

Pengaruh Permainan Kasti untuk Membentuk Nilai-Nilai Karakter Siswa dalam Pembelajaran PJOK

Zainul Abidin¹, Sasminta Christina Yuli Hartati²

^{1,2} Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: zainul.21035@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Permainan merupakan suatu aktivitas yang terdapat pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK), yang didalamnya terdapat nilai-nilai karakter seperti kerjasama, tanggung jawab, sportif, percaya diri, jujur dan disiplin. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan kasti untuk membentuk nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK di UPT SDN Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo. Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian dapat kita ketahui terdapat pengaruh dalam permainan kasti untuk membentuk nilai-nilai karakter siswa dengan hasil nilai *pre-test* sebesar 361,93 sedangkan hasil nilai *post-test* sebesar 442,62 sehingga peningkatan rata-ratanya sebesar 80,69 yang artinya hasil nilai *pre-test* dengan *post-test* mengalami peningkatan sejumlah 22,2%.

Kata kunci: *Permainan Kasti, Nilai-Nilai Karakter*

Abstract

Education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students can actively develop their potential to have spiritual strength, religion, self-control, personality, intelligence, noble character, and skills that needed for themselves, society, nation and state. Games are an activity found in physical education, sports and health (PJOK) learning, which contains character values such as cooperation, responsibility, sportsmanship, self-confidence, honesty and discipline. This study was conducted to determine whether there is an influence of the game of rounders to form student character values in PJOK learning at UPT SDN Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo. Based on the results of data analysis in this study, the data obtained from the implementation of the study can be seen that there is an influence in the game of rounders to form student character values with a pre-test score of 361.93 while the post-test score was 442.62 so that the average increase was 80.69 which means that the pre-test and post-test scores increased by 22.2%.

Keywords : *Kasti Games, Character Values*

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum ialah suatu usaha dan upaya guna menumbuhkan potensi individu yang berwawasan agama, akhlak mulia, kontrol diri, serta kecerdasan. Menurut rujukan resmi UU RI No.20/2003 Bab1 Pasal 1 yakni, pendidikan ialah upaya sadar dan terencana dalam menciptakan proses dan suasana belajar siswa aktif menumbuhkan potensi kekuatan spiritual, keagamaan, disiplin diri, individualitas, akhlak mulia, kecerdasan, dan kemampuan yang diperlukan bagi pribadinya, masyarakat, negara, dan bangsanya. Selain itu, menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun (2006) menjelaskan bahwasanya fungsi pendidikan nasional ialah menumbuhkan keterampilan, membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bernilai, dan mencerdaskan hidup nasional agar siswa menjadi individu berakhlak mulia beriman dan bertaqwa,

sehingga bisa menjadi menjadi warga negara yang berkarakter, sehat, berpengetahuan, kompeten, kreatif, mandiri, bertanggung jawab dan demokratis.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) ialah satu diantara mata pelajaran yang termasuk kurikulum pendidikan formal di Indonesia. Aktivitas jasmani pada pembelajaran, peserta didik memiliki kesempatan guna mengembangkan kemampuan yang dimilikinya (Marlissa & De Lima, 2022). Hal itu dapat meningkatkan koordinasi, keseimbangan, dan ketangkasan tubuh mereka dalam membentuk perkembangan fisik yang sehat. PJOK juga dapat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial siswa. Dalam setiap aktivitas jasmani, siswa diajarkan untuk bekerja sama, berkolaborasi, dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka. Mereka belajar untuk bisa memahami pentingnya menghargai perbedaan individual dalam tim. Selain itu, juga berperan dalam membangun karakter dan nilai-nilai moral siswa. Melalui aktivitas fisik, siswa diajarkan untuk memiliki tanggung jawab, sportivitas, dan disiplin. Menurut Hamid (2020:72) menyebutkan bahwa "PJOK di sekolah ialah tujuan guru dalam menciptakan peserta didik yang bugar dan bisa membantu mreka mengembangkan gerakan baru yang diperoleh ketika pembelajaran."

Karakter ialah konsep moral dan terdiri atas berbagai sifat. Karakter mengacu pada nilai-nilai perilaku individu dalam hubungannya kepada Tuhan Yang Maha Esa, pribadinya, antar manusia, lingkungan hidup, kebangsaan, serta sikap, pikiran, perkataan, dan tindakan sesuai pada hukum, norma agama, tata krama, budaya, serta adat istiadat (Maharani et al., 2019). Pendidikan karakter ialah pendidikan moral yang mencakup aspek kognitif, emosional, serta sosial. Tanpa ketiga aspek tersebut, maka tidak dapat berfungsi secara efektif. Dalam sektor pendidikan, pendidikan karakter harus berlangsung baik di dalam ataupun di luar sekolah. Kondisi tersebut dimaksudkan sebagai langkah dalam membantu mencapai arah pendidikan (Singh, 2019). Nilai-nilai karakter secara umum ialah ilmu tentang karakter yang mencakup tiga aspek, diantaranya emosi, pengetahuan (kognisi), serta perilaku. Tanpa ketiga unsur tersebut, pendidikan karakter tidak dapat berfungsi secara efektif. Pendidikan karakter menjadi penting karena merupakan pondasi utama dalam membentuk kepribadian dan perilaku seseorang. Pendidikan karakter tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan nilai-nilai moral secara teoritis, tetapi juga untuk mendorong siswa agar sanggup menerapkan nilai-nilai tersebut pada keseharian hidup. Lewat berbagai kegiatan pembelajaran, seperti diskusi, permainan peran, proyek kolaboratif, dan kegiatan sosial, siswa dapat belajar bagaimana mengimplementasikan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, kepedulian, serta kerjasama.

Bersumber pada temuan wawancara dan observasi yang dilaksanakan penulis tanggal 29 Maret 2024 bersama Bapak Taufan Reza Putra, S.Pd., M.Kes. selaku guru PJOK di SDN Ngaban, Tanggulangin-Sidoarjo masih terdapat banyak siswa yang kurang memperhatikan dan kurangnya kedisiplinan ketika dilaksanakannya pembelajaran PJOK, Dalam beberapa tahap pembelajaran, nilai-nilai karakter siswa nampak masih sangat rendah. Kebanyakan siswa masih kurang serius ketika mengikuti pembelajaran, misalnya tidak menghargai siswa lain, berperilaku tidak patut, minimnya rasa bekerja sama, atau menerapkan aturan saat bermain tanpa sportifitas. Padahal nilai-nilai seperti ini yang diharapkan oleh guru agar tujuan pendidikan pada aspek sikap tercapai.

Guna melaksanakan pengembangan karakter dan modifikasi karakter, guru PJOK bisa menerapkan pendekatan permainan ketika proses pembelajaran. Menurut Hartati dkk., (2017:1) permainan ialah aktivitas yang begitu diperlukan bagi semua manusia pada hidupnya. Melalui kegiatan bermain manusia tidak cuma meningkatkan perkembangan fisiknya saja, melainkan dengan aktivitas bermain dapat meningkatkan perkembangan sosial, intelektual dan emosional. Dalam kehidupan sehari-hari, bermain erat kaitannya pada anak-anak akan tetapi bukan berarti orang dewasa tidak memerlukan permainan.

Mengenai aktivitas pembelajaran dari pendidik yang telah menerapkan sebagian kompetensi dasar, diantara kompetensi dasar tersebut ialah kegiatan permainan dan olah raga. Permainan yang dimaksud diajarkan oleh seorang pendidik ialah bola kasti. Kasti ialah olahraga yang memakai bola kecil dan tongkat kayu. Permainan tersebut merupakan permainan tradisional yang sangat disenangi anak-anak. Permainan ini diberikan pada saat pembelajaran di sekolah, dasar utamanya diberikan permainan ini yaitu untuk membentuk nilai-nilai karakter peserta didik. Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul

“Pengaruh Permainan Kasti Untuk Membentuk Nilai-Nilai Karakter Siswa Dalam Pembelajaran PJOK”. Adapun tujuan pada penelitian berikut diantaranya:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan permainan kasti untuk membentuk nilai-nilai karakter siswa di SDN Ngaban, Tanggulangin-Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan kasti untuk membentuk nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK di SDN Ngaban, Tanggulangin-Sidoarjo.

METODE

Menurut Maksum (2012:13) terdapat dua pendekatan pada suatu penelitian, yakni kuantitatif dan kualitatif. Kuantitatif bisa dilaksanakan melalui pengujian hipotesis/teori melalui pemakaian instrumen standar tes. Pada penelitian berikut memakai jenis eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Dengan menggunakan eksperimen semu melalui pendekatan kuantitatif ini dilakukan guna memahami hubungan sebab akibat antara variabel terhadap salah satu ciri penelitian eksperimen ialah dengan perlakuan terhadap objek penelitian yang bertujuan untuk mengukur perubahan dalam *pre-test* dan *post-test* tanpa adanya kelompok kontrol atau tanpa dengan adanya perbandingan kelompok. Penelitian berikut memakai desain *One Group Pretest-Posttest Design*, dimana penelitian ini merupakan penelitian yang mencangkup variabel-variabel dengan diukur sebelum dan sesudah diberikan perlakuan kepada siswa yang menjadi kelompok sampel.

T1 x T2

Keterangan :

- T1 = Pengukuran nilai-nilai karakter sebelum aktivitas (*Pre-Test*)
X = Perlakuan Teknik Melempar, Menangkap, Memukul dan Lari (*Treatment*)
T2 = Pengukuran nilai-nilai karakter sesudah aktivitas (*Post-Test*)

Menurut Maksum (2018:136) Instrumen ialah alat ukur yang dipakai dalam menghimpun data pada suatu penelitian. Pada umumnya, terdapat 2 jenis alat dalam menghimpun data, yakni tes dan non-tes. Instrumen yang dipakai dalam penelitian berikut ialah observasi, dengan mengadopsi lembar observasi dari penelitian Muhammad Yusuf Nasyir yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Permainan *Slagball* Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Siswa”. Observasi sendiri terbagi menjadi 2 yaitu observasi partisipatif merupakan pengamatan yang melibatkan peneliti ikut serta dalam pembelajaran secara langsung, sedangkan non-partisipatif hanyalah melakukan pengamatan dari luar pembelajaran. Dari pengertian tersebut peneliti ingin melaksanakan observasi yang partisipatif melalui keikutsertaan peserta didik pada aktivitas pembelajaran dan melakukan pengamatan melalui analisis video.

Dengan menggunakan instrumen dan model penelitian yang sudah dijelaskan diatas, nilai-nilai karakter pada pendidikan jasmani dapat diperkuat lewat ketaatan seseorang pada aturan permainan yang sudah ditentukan pada setiap cabang olahraga. Nilai-nilai karakter yang terkandung pada pembelajaran seperti (kerja sama, sportifitas, percaya diri, tanggung jawab, jujur serta disiplin).

Bersumber penjelasan Maksum (2018:131)menghimpun data menjadi salah satu proses penting pada sebuah penelitian karena mutu dari penelitian terpengaruh dari seberapa jauh penghimpunan data dilaksanakan. Berikut Adapun Teknik dalam menghimpun data (1) tes dan pengukuran, (2) wawancara, (3) observasi, (4) angket, dan (5) dokumentasi. Pengumpulan data merupakan suatu proses pencarian data primer dan sekunder yang dipakai guna pengambilan data penelitian. Dalam penelitian berikut, penulis memakai teknik pengumpulan data dengan cara wawancara. Teknik analisis data ialah mekanisme pemeriksaan dan pengolahan data guna menemukan pola, hubungan, serta informasi penting yang dikandungnya. Sesudah data terkumpul, tahap berikutnya ialah menganalisisnya. Analisis data pada penelitian berikut memakai SPSS (*Statistic Product and Service Solution Version 25 For Windows Eleven 64-bit Operating System*) guna memperoleh mean, standar deviasi, varians, uji normalitas, uji t, serta persentase pembentukan nilai-nilai kepribadian siswa sesudah diberi *treatment* permainan kasti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif data merupakan perhitungan dari hasil penjumlahan nilai awal hingga jumlah nilai akhir yang dimana setelah dihitung akan menemukan jumlah dari hasil perhitungan jumlah awal dan akhir seperti menemukan nilai-nilai dibawah ini :

Tabel 1. Hasil Perhitungan *Pre-Test* dan *Post-Test* Instrumen nilai-nilai karakter

Deskriptif	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Mean	361,92	442,61
Standar Deviasi	31,24	19,66
Varian	976,26	386,87
Nilai Minimum	293,00	400,00
Nilai Maksimum	413,00	470,00

Hasil penguraian dari tabel 1 hasil setelah melakukan perhitungan dengan menggunakan instrument nilai-nilai karakter siswa pada kelas IV sebelum diberikan pembelajaran permainan kasti (*Pre-Test*) dengan skor rata-rata atau *Mean* 361,92 dengan Varian sebesar 976,26, Standar Deviasi sebesar 31,24 beserta nilai rendahnya sebesar 293,00 dan nilai besarnya sebesar 413,00. Hasil setelah diberikan pembelajaran permainan kasti (*Post-Test*) dengan menghasilkan nilai rata-rata atau *Mean* 442,61 dengan Varian berjumlah 386,87, Standar Deviasi yang berjumlah 19,66, beserta nilai terendah berjumlah 400,00 dan nilai terbesarnya yaitu 470,00.

Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test*

Uji normalitas ialah pengujian yang dijalankan guna memeriksa apakah data yang didapat berdistribusi normal. Bilamana bobot signifikansinya lebih dari 0,05 maka data yang dipakai pada riset berdistribusi normal. Namun sebaliknya bila bobot signifikansinya < 0,05 berarti data yang dipakai tidak berdistribusi normal. Berikut ialah tabel hasil pengujian normalitas data dengan memakai SPSS (*Statistic Product and Service Solution Version 25 For Windows Eleven 64-bit Operating System*)

Tabel 2. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-Test* dan *Post-Test* Instrumen nilai-nilai karakter

Variabel	Tes	Sig	Kesimpulan
Nilai-nilai	<i>Pres-Test</i>	0,200	Normal
Karakter	<i>Post-Test</i>	0,117	Normal

Perhitungan uji normalitas atau kelayakan dari Tabel 2 memaparkan perhitungan pada riset berikut memakai pengujian Kolmogorov-Smirnov. Pada pengujian ini hasil perhitungan signifikan lantaran skor yang didapat melebihi skor acuan yakni 0,05. Artinya, jumlah sig *pre-test* > a (0,200 > 0,05) dan *post-test* > a (0,117 > 0,05). Dari sini kesimpulannya memaparkan skor awal dan akhir yang dihitung ialah normal lantaran melebihi skor acuan yakni 0,05.

Uji Sampel *T-test* (*Paired samples T-test*)

Pengujian Sampel T test (*Paired Samples T-test*) ialah teknik statistik perhitungan guna membedakan antara dua kelompok atau sampel yang berbeda guna memahami perbedaan yang signifikan. Perbedaan yang dimaksud yaitu diantara *post-test* dan *pre-test* yang sudah dijadikan subyek pada riset berikut. Adapun hasil perhitungan *Paired Samples T-test* meliputi:

Tabel 3 Hasil Uji *Paired Samples T-test*

Data	N	Mean	SD	Thitung	Ttabel	Df	Sig
<i>Pre-test</i>	42	361,93	31,24	19,679	2,021	41	0,000
<i>Post-Test</i>	42	442,62	19,66				

Penjabaran dari perhitungan table 3 yang berhubungan dengan hasil pengujian T-test yang memakai *Paired Samples T-test* setelah melakukan *pre-test* dan *post-test* memperoleh bahwa nilai Thitung 19,679 melebihi jumlah nilai Ttabel 2,021 selain itu nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,000 menunjukkan bahwa nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau $(0,000) < (0,05)$, yang berarti kesimpulannya H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kesimpulan tersebut bisa diartikan bahwasanya ada pengaruh yang signifikan aktifitas permainan kasti pada pembentukan nilai-nilai karakter pelajar pada pembelajaran PJOK kelas IV SD Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo.

Persentase Peningkatan

Persentase peningkatan merupakan cara yang dipakai guna memahami adanya kenaikan diantara *pre-test* dengan *post-test* sesudah diberikannya perlakuan pada saat melakukan pembelajaran. Berikut hasil dari perhitungan persentase peningkatan yaitu :

Tabel 4 Hasil Perhitungan Presentase Peningkatan

Variabel	Data	Presentase Peningkatan	
Nilai-nilai	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	
Karakter	361,92	442,61	22,2%

Bersumber Tabel 4 hasil analisis yang dijalankan oleh peneliti memaparkan bahwasanya skor *pre-test* bernilai 361,92 dan skor *post-test* bernilai 442,61 hal ini hasil presentase peningkatan sebesar 22,2% yang menunjukkan bahwa permainan kasti memiliki pengaruh untuk membentuk nilai-nilai karakter pelajar pada pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil penjelasan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dinyatakan bahwa penerapan permainan dapat membentuk nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK. Permainan merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menimbulkan rasa senang dan menggembirakan dengan menghasilkan sebuah edukasi terhadap diri masing-masing individu. Dengan ini peneliti menggunakan permainan kasti sebagai penerapan pembentukan nilai-nilai karakter siswa. Menurut Hartati dkk., (2021:235) Permainan kasti ialah permainan yang memakai bola berbentuk bulat dan alat pemukul. Permainan tersebut dimainkan dalam tim dan menekankan kerja tim, kerja sama, kesenangan dan keterampilan antar pemain. Berdasarkan hasil dari literatur yang dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kasti dapat menjadi sarana pembentukan nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK.

Pada penelitian berikut bertujuan untuk memahami dampak dari permainan kasti pada pembentukan nilai-nilai karakter pelajar pada pembelajaran PJOK di kelas IV SD Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo. Pada pertemuan minggu ke 1 dilakukan pengambilan data *pre-test* permainan kasti sebelum diberikannya pembelajaran kasti dan perlakuan, selanjutnya pada minggu ke 2 diberikan perlakuan dengan memberikan materi melempar, menangkap, memukul dan lari. Pada saat pertemuan minggu ke 3 di minggu terakhir dilaksanakannya penghimpunan data *post-test* dengan permainan kasti yang sudah diberikan pembelajaran mengenai permainan kasti dan telah diberikan perlakuan atau *treatment*. Penulis menghimpun data sebelum dan sesudah tes dengan memakai instrumen nilai-nilai karakter. Setelah menerima data, penulis mengolah data memakai *Microsoft Excel* dan *SPSS* versi 25.

Dalam penelitian di lapangan, hasil temuan menunjukkan pengaruh perubahan berdasarkan perbedaan skor *pre-test* dan *post-test* yang telah dipaparkan. Penerapan permainan kasti terbukti efektif dalam membentuk nilai-nilai karakter siswa, terutama setelah diberikan perlakuan/*treatment* melempar, menangkap, memukul dan lari. Pada pertemuan pertama dilakukannya permainan kasti sebelum diberikannya perlakuan atau *treatment* sebagai data *pre-test*. Melalui pertemuan pertama sampai terakhir pada penelitian berikut siswa merasa senang dengan adanya pembelajaran yang berupa permainan kasti sehingga penerapan permainan kasti terbukti efektif dalam membentuk nilai-nilai karakter pada siswa dikarenakan selama proses pembelajaran siswa menunjukkan peningkatan dalam setiap indikator karakter, hal ini tercermin dalam perbandingan hasil dari pengambilan data *pre-test* sebesar (361,92) dan *post-test* sebesar (442,61).

Dari pembahasan diatas ada kenaikan skor rata-rata senilai 80,69. Artinya hasil instrumen nilai karakter meningkat senilai 22,2% dari *pre-test* ke *post-test*. Penulis juga menganalisis hasil skor t (*pre-test* dan *post-test*) yang memaparkan bahwasanya skor T-hitung senilai 19,679 melebihi T-tabel senilai 2,021. Selanjutnya bobot signifikansi yang diperoleh senilai 0,000 sehingga kesimpulannya sig a < (0,05), atau (0,000). Sehingga kesimpulannya Ha diterima dan Ho ditolak, yang bermakna data signifikan dan bisa dikatakan ada dampak pengaruh permainan kasti dalam membentuk nilai-nilai karakter pelajar pada pembelajaran PJOK di SDN Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo.

Hasil Penelitian ini selaras dengan penelitian Ariya Setya Nugraha (2019) yang menunjukkan bahwa penerapan permainan kasti dapat mempengaruhi pembentukan nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi SPSS hasil analisis menunjukkan perubahan yang signifikan dalam permainan kasti dengan nilai signifikansi sebesar 0,00 yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan permainan kasti sebagai pembentukan nilai-nilai karakter siswa, seperti yang ditemukan dalam penelitian sebelumnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan dalam penelitian mengenai pengaruh permainan kasti untuk membentuk nilai-nilai karakter siswa pada pembelajaran PJOK di SDN Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo sesuai dengan hasil analisis data dengan hasil meliputi adanya pengaruh permainan kasti untuk membentuk nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK kelas IV di SDN Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo . Besar pengaruh permainan kasti untuk membentuk nilai-nilai karakter siswa dalam pembelajaran PJOK di SDN Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo sebesar 22,2% dengan demikian ada pengaruh permainan kasti dalam pembentukan nilai-nilai karakter siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih peneliti ucapkan kepada Kepala SDN Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo dan Guru PJOK yang telah memberikan izin dan fasilitas selama proses penelitian. Terimakasih juga kepada Dosen Pembimbing, tim peneliti dan siswa SDN Ngaban, Tanggulangin Sidoarjo yang terlibat serta membantu penelitian ini hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- A'la, M. (2019). Penguatan Karakter Toleransi Melalui Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(2), 130. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i2.3108>
- Ariya Seta Nugraha, & Sasminta C.Y. Hartati. (2021). *Pengaruh Permainan Kasti Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran PJOK*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archivehttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Baidawi, T., & Maidarman. (2019). *Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Bolavoli*. *Jurnal Patriot, Kepelatihan, FIK Universitas Negeri Padang*, 2(5), 1300–1306. <http://patriot.ppj.unp.ac.id/index.php/patriot/article/view/420>
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., & Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., Kristiyandaru, A. (2017). Permainan kecil (Cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional). Malang: Wineka Media Homecare24. (2023). *Lapangan Bola Kasti Beserta Ukurannya*. Homecare24. <https://homecare24.id/lapangan-bola-kasti-beserta-ukurannya/>
- Lefudin. (2017). *Belajar dan Pembelajaran: Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Maharani, S. D., MS, Z., & Nadiroh, N. (2019). Transformation of The Value of Religious Characters in Civic Education Learning in Elementary Schools. *International Journal of*

Multicultural and Multireligious Understanding, 6(2), 295.
<https://doi.org/10.18415/ijmmu.v6i2.683>

- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga* (2nd ed.). Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Marlissa, D., & De Lima, C. N. (2022). Manfaat Aktivitas Jasmani Bagi Kebugaran Siswa: Literature Review. *Musamus Journal of Physical Education and Sport (MJPES)*, 4(02), 227-238.
- Muhammad Yusuf Naszir, & Sasminta C.Y. Hartati. (2019). *Pengaruh Pembelajaran Permainan Slag Ball Terhadap Pembentukan Nilai-Nilai Karakter Siswa*.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive575>
- Permendikbud Nomer 22 Tahun. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia*.
- Reynaldi Tegar Trisakti, & Sasminta C.Y. Hartati. (2021). *Permainan Kecil Terhadap Nilai-Nilai Karakter Dalam Pembelajaran*. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive507><https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani>
- Samani, M., & Hariyanto. (2016). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Saputra, L. G., Hariadi, I., Hariyanto, E., & Winarno, M. E. (2022). Aktivitas pembelajaran PJOK dalam pembentukan karakter siswa. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 21(3), 239. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v21i3.14303>
- Singh, B. (2019). Character education in the 21st century. *Journal of Social Studies (JSS)*, 15(1), 1–12. <https://doi.org/10.21831/jss.v15i1.25226>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyanti. (2019). *Bermain Kasti*. Semarang: Aneka Ilmu
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa Presiden Republik Indonesia*.
- Zwir, I., Arnedo, J., Del-Val, C., Pulkki-Råback, L., Konte, B., Yang, S. S., ... & Cloninger, C. R. (2020). Uncovering the complex genetics of human character. *Molecular psychiatry*, 25(10), 2295-2312.