

## ABSTRAK

**Hilman maulana. 1006548. Pengaruh Permainan Kasti dan Kemampuan Motorik Terhadap Kelincahan Siswa di SDN Rancanilem. Pembimbing I; Jajat Darajat KN, M.Kes. Pembimbing II; Arif Wahyudi, S.Pd.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji sejauhmana Permainan Kasti dan Kemampuan Motorik berpengaruh terhadap kelincahan Siswa di Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan desain faktorial 2x2 (ANOVA). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki kelas IV, V, dan VI yang bersekolah di SDN Rancanilem. Teknik sampling dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* untuk menentukan jumlah sampel sebanyak 48 siswa sebagai sampel penelitian. Kemudian *Cluster Random Sampling* untuk menentukan pengelompokan sampel, yang dibagi kedalam 4 kelompok, dan satu kelompok terdiri dari 12 siswa, dasar pengelompokannya adalah kemampuan motorik siswa yang terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi dan rendah. Sedangkan pemberian treatment sebanyak 8 kali pertemuan. Untuk tes kelincahan menggunakan *Right Boomerang Run*. Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil dengan menggunakan uji ANOVA 2x2 yaitu: 1. Terdapat pengaruh perbedaan peningkatan kelincahan antara kelompok pembelajaran permainan kasti dan kontrol secara kaseluruhan, berdasarkan uji ANOVA faktorial 2x2 pada p-value  $\leq 0.05$  diperoleh p-value 0.000 maka angka yang diperoleh signifikan 2. Tidak terdapat interaksi antara kelompok pembelajaran dan kemampuan motorik terhadap kelincahan, berdasarkan uji ANOVA faktorial 2x2 pada p-value  $\leq 0.05$  diperoleh p-value 0.883 maka angka yang diperoleh tidak signifikan 3. Terdapat pengaruh perbedaan peningkatan kelincahan antara kelompok pembelajaran permainan kasti dan kontrol bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik tinggi, berdasarkan uji t independent dengan p-value  $\leq 0.05$  diperoleh p-value 0.000 maka angka yang diperoleh signifikan dengan persen beda -216.66% 4. Terdapat pengaruh perbedaan peningkatan kelincahan antara kelompok pembelajaran permainan kasti dan kontrol bagi siswa yang memiliki kemampuan motorik rendah, berdasarkan uji t independent dengan p-value  $\leq 0.05$  diperoleh p-value 0.000 maka angka yang diperoleh signifikan dengan persen beda -204.59%.

Kata Kunci: Permainan Kasti, Kemampuan Motorik, kelincahan.

## ABSTRACT

**Hilman maulana. 1006548. influence of baseball game and motor skills against the agility of student SDN Rancanilem. Preceptor I : Jajat Darajat KN,M.Kes. Preceptor II : Arif Wahyudi, S.Pd.**

The purpose of this research for reviewing the extent to which *kasti* game and motor skills have influenced against the agility of student at elementary school. The method used in this research is experiment with factorial design 2 x 2 (ANOVA). The Population is male students start from class IV, V, And VI at SDN Rancanilem. Sampling technique is purposive sampling to determine the number of sample of 48 students as the sample. Than cluster random sampling to determine grouping of samples which were divided into 4 groups, and a group is 12 students, basic of classification is motor skill of student the consist of student have high motor skills and low motor skills. While the provision of treatment is 8 meeting. For agility test used right boomerang run. Based on the result of data analysis, the result obtained use the ANOVA test 2x2 are :1. There is significant difference increase in agility between of learning the game of *kasti* group and overall control, the based of ANOVA test factorial 2x2 in p-value < 0,05 the result p-value 0,000, then the number obtained significant 2. There is not interaction between learning group and motor skills of agility, based on the ANOVA test factorial 2x2 in p-value < 0,05 the result p-value 0,883 the number obtained is not significant 3. There is significant difference between the increase in agility of learning group and the control for students have high motor skills, based t independent test with p-value <0,05 the result p-value 0,000 the number obtained is significant with difference percent -216,66% 4. There is significant difference increase of agility between learning group and the control for students have low motor skills, based t independent with p-value 0,05 obtainable p-value 0,000 the number obtainable is significant with difference percent -204,59%.

Key words : *Kasti* game, motor skills, agility