PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK PERMAINAN BOLA KASTI PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

TESIS

Oleh:

DIYAN SURYA PRATAMA

NIM : 06042681923004

Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK PERMAINAN BOLA KASTI PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

TESIS

oleh:

Diyan Surya Pratama
Nim : 06042681923004
Program Studi Magister Pendidikan Olahraga (S2)

Mengesahkan:

Pembimbing 1,	Pembimbing 2,
Dr. Sri Sumarni, M.Pd	Dr. Syafaruddin, M.Kes
NIP. 195901011986032001	NIP. 195909051987031004

Mengetahui:

Dekan FKIP,	Ketua Program Studi,
Dr. Hartono, M.A	Dr. Iyakrus, M.Kes
NIP. 196710171993110 01	NIP. 196208121987021002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK PERMAINAN BOLA KASTI PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

TESIS

Oleh
Diyan Surya Pratama
NIM 06042681923004
Program Studi Magister Pendidikan Olahraga

Mengesahkan :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Sri Sumarni, M.Pd	Dr. Syafaruddin, M.Kes
NIP. 195901011986032001	NIP. 195909051987031004

Mengetahui :
Ketua Program Studi

Dr. Iyakrus, M.Kes.
NIP.196208121987021002

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN TEKNIK PERMAINAN BOLA KASTI PADA SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Oleh :

Diyan Surya Pratama

06042681923004

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 05 Agustus 2021

Ketua

1. **Dr. Sri Sumarni, M.Pd.** (.....)
   NIP.195901011986032001

Sekretaris

2. **Dr. Syafaruddin, M.Kes** (.....)
   NIP.195909051987031004

Anggota :

3. **Dr. Meirizal Usra, M.Kes.** (.....)
   NIP. 196105281987021003
4. **Dr. Hartati, M.Kes.** (.....)
   NIP.196006101985032006
5. **Dr. Rostika Flora, S.Kep.M.Kes.AIFO** (.....)
   NIP. 197109271994031004

Palembang, Agustus 2021
Mengetahui,
Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Olahraga

Dr. Iyakrus, M.Kes.
NIP 196208121987021002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah:

Nama : Diyan Surya Pratama

Nim : 06042681923004

Program Studi : Magister Pendidikan Olahraga

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Teknik Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuia dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 10 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

Diyan Surya Pratama

Nim : 06042681923004

PRAKATA

Tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Teknik Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Program Studi Magister Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan tesis ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Sri Sumarni, M.Pd dan Dr. Safaruddin, M.Kes sebagai pembimbing yang dengan sabar, tidak mengenal lelah memberikan masukan sampai penulisan tesis ini selesai. Ucapan terima kasih juga kepada Dr. Hartono, M.A selaku Dekan FKIP Unsri, Dr. Iyakrus, M.Kes selaku Koordinator Prodi Magister Pendidikan Olahraga telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi. Ucapan terima kasih ditujukan kepada Dr. Hartati, M.Kes, Dr. Meirizal Usra, M.Kes, dan Dr. Rostika Flora, S.Kep., M.Kes. AIFO sebagai penguji yang telah memberikan masukan untuk perbaikan tesis ini. Lebih lanjut Penulis juga mengucapkan terima kasih tak terhingga kepada kedua orang tua, yaitu Mami Suryani dan Papi Sudiyanto yang telah memberikan support, baik moral maupun *financial* selama penulis menyelesaikan pendidikan di FKIP Unsri. Dan ucapan terikasih kepada calon istri ku wahyunia gustini yang telah memberikan support serta motivasi.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran di bidang studi pendidikan olahraga dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, 10 Juli 2021

Penulis,

Diyan Surya Pratama

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL ..... **i**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **iii**
HALAMAN PERNYATAAN ..... **iv**
PRAKATA ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **vi**
DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**
ABSTRAK ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Identifikasi Masalah 5
1.3. Batasan Masalah 6
1.4. Rumusan Masalah 6
1.5. Tujuan Penelitian 6
1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan 8
1.7. Manfaat Penelitian 8

BAB II LANDASAN TEORI 9
2.1. Pengembangan Media Pembelajaran 9
2.1.1 Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran 9
2.1.2 Definisi Media Pembelajaran 10
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran 12
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran 13
2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran 17
2.1.6 Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran 18
2.2. Hakikat Permainan Bola Kasti 20
2.2.1 Pengertian Permainan Bola Kasti 20
2.2.2 Teknik Permainan Bola Kasti 21
2.2.3 Karakteristik Permainan Bola Kasti 29
2.2.4 Peraturan Permainan 31
2.2.5 Cara Bermain 33
2.3. Media Pembelajaran Berbasis Digital 34
2.4. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar 36
2.5. Kajian Penelitian Terdahulu 38
2.6. Kerangka Berpikir 42

BAB III METODE PENELITIAN 43
3.1. Jenis Penelitian 43
3.2. Prosedur Pengembangan 43
3.2.1 Analisis Kebutuhan 44

3.2.2 Pembuatan Produk Awal 44
3.2.3 Validasi Ahli 44
3.2.4 Revisi I 44
3.2.5 Uji Coba I 44
3.2.6 Revisi II 44
3.2.7.Uji Coba II 45
3.2.7 Produk Akhir 45
3.3. Teknik Pengumpulan Data 45
3.4. Teknik Analisis Data 48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 52
4.1. Hasil Penelitian 52
4.1.1. Tahap Analisis Kebutuhan 52
4.1.2. Tahap Pembuatan Produk Awal 53
4.1.3. Tahap Validasi Ahli 54
4.1.4. Tahap Uji Coba I 54
4.1.5. Tahap Revisi I 55
4.1.6. Tahap Uji Coba II 55
4.1.7. Tahap Revisi II 70
4.1.8. Tahap Produk Akhir 71
4.2. Pembahasan 73
4.2.1. Pembahasan Perencanaan Rancangan Awal 73
4.2.2. Pembahasan Produk Awal 74
4.2.3. Pembahasan Hasil Validasi Ahli 76
4.2.4. Pembahasan Revisi Produk 77
4.2.5. Pembahasan Uji Coba Skala Kecil 77
4.2.6. Pembahasan Uji Coba Skala Besar 78
4.2.7. Pembahasan Produk Akhir 79

BAB V SIMPULAN DAN SARAN 82
5.1. Simpulan 82
5.2. Implikasi 83
5.2. Saran 83

DAFTAR PUSTAKA 84

LAMPIRAN 88

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media 46
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi 46
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Angket Angket Respon Siswa 47
Tabel 3.4. Skala Likert 49
Tabel 3.5. Penghitungan Skor Jawaban Angket.....49
Tabel 3.6. Perhitungan Deskriptif Persentasi 50
Tabel 3.7. Norma Penilaian.....50
Tabel 4.1. Hasil Rekapitulasi Skor Ahli Media 55
Tabel 4.2. Hasil Rekapitulasi Skor Ahli Materi 56
Tabel 4.3. Hasil Wawancara Evaluasi Formatif Tahap I 56
Tabel 4.4. Rekapitulasi Hasil Evaluasi Formatif Tahap II.....57
Tabel 4.5. Komentar dan Saran Evaluasi Formatif Tahap II 58
Tabel 4.6. Uji Instrumen Teknik Kasti.....64
Tabel 4.7. Deskriptive Data 64
Tabel 4.8. Uji T 2 Sampel Dependen.....65
Tabel 4.9. Indikator Penilaian Materi 67
Tabel 4.10. Uji Instrumen Angket Ahli Materi.....67
Tabel 4.11. Indikator Penilaian Media 68
Tabel 4.12. Uji Instrumen Angket Ahli Media 69
Tabel 4.13. Hasil Kuisioner Uji Kelompok Kecil.....70
Tabel 4.14. Indikator Penilaian Media Pembelajaran Digital 70
Tabel 4.15. Uji Instrumen Angket Kemandirian Belajar Media.....71
Tabel 4.16. Deskriptive Jawaban Responden pada Uji Kemandirian.....72
Tabel 4.17. Uji T 2 Sampel Independent 72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Fungsi Media Pembelajaran 12
Gambar 2.2. Cara Memegang Bola 21
Gambar 2.3. Sikap Melempar Mendatar 22
Gambar 2.4. Sikap Melempar Melambung ke Atas 22
Gambar 2.5. Cara Melambungkan Bola Kepada si Pemukul.....23
Gambar 2.6. Sikap Melempar Menyusur Tanah 23
Gambar 2.7. Menangkap Bola Mendatar di Samping Kanan 24
Gambar 2.8. Cara Menangkap Bola Datar Setinggi Dada 25
Gambar 2.9. Posisi Telapak Tangan Menangkap Bola Melambung.....25
Gambar 2.10. Menangkap Bola Menyusur Dengan Sikap Berdiri 26
Gambar 2.11. Menangkap Bola Menyusur Dengan Sikap Berlutut.....26
Gambar 2.12. Cara Memegang Kayu Pemukul 27
Gambar 2.13. Sikap Memukul Fore Hand 27
Gambar 2.14. Pukulan Mendatar dan Pukulan Melambung 28
Gambar 2.15. Pukulan Merendah.....28
Gambar 2.16. Lapangan Kasti.....30
Gambar 2.17. Kerangka Berpikir 42
Gambar 3.1. Prosedur Pengembangan Permainan Bola Kasti 44
Gambar 4.1. Tampilan Media Sebelum Revisi 54
Gambar 4.2. Tampilan Media Setelah Revisi 55
Gambar 4.3. Tes Melempar Bola 61
Gambar 4.4 Tes Menangkap Bola.....62
Gambar 4.5 Tes Memukul Bola 63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Melakukan Penelitian.....89
Lampiran 2 Lembar Bukti Perbaikan Proposal.....90
Lampiran 3 Lembar Penilaian Media oleh Ahli Media 91
Lampiran 4 Lembar Penilaian Materi oleh Ahli Materi.....93
Lampiran 5 Angket Respon Siswa Kelompok Kecil 95
Lampiran 6 Angket Respon Siswa Kelompok Besar.....96
Lampiran 7 Tabel Pre-Test Melempar Bola Kasti 97
Lampiran 8 Tabel Post-Test Melempar Bola Kasti.....98
Lampiran 9 Tabel Pre-Test Menangkap Bola Kasti.....99
Lampiran 10 Tabel Post-Test Menangkap Bola Kasti 100
Lampiran 11 Tabel Pre-Test Memukul Bola Kasti 101
Lampiran 12 Tabel Post-Test Memukul Bola Kasti 102
Lampiran 13 Tabel Hasil Kuisioner Uji Kelompok Besar.....103
Lampiran 14 Tabel Hasil Validasi Ahli Media dan Materi.....104
Lampiran 15 Tabel Hasil Kuisioner Uji Kelompok Kecil 105
Lampiran 16 Uji Kelompok Kecil.....105
Lampiran 17 Uji Kelompok Besar 106
Lampiran 18 Ber'doa Sebelum Pemanasan 106
Lampiran 19 Pemanasan 107
Lampiran 20 Pre-Test Melempar Bola.....107
Lampiran 21 Pre-Test Menangkap Bola 108
Lampiran 22 Pre-Test Memukul Bola.....108
Lampiran 23 Pemanasan Sebelum Perlakuan 109
Lampiran 24 Saat Melakukan Perlakuan 109
Lampiran 25 Post-Test Melempar Bola 110
Lampiran 26 Post-Test Menangkap Bola.....110
Lampiran 27 Post-Test Memukul Bola 111
Lampiran 28 Validasi Ahli Materi (Guru Olahraga).....111
Lampiran 29 Validasi Ahli Materi (Guru Olahraga).....112

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang berbasis digital dan untuk mengetahui keefektifan media berbasis digital dalam rangka meningkatkan teknik permainan bola kasti pada Siswa kelas VI Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) hasil modifikasi antara model Borg & Gall dan Sugiyono. Subjek penelitian ini siswa kelas VI Sekolah Dasar di Kota Palembang berjumlah 40 siswa. Uji coba terbatas (kelompok kecil) sebanyak 10 siswa dan untuk uji coba luas (kelompok besar) sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada riset ini adalah angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan penulis model regresi linear. Hasil penelitian ini menunjukkan, media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* memiliki tingkat validasi dari 4 ahli materi dengan persentase skor rata-rata 83% (Sangat Baik). Sedangkan validasi dari 3 ahli media dengan persentase skor rata-rata 86% (Sangat Baik). Pada tahap uji lapangan, ada 3 test yang diujikan pada siswa, yaitu teknik melempar, memukul dan menangkap bola. Pada tahapan *pre-Test* memukul mendapatkan nilai sebesar 55, 58 dan 60 (Cukup Baik), pada tahapan *Post-Test* mendapatkan nilai sebesar 72, 75 dan 79, kriteria meningkat jadi baik. Total *Post-Test* 9.06 dengan standar deviasi 1.89, sedangkan pada *Pre-Test* 1.82, artinya penilaian pada kelompok *Post-Test* lebih bervariasi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan teknik permainan bola kasti pada Siswa kelas VI Sekolah Dasar valid, praktis dan layak digunakan.

Kata Kunci: Pengembangan, Pembelajaran, Media Interaktif, Bola Kasti

ABSTRACT

This study aims to produce an interactive digital based learning media and to determine the effectiveness of digital based media in order to improve Baseball games techniques in grade VI for Elementary School Students that is valid and practical. The reseacrh method is used Research and Development (R&D) from Borg & Gall and Sugiyono recreation models. The subject of this research is the sixth grade of elementary school students in Palembang city with a total of 40 students by using a limited trial (small group) to 10 students and a vast trial (large group) is 30 students. This research is used questionnaries and documentations in terms of collecting the data. Analysing technique in this research is a linear regression model. The results of this study indicate that the Powerpoint based interactive learning media has a vaidation rate from 4 material experts with an average percentage is 83% (Very Good Category), but from 3 media expert shows percentage of 86% (Very Good Category). In stage of field test, based on 3 test which examined to the students, that is ball throwing, ball hitting and winning techniques. At the Pre-Test score of 55, 58 and 60 (Quite Good) and in Post-Test getting score of 72, 75 and 79, the criteria increased to good. The average score of Post-Test is 9.06 with 1.89 as the deviation standard, but on Pre-Test have 1.82 it shows that the assesement on Post-test group is more varied. It can be concluded that digital based learning of media to improve Baseball game technique in grade VI for Elementary School Students are valid, practical and feasible to use.

Keywords: Development, Learning, Interactive Media, Bassball

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal berguna untuk pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting bagi keberlangsungan umat manusia. Selain sandang dan pangan, pendidikan sudah bisa dimasukkan dalam kebutuhan pokok manusia.(Gunawan et al., 2017). Maju maupun tidaknya suatu negara dapat dilihat dari kemajuan sistem pendidikannya, tanpa pendidikan itu manusia akan sulit berkembang bahkan akan terbelakang. Pendidikan harus benar-benar diarahkan menghasilkan manusia yang berkualitas berbudi pekerti yang luhur dan bermoral yang baik.(Wahyuddin, 2014).

Pendidikan sebagai *leading sector* pembangunan manusia memiliki kontribusi signifikan dalam menjawab persaingan global perubahan kondisi sosial ekonomi masyarakat dunia. Pendidikan harus mengikuti perkembangan dan tuntutan dari kebutuhan manusia. Beberapa ahli berpendapat, perkembangan sistem pendidikan mengikuti perkembangan revolusi industri. Pendidikan mengalami degradasi dan berbanding terbalik dengan kemajuan putaran teknologi dunia.(Ardhani et al., 2021). Kita sudah masuk dalam pusaran revolusi industri 4.0. atau masuk ke abad 21. Menurut Daryanto (2017), karakteristik abad 21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala aspek kehidupan. Teknologi ini dapat menghubungkan dunia melampaui sekat-sekat geografis, sehingga menjadi tanpa batas. Pendidikan di dunia juga diarahkan ke arah teknologi tingkat tinggi.

Sekolah sebagai penanggung jawab utama dalam menciptakan manusia yang siap untuk menghadapi era digital dan harus bekerja secara ekstra.(Buhari, 2017). *Extraordinary education* sebuah tuntutan super dahsyat penyelenggara pendidikan dalam menyiapkan manusia generasi Z atau dikenal dengan gen-Z.(Arkorful & Abaidoo, 2015; Ojokoh et al., 2013). Pembelajaran abad 21 merupakan didikan dalam rangka mempersiapkan peserta didik harus mampu menerapkan kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang berkembang begitu sangat cepat

memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek-aspek didalam kehidupan, termasuk pada proses belajar mengajar.(Jannah et al., 2019). Salah satu contoh kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran adalah peserta didik diberikan kesempatan serta dituntut mampu mengembangkan kecakapannya dalam menguasai teknologi khususnya komputer, sehingga peserta didik memiliki kemampuan menggunakan teknologi pada proses pembelajaran bertujuan untuk mencapai kecakapan berpikir dan belajar peserta didik.(Gjelaj et al., 2020; Jaya et al., 2018).

Abad 21 saat ini disebut juga sebagai era pengetahuan, tujuan pendidikan bisa mencakup: (1) mempersiapkan manusia dalam dunia pasang surut, dinamis dan *unpredictable* (tidak bisa diramalkan); (2) perilaku yang kreatif; (3) membebaskan kecerdasan individu yang unik dan (4) menghasilkan inovator. Salah satu muatan pelajaran yang fokus pada pencapaian seluruh ranah tujuan belajar ini yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotor yang termasuk dalam area pembelajaran abad 21 adalah muatan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, selanjutnya disebut dengan PJOK. Suherman (2018) mengungkapkan bahwa PJOK merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani, direncanakan secara sistematik bertujuan didalam mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, *neuromuskuler*, perseptual, kognitif, afektif, psikomotor, emosional dan kerangka sistem pendidikan nasional.

Kelebihan dari permainan bola kasti Menurut Kurniati (2016: 23), yaitu: (1) mampu mengembangkan keterampilan sosial anak yang diperoleh melalui proses bermain; (2) permainan memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar; (3) memiliki nilai kompetisi yang mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar bersaing dengan sehat mencapai tujuan yang diharapkan; (4) membantu mengembangkan, baik *social skills*, *motoric skills* dan *emotional skills* dalam komunikasi antar pemain. Pembelajaran dengan cara bermain menjadikan pengalaman yang baik bagi Siswa, tidak hanya mengembangkan kemampuan otot, koordinasi gerak, kemampuan komunikasi dan belajar berkonsentrasi menemukan ide kreatif dalam permainan.

Ruang lingkup pembelajaran PJOK yang hampir memenuhi seluruh standar kriteria pembelajaran abad 21, peserta didik diharapkan memiliki keahlian dalam hidup (*life skills*) sebagai bekal untuk masuk ke jenjang berikutnya. Artinya, dunia pendidikan harus bisa memprediksi dan menyiapkan kecakapan-kecakapan apa saja yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk hidup di masa depan. Pada titik inilah, pendidikan harus bisa menyesuaikan diri dengan perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dengan mulai membangun sistem pendidikan (pembelajaran era digital).(Pertiwi et al., 2017).

Pembelajaran PJOK ialah proses pendidikan yang kompleks melalui aktivitas fisik terfokus pada pencapaian seluruh ranah tujuan belajar yang terdiri dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor serta secara simultan dikembangkan pada sebuah rancangan belajar yang berkualitas. (Yunitaningrum & Triansyah, 2016). Di lain sisi, permasalahan-pernasalahan dalam pembelajaran PJOK hingga saat ini tidak pernah surut dan multidimensi, sebut saja terkait dengan kemampuan guru dalam membelajarkan peserta didik yang masih minim, ketersediaan sarana-prasarana PJOK yang sangat terbatas dan ketidaksesuaian kualifikasi guru pengampu bidang PJOK, seperti masih banyak guru PJOK berkualifikasi pendidikan bukan sarjana dan bahkan di beberapa sekolah, pelajaran PJOK diampu oleh guru yang tidak berkualifikasi guru PJOK.(Dwi et al., 2020)

Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu dari alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan kegiatan belajar mengajar muatan PJOK. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media pembelajaran berbasis digital, mengingat digitalisasi kehidupan yang semakin berkembang pesat ke depan harus diimplementasikan pada dunia pendidikan, sehingga dapat membekali anak-anak kita kecakapan-kecakapan penting didalam menghadapinya. Menurut Dale yang dikutip Arsyad (2010: 10), bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lain-lainnya sekitar 12%. Dengan demikian, media pembelajaran secara visual memiliki lebih besar pengaruhnya dari pada media pembelajaran melalui audio. Namun, jika media pembelajaran tersebut dikolaborasikan antara audio dan visual diharapkan akan meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mislan dan Santoso (2019: 12-16) bahwa penggunaan dari media sangat berpengaruh terhadap hasil belajar PJOK. Pengembangan media pembelajaran PJOK banyak dilakukan dan memanfaatkan media interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Di lain sisi, pengembangan dari media pembelajaran juga dilakukan oleh Swadesi dan Kanca (2018: 274-281) yang mengembangkan media pembelajaran berbasis ICT dengan hasil yang menunjukkan bahwa uji coba media pembelajaran efektif dengan nilai skor rata-rata 4,349 dan dikategorikan sangat baik. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh (Sumarni et al., 2019), data ini mencerminkan bahwa pemanfaatan ICT berperan penting terhadap kualitas pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 127 Palembang, peserta didik kurang meletakkan minat belajar pada pembelajaran PJOK dikarenakan pembelajaran monoton. Selain itu, kurangnya fasilitas, sarana dan prasarana yang disediakan Sekolah untuk memenuhi kegiatan proses belajar mengajar PJOK di lapangan sehingga tidak mengefisiensikan waktu yang dimiliki. Guru PJOK juga tidak melek literasi media dengan menggunakan alternatif dari proses pembelajaran berbasis digital untuk mengajarkan teknik-teknik yang ada pada muatan pelajaran PJOK. Akibatnya, peserta didik kurang menguasai muatan pelajaran PJOK dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Bukti temuan dari hasil wawancara yang dilakukan penulis ke 3 (tiga) sekolah, yaitu: **Pertama**, Saparyah, S.Pd (SDN 127) Palembang “anak lambat mengerti terkait permainan bola kasti dan juga memerlukan waktu beberapa minggu untuk memahaminya”. **Kedua**, Nazom Nurhawi, S.Pd (SDN 116) Palembang “banyak dari siswa takut dengan bola, terutama anak perempuan. Ketika bola datang ke si arah anak tersebut bukan berusaha menangkapnya melainkan menghindar. Untuk melempar semua bisa melempar, namun tidak dengan teknik yang telah diajarkan, sehingga bola yang dilempar tidak pernah tepat sasaran”. **Ketiga**, Ariansyah Putra, S.Pd, “permainan bola kasti itu menarik, apalagi mainnya beregu. Namun disini, ketika saya menerangkan materi dengan metode ceramah saat itu juga semua anak menganggukan kepalanya seolah-olah mereka paham dengan permainan tersebut. Ternyata ketika dilapangan, hanya beberapa anak saja mengerti dengan permainan

bola kasti". Temuan-temuan di lapangan ini membuat penulis berpikir membuat sebuah rancangan alternatif pembelajaran PJOK yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, khususnya Sekolah Dasar serta sesuai dengan kriteria pembelajaran abad 21.

Hasil observasi pada saat melakukan program pengenalan kepada Guru dan Siswa terkait dengan permainan bola kasti. **Pertama**, peneliti menganalisis proses pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan buku sebagai sumber belajara. Guru menggunakan metode ceramah dan berdiskusi dalam proses pembelajaran menyebabkan aktivitas belajar siswa di kelas rendah dan tujuan dari pembelajaran tidak terlaksana dengan baik. **Kedua**, peneliti mendata koleksi buku dan modul permainan bola kasti yang ada di sekolah. Hasil observasi menunjukkan, bahwa guru sebagain kecil yang pernah mengaplikasikan pembelajaran interaktif berbasis digital. Dengan penelitian ini, guru setuju jika ada pengembangan media belajar berbasis digital dalam rangka untuk meningkatkan teknik permainan bola kasti pada siswa Sekolah Dasar. Hal ini membantu guru dalam proses pembelajaran dan memberikan motivasi kepada guru agar dapat lebih kreatif serta inovatif dalam mengajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang mengacu pada permasalahan kemampuan bermain tenis siswa. Untuk itu, akan dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Teknik Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar"

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang masalah di atas, dapat diindetifikasi permasalahan pada pembelajaran PJOK, khususnya permainan Bola Kasti sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam rangka untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang kurang diminati oleh peserta didik.
2. Pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru kurang menarik dan peserta didik memiliki kemampuan dalam permainan bola kasti kategori rendah.

3. Proses pembelajaran masih berlangsung pada satu arah, peserta didik masih bergantung dari penjelasan pendidik.
4. Peserta didik kurang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran audio-visual sebagai penunjang pembelajaran permainan bola kasti.

1.3. Batasan Masalah

Fokus utama dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis digital untuk membantu siswa mempelajari teknik-teknik dalam permainan bola kasti pada siswa SD. Berdasarkan uraian di latar belakang masalah terdapat beberapa permasalahan, khususnya terkait dengan belum optimalnya penerapan dari muatan pelajaran PJOK terutama pembelajaran teknik-teknik permainan bola kasti di SD.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, adapun pertanyaan yang muncul sebagai rumusan masalah penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan dari media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan teknik permainan bola kasti pada siswa kelas VI SD?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran berbasis digital dalam rangka meningkatkan teknik permainan bola kasti pada siswa kelas VI SD?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis digital dalam rangka meningkatkan teknik permainan bola kasti pada siswa SD secara khusus memiliki beberapa tujuan, yaitu antara lain:

1. Mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis digital bagi siswa SD.
2. Memperoleh data empiris tentang efektivitas hasil dari pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada muatan pembelajaran untuk teknik-teknik permainan bola kasti di SD.

1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk dalam penelitian ini adalah teknik dasar permainan bola kasti yang berbasis digital untuk siswa kelas VI sekolah dasar. Yang diharapkan oleh peneliti didalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

1. Media interaktif yang merupakan pembelajaran berisikan materi teknik-teknik permainan bola kasti.
2. Media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa menu, yaitu:
    a. Pembukaan
        1) Judul media
        2) Komponen dasar
    b. Kompetensi yang berisi:
        1) Kompetensi inti
        2) Kompetensi dasar
        3) Indikator pembelajaran
        4) Tujuan pembelajaran
    c. Materi pembelajaran berisi tentang materi yang disajikan dalam bentuk teks, image dan video yang akan diajarkan
    d. Uji praktik teknik-teknik dalam permainan bola kasti
    e. Kuis berisi tentang soal-soal yang berhubungan dengan materi yang telah disampaikan
3. Media pembelajaran interaktif menggunakan tombol navigasi dalam rangka untuk mempermudah pengguna (*user*).
4. Media pembelajaran interaktif didesain menarik dan juga dapat merangkum materi pembelajaran.
5. Media pembelajaran interaktif menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
6. Media pembelajaran interaktif memperhatikan perkembangan peserta didik dapat dilihat dari indikator yang telah disusun.
7. Media pembelajaran interaktif dilengkapi dengan gambar menarik, teks tidak monoton, animasi-animasi beragam, gambar-gambar sesuai dengan materi,

video yang dapat menarik perhatian peserta didik dan juga adanya kuis-kusi menarik.

8. Media pembelajaran interaktif menggunakan *Microsoft Powerpoint* 2010, pengguna dapat membuka file jika mempunyai *Microsoft* pada komputer dan android dapat mengunduhnya di *Playstore*.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut

1.7.1. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangan untuk perbaikan sistem pembelajaran di Sekolah Dasar dengan mengembangkan pada keterampilan penggunaan media pembelajaran berbasis digital sesuai tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di dunia pendidikan sebagai perbaikan mutu proses pembelajaran.

1.7.2. Secara Praktis

1. **Bagi Peneliti**

   Penelitian ini diharapkan menjadi sarana belajar untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan tujuan dapat menghasilkan suatu produk dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada teknik permainan bola kasti.

2. **Bagi Siswa**

   Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan baru, memberikan suasana berbeda, nyaman, menyenangkan dan mudah untuk dipahami sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar teknik-teknik dalam permainan bola kasti.

3. **Bagi Guru**

   Penelitian ini diharapkan menjadi alternatif media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sesuai tuntutan kurikulum dan pengembangan ilmu pengetahuan serta teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Aprianty, D. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar*. Jurnal Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 30(1), 1-11.

Afifah, Ghina. (2019). *Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Animated CC terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN Poncol 01 Pekalongan.* Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang. (http://lib.unnes.ac.id/33474/1/1401415120__Optimized.pdf diakses pada tanggal 01 September 2021)

Ahmadi, Alfian Khuswaidinsyah. (2018). *Pengembangan Adobe Animate CC sebagai Media Pembelajaran Geografi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS I MAN I Lamongan.* Skripsi. Malang. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. (http://etheses.uin-malang.ac.id/12234/1/14130039.pdf diakses pada tanggal 01 Maret 2021)

Ardhani, A. D., Ilhamdi, M. L., & Istiningsih, S. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Monopoli pada Pelajaran IPA*. *Jurnal Pijar Mipa*, *16*(2), 170–175.

Arif S. Sadiman, et. Al., (2010) *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekom Dikbud.

Arifin, Zainal. 2009. Evaluasi Pembelajaran Prinsip Teknik Prosedur. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Arkorful, V., & Abaidoo, N. (2015). The role of e-learning, advantages and disadvantages of its adoption in higher education. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, *12*(1), 29–42.

Arsil. 2015. Ealuasi Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Malang: Wineka media.

Arsyad, A. (2004). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2007z). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Azwar, Saifuddin. (2011). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). Gall. *Educational Research: an Introduction, Fifth Edition.* New York: Longman.

Buhari, B. A. (2017). An Improved E-Learning System. *Saudi Journal of Engineering and Technology*, *2*(2), 114–118.

Darmawan, D. (2011). *Teknologi Pembelajaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Daryanto, K. S. (2017). *Pembelajaran Abad 21.* Yogyakarta: Gava Media.

Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Dwi, I., Wati, P., & Jaenudin, M. A. (2020). *Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah*. *8*, 50–57.

Fallo, I. S., Ardimansyah, A., & Hidayati, N. (2020). Dimensi Pembelajaran Permainan Kasti Berbasis Perkembangan Motorik Dengan Gaya Mengajar Komando Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, *9*(1), 41–59.

Gjelaj, M., Buza, K., Shatri, K., & Zabeli, N. (2020). Digital technologies in early

childhood: Attitudes and practices of parents and teachers in Kosovo. *International Journal of Instruction*, *13*(1), 165–184.

Gunawan, A., Darmawan, D., & Maskur, M. (2017). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Model Tutorial Dalam Meningkatkan Pemahaman dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Kesehatan Bidang Bola Basket di SMAN 27 Garut. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, *2*(2), 314–336.

Hamzah, N. L. (2011). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran.* Jakarta: PT Bumi Aksara.

Hartati. (2018). Macro Flash Based Multimedia for Improvement of the Learning Result of Volley Ball Game. *Atlantis Press: Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, *262*(1), 233–236.

Hartati &Ningsih, T. W. (2019). Latihan Shutle Run Terhadap Hasil Dribble Bola Basket Siswa Putra Kelas X. *Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 2(1), 91-96.

Hikmah, S. N., & Maskar, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft Powerpoint pada Siswa SMP Kelas VIII Dalam Pembelajaran Koordinar Kartesius. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, *1*(1), 15–19.

Ihsan, N., Yulkifli, Y., & Yohandri, Y. (2018). Instrumen Kecepatan Tendangan Pencak Silat Berbasis Teknologi. *Jurnal Sosioteknologi*, *17*(1), 124–131.

Jannah, M., Muam'mar, A & Fahyuni, E. F. (2019) ASSTECH: Application Based E-Learning System to Improve the Quality of 21st CENTURY. *Studia Religia Journal*, *3*(2), 233–244.

Jaya, H., Haryoko, S., Saharuddin, Suhaeb, S., Sabran, & Mantasia. (2018). Life Skills Education for Children with Special Needs in order to Facilitate Vocational Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, *1028*(1).

Kapi, A. Y., et. al. (2018). "Multimedia Education Tools for Effective Teaching and Learning*". Journal of Telecommunication, Electronic, and Computer Engineering*, *9*(2), 145.

Ketut, I., Swadesi, I., & Kanca, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT di SMP. *Seminar Nasional Riset Inovatif*, 274–281.

Kos, A., Wei, Y., Tomazic, S., & Umek, A. (2018). The Role of Science and Technology in Sport. *Procedia Computer Science*, 129, 489-495.

Kurniati, E. (2016). Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak. Jakarta: PT. Kharisma Putra.

Kustandi, C. (2016). *Media Pembelaajran: Manual dan Digital.* Bogor: Ghalia Indonesia.

Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, *13*(7), 3553–3564.

Maulidina, M., Susilaningsih, S., & Abidin, Z. (2018). Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *4*(2), 113–118.

Nugraha, Bagus Markota, dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Kartu Gerak Untuk Siswa Kelas XI SMAN Sukasada. E-journal.

https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/view/36475. Diakses pada tanggal 05 Juli 2021.

Mislan., & Santoso, D.A. (2019). Peran Pengembangan Media Terhadap Keberhasilan Pembelajaran Pembelajaran PJOK di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga*.

Mulyasa., 2008. *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh.* Bandung: Alfabeta.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital.* Bandung: Alfabeta.

Ojokoh, B. A., Doyeni, O. A., Adewale, O. S., & Isinkaye, F. O. (2013). A Mobile-Based E-Learning System. *International Journal of Web-Based Learning and Teaching Technologies*, *8*(3), 1–17.

Pertiwi, T. S., Sutisyana, A., & Sihombing, S. (2017). Pelaksanaan Permainan Bola Kasti Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sd/Min Kota Bengkulu. *Kinestetik*, *1*(1), 57–61.

Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rusman, dkk (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Rusman, D. K., & Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sanaky, AH. H. (2009). *Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran.* Jakarta: Kencana Media Group.

Setyosari, Punaji. (2016). Metode Penelitian dan Pengembangan. Jakarta:Prenada-media Group

Subarjah, Herman. 2007. *Permainan kecil di SD*. Jakarta:universitas Terbuka

Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suherman, A. (2018). *Kurikulum Pembelajaran Penjas.* Sumedang: UPI Press.

Sukiman., (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran.* Yogyakarta: Pedgogia.

Sukmadinata, S. N. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sumarni, D., Dwi, A., & Rahelly, Y. (2018). Pengembangan Game Maze Berbasis Media Interaktif Sesuai Tema Untuk Anak Usia 5-6 Tahun di TK IT Izzudin Palembang. Jurnal Pendidikan Anak, *7*(1), 81–92.

Sumarni, S., Ramadhani, R., Sazaki, Y., Astika, R. T., Andika, W. D., & Prasetiyo, A. E. (2019). Development of “Child Friendly ICT” Textbooks to Improve Professional Competence of Teacher Candidates: A Case Study of Early Childhood Education Program Students. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, *7*(3), 643–658.

Sundayana, R. (2015). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika.* jakarta: Alfabeta

Suntoda, A. 2019. *Tes, Pengukuran dan Evaluasi dalam Olahraga.* http://file.upi.edu/Direktori/FPOK/JUR._PEND._OLAHRAGA/195806201986011-ANDI_SUNTODA_SITUMORANG/Pntrn_Softball.pdf. Diakses pada tanggal 26 September 2021.

Supriyanti, (2008). *Sopan Santun dalam Pergaulan Sehari – hari*. Semarang : CV. Ghyyas Putra

Surjono, Herman Dwi. (2017). *Multimedian Pembalajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan (Edisi Pertama).* Yogyakarta: UNY Press.

Suwarso, E., & Sumaryo. (2010). *BSE Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

Swadewi, I. K. I., & Kanca, I. N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis ICT di SMP. *Seminar Nasional Riset Inovatif*.

Syarifudin, B. (2010). *Panduan TA Keperawatan dan Kebidana dengan SPSS.* Yogyakarta: Grafindo Litera Media.

Wahyuddin. (2014). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Pengembangan Pendidikan Dan Karakter Bangsa. *Jurnal PENA*, *1*(1), 21–30.

Waryati, S. (1992). *Materi Pokok Pendidikan Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Waryati, S. (1996). *Prasarana dan Sarana Olahraga*. Surakarta: UNS Press.

Widoyoko, E, P., (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winarno, M. E. (2004). *Evaluasi Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Center For Human Capacity Development.

Yunitaningrum, W., & Triansyah, A. (2016). Modifikasi Media Pembelajaran Bola Plastik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bola Kasti. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *5*(5), 1–10.

Zayadi, A., & Majid, A. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Berdasarkan Pendekatan Kontekstual*. Jakarta: Rajawali Press.

Zainul, Asmawi. 2005. Penilaian Hasil Belajar. Jakarta: PAI-PPAI Universitas Indonesia.