenang adalah tim dengan poin terbanyak

di akhir pertandingan sesudah melakukan 5 ronde permainan.

Kelebihan Dan Kekurangan

Permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah. Permainan *Kasfet* adalah perpaduan antara permainan tradisional kasti dengan permainan estafet untuk sebuah terobosan memecahkan masalah yang ada. Hakikatnya semua permainan memiliki kelebihan dan kekurangan begitu juga dengan permainan *kasfet* mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

Kelebihan:

1. Permainan *kasfet* adalah permainan yang mengandalkan kerja sama tim, sehingga sehingga satu sama lain harus kompak untuk memenangkan permainan.
2. Minimnya sarana dan prasarana yang membuat permainan *kasfet* mudah di gunakan di mana saja.
3. Tidak ada batasan usia sehingga semua orang bisa memainkan permainan ini tinggal menyesuaikan lapangan yang di butuhkan.
4. Permainan *kasfet* adalah permainan tim yang mengandalkan Kerjasama antar tim, jadi dari bermain *kasfet* dapat mempererat pertemanan antar teman.

Kekurangan:

1. Permainan adalah yang mengandalkan kerja antar teman tim, dari bermain *kasfet* dapat mempererat pertemanan antar siswa

2. Bisa menyebabkan cedera jika tidak hati-hati, karena untuk mengeliminasi lawan di permainan *kasfet* yaitu dengan cara melemparkan bola ke bagian tubuh lawan.

Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah produk atau model uji coba kelompok kecil di SDN 01 Banjararjo. Proses ini berdasarkan saran guru penjasorkes SD Negeri 01 Banjararjo terhadap permasalahan yang muncul setelah uji skala kecil dan kesulitan yang dialami oleh siswa ketika melakukan permainan tradisional kasfet yang sudah dimodifikasi.

1. Waktu Permainan

Berdasarkan saran dari Guru PJOK SD Negeri 01 Banjararjo waktu permainan kasfet tergolong lama. Jam 305 elajaran PJOK hanya 90 menit. Maka permainan kasfet akan dipersingkat yang awalnya 5 ronde menjadi 3 ronde.

2. Lapangan

Pada pelaksanaan uji coba skala kecil siswa mengeluh karena jarak antar pos terlalu jauh sehingga siswa merasakan kelelahan. Oleh karena itu, Peneliti memodifikasi lapangan kasfet dari yang tadinya 15x30m menjadi 9x18m seperti lapangan voli yang berada di halaman sekolah.

3. Tingkat Estafet

Pada uji coba skala kecil tongkat estafet dibagi menjadi tiga jenis warna yaitu biru, hijau dan merah, dari berbagai warna tersebut siswa mengeluh karena terlalu banyak warna sehingga susah menghafal poin sesuai warna tersebut. Sehingga

peneliti memodifikasi menjadi 2 warna yaitu biru dengan nilai 1 dan hijau dengan nilai 2.

Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Besar

A. Uji Coba II SD Negeri 02 Banjararjo

Uji coba II dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2023, permainan kasfet diujicobakan pada seluruh siswa SD Negeri 01 Banjararjo sebanyak 30 siswa.

Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Siswa SD N 01 Banjararjo

No	Aspek	Persentase
1	Keefektivitasan produk permainan <i>kasfet</i> dalam Pendidikan jasmani.	79,4%

Sumber: Hasil olah data rekapitulasi

Berdasarkan tabel 2 dan dimasukkan kedalam klasifikasi yang dikemukakan oleh Gullford dalam Sudarmono, (2011), rata-rata prosentase tersebut termasuk kedalam kategori baik. Sehingga prosentase ini dapat disimpulkan bahwa model permainan *kasfet* layak untuk digunakan untuk siswa kelas IV, V, VI SD Negeri 02 Banjararjo.

B. Uji Coba II SD Negeri 1 Jintung

Uji coba II dilaksanakan pada tanggal 12 Desember 2023, permainan kasfet diujicobakan pada seluruh siswa SD Negeri 01 Jintung Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen sebanyak 30 siswa.

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Siswa SD Negeri 1 Jintung

No	Aspek	Persentase
----	-------	------------

1	Keefektivitasan produk permainan <i>kasfet</i> dalam Pendidikan jasmani	79,4%
---	---	-------

Sumber: Hasil olah data rekapitulasi

Hasil rekapitulasi pada uji coba kelompok besar menunjukkan rata-rata prosentase sebesar 79,4% rata-rata prosentase tersebut termasuk kedalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa model permainan *kasfet* layak untuk digunakan untuk siswa kelas IV, V, VI SD Negeri 01 Jintung.

C. Uji Coba II SD Negeri 1 Pasir

Tahap uji coba kelompok besar di SD Negeri 01 Pasir dilaksanakan pada tanggal 13 Desember 2023, permainan *kasfet* diujicobakan pada kepada siswa SD Negeri 01 Pasir Kecamatan Ayah Kabupaten Kebumen sebanyak 31 responden.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Siswa SDN 1 Pasir

No	Aspek	Persentase
1	Keefektivitasan produk permainan <i>kasfet</i> dalam pendidikan jasmani	82%

Sumber: Hasil olah data rekapitulasi

Hasil rekapitulasi pada uji coba kelompok besar menunjukkan rata-rata prosentase sebesar 82%. rata-rata prosentase tersebut termasuk kedalam kategori baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa model permainan *kasfet* layak untuk digunakan untuk siswa kelas IV, V, VI SDN 1 Pasir.

Pembahasan

Bedasarkan hasil rata-rata prosentase SD Negeri 02 Banjararjo mendapatkan rata-rata

sebesar 79,4%, SD Negeri 1 Jintung mendapatkan prosentase sebesar 79,4% dan SD Negeri 1 Pasir mendapatkan prosentase sebesar 82%. Secara keseluruhan dari hasil kuesioner, Keefektivitasan produk permainan tradisional *kasfet* dalam Pendidikan jasmani, Maka didapatkan hasil rata-rata prosentase mencapai 80,2%, dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Rata-rata Prosentase

No	Nama Sekolah	Prosenase
1	SDN 02 Banjarajo	79,4
2	SDN 1 Jintung	79,4
3	SDN 1 Pasir	82%
RATA-RATA		80,2%

Sumber: Hasil Rata-Rata Prosentase

Sesuai dengan klasifikasi yang dikemukakan oleh Gullford dalam (Sudarmono, 2011) hasil prosentase tersebut memenuhi kategori baik. Sehingga dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa model permainan kasfet dapat digunakan untuk siswa kelas IV, V, VI SDN 01 dan 02 Banjararjo, SDN 1 Jintung dan SDN 1 Pasir.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Dwiani Agustina dan Vega Mareta Sceisariya tahun 2022, mengungkapkan hasil dari pengembangan alat pukul (loban) dan bola kasti (serpa) sebagai media pembelajaran di MI Nurulhuda Gandusari dapat menarik minat siswa bermain kasti dan termasuk kedalam kategori baik dengan jumlah prosentase rata-rata 93%. Dalam penelitian ini hasil yang didapatkan dari mengujicobakan 3 sekolah adalah 80,2%.

Maka dalam hal ini, memodifikasi pengembangan model permainan dalam pembelajaran sangat penting bagi kebutuhan

pembelajaran siswa khususnya siswa sekolah dasar. Pengembangan model permainan tradisional *kasfet* merupakan salah satu upaya agar dapat meningkatkan aktivitas gerak komotor, non-lokomotor dan maniputatif siswa Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Produk pengembangan model permainan tradisional *kasfet* layak digunakan sebagai kebutuhan siswa dalam pembelajaran penjasorkes. Hal ini dapat dilihat pada hasil kriteria penggunaan permainan tradisional *kasfet* yang termasuk kedalam kategori baik dengan jumlah prosentase mencapai 80,2%. Siswa mampu memahami peraturan permainan dengan mudah, mampu menerapkan sikap sportivitas antar teman, mampu mempraktikkan permainan dengan baik dan benar. Maka model permainan tradisional *kasfet* dapat diterima oleh siswa di SD Negeri 01, 02 Banjararjo, SD Negeri 1 Jintung dan SD Negeri 1 Pasir Kecamatan Ayah, Kabupaten Kebumen.

SARAN

Berdasarkan hasil simpulan diatas, Maka dalam pembelajaran penjasorkes permainan tradisional *kasfet* dapat digunakan dan dapat menambah keaktifan khususnya dalam gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif dan diharapkan dapat menggunakan permainan *kasfet* secara positif tidak hanya saat pembelajaran di Sekolah tetapi di luar lingkungan Sekolah guna melestarikan permainan tradisional *kasfet*.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, d., & sceisariya, v. M. (2022). Pengembangan alat pukul (loban) dan bola kasti (serpa) sebagai media untuk

- menarik minat siswa bermain kasti kelas iv mi nurul huda gandusari. *Phedheral: physical education, health, and recreation journal*.
- Hidayat, w., purwono, p., qoriah, a., pendidikan, j., kesehatan, j., rekreasi, d., & keolahragaan, i. (2013). Model permainan tradisional gobak sodor bola pembelajaran penjasorkes siswa kelas v sekolah dasar. In *Journal Of Physical Education, Sport, Health And Recreation* (Vol. 2, Issue 3). <http://Journal.Unnes.Ac.Id/Sju/Index.Php/Peshr>
- Mutiara Fajar. (2017). Peranan Intelegensi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani MUTIARA FAJAR.
- Pujiyanto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (Tgfu). In *Journal Of Physical Education* (Vol. 1, Issue 2). Dipublikasikan. <http://Journal.Unnes.Ac.Id/Nju/Index.Php/Jpehs>
- Purwaningtyas, F. D., Septiana, Y., Aprilia, H., & Candra, G. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan. *Urnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*. <https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.38156/Psikowipa.V4i1.84>
- Sabaruddin Yunis Bangun. (2012). Analisis Tujuan Materi Pelajaran Dan Metode Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani.
- Saleh. (2017). *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*.
- Sibuea, A. F. N. N. (2022). Analisis Hubungan Filsafat Dengan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. *All Fields Of Science Journal Liaison Academia And Society*. <https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.58939/Afosi-Las.V2i2.263>
- Sudarmono, M. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Sepakbola Melalui Permainan Sepakbola 4 Gawang Pada Siswa Putra Kelas VIII SMP Negeri I Lebaksiu.
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Alfabeta.
- Suryawan, I. G. A. J. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*. <https://Doi.Org//Doi.Org/10.55115/Gentahredaya.V2i2.432>
- Syamsurrijal, A. (2020). Bermain Sambil Belajar: Permainan Tradisional Sebagai Media Penanaman Nilai Pendidikan Karakter. *ZAHRA: Research And Thought Elementary School Of Islam*. <https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.37812/Zahra.V1i2.116>
- Tuti Andriani. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. In *Jurnal Sosial Budaya* (Vol. 9, Issue 1).
- Utama, A. M. B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.
- Wijayanti, D. G. S., Yuwono, C., Irawan, R., & Hanani, E. S. (2022). Analisis Pembelajaran Pendidikan Jasmani Adaptif Selama Masa Pandemi Di Sekolah Luar Biasa. *Journal Of Sport Coaching And Physical Education*. <https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.15294/Jscpe.V7i1.54495>