EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BOLA KASTI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR SISWA KELAS V SDN 01 KEPAHIANG

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Tarbiyah

OLEH:

M. Iksan Ali

Nim. 21591119

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

2025

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Ketua Program Studi

di-Curup

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah yang berjudul: **"EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BOLA KASTI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK SISWA KELAS V SDN 01 KEPAHIANG"**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, Terimakasih *Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Curup, 28 Juli 2025

PEMBIMBING I	PEMBIMBING II
Dr. Edi Wahyudi, M.TP.d	Nelfa Sari, M.Pd
NIP. 197303131997021001	NIP. 199402082022032004

Dilindungi dengan Cam Scanner

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: M. Iksan Ali
NIM	: 2159119
Fakultas	: Tarbiyah
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judu Skripsi	: Efektifitas pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti untuk meningkatkan motorik kasar siswa SDN 01 Kepahiang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam refrensi. Apabilah kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan dengan seestinya.

Curup, 28 Juli 2025

M. Iksan Ali

NIM.21591119

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepag : http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id kode pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor:1265 /In.34/FT/PP.00.9/ 08 /2025

Nama	:	**M. Iksan Ali**
NIM	:	**21591119**
Fakultas	:	**Tarbiyah**
Prodi	:	**Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**
Judul	:	**Efektivitas Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional Bola Kasti Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Kelas V SDN 01 Kepahiang**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal	**: Senin, 11 Agustus 2025**
Pukul	**: 11.00- 12.30 WIB**
Tempat	**: Ruang 3 Gedung Fakultas Tarbiyah IAIN Curup**

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,	**Sekretaris,**
Dr. Edi Wahyudi M, M.TPd	**Nelfa Sari, M.Pd**
NIP. 197303131997021001	**NIP. 199402082022032004**
Penguji I,	**Penguji II,**
Dr. Guntur Gunawan, M. Kom.	**Muksal Mina Putra, M.Pd**
NIP. 198007032009011007	**NIP. 198704032018011001**

Mengetahui:
Dekan,

Dr. Sutarto, S.Ag., M.Pd.
NIP. 19740921200003 1 003

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Assalamu‟alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah Subhanahu wa ta'ala karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul "**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BOLA KASTI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK SISWA KELAS V SDN 01 KEPAHIANG"**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Dr. Yusefri, M.Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. M. Istan,M.E.I selaku Wakil Rektor II, Bapak Dr. H. Nelson, S.Ag.,M.Pd.I, selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
3. Bapak Dr. Sutarto, S.Ag.,M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

4. Bapak Agus Riyan Oktori,M.Pd.I Selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
5. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih M.Pd selaku Pembimbing Akademik.
6. Bapak Dr. Edi Wahyudi M, M.TPd Selaku Pembimbing I dan Ibuk Nelfa Sari, M.Pd selaku Pembimbing II.
7. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.

Kemudia Penulis hanya bisa berdoa semoga Allah senantia membalas kebaikan yang berlipat ganda kepada mereka. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak maupun guna menyempurnakannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidikan dan masyarakat luas.

Curup, Juli 2024

Penulis

M. Iksan Ali

NIM. 21591119

MOTTO

“Allah Tidak Membebani Seseorang Melainkan Sesuai Dengan Kesanggupannya Dia Mendapat (Pahala) Dari (Kebijakan) Yang Dikerjakan Dan Mendat (Sikap) Dari (Kejahatan) Yang Diperbuatnya”

(Q.S Al-Baqarah:286)

“Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan”

(Q.S Al-Insyrah:5)

“Tidak Ada Surga Yang Bisa Dilihat Didunia Kecuali Melihat Kedua Orang Tua Bahagia Di Sisa Umurnya”

(Kalimasada)

“Jangan Hidup Untuk Disukai Banyak Orang, Tapi Hiduplah Untuk Bisa Menolong Banyak Orang”

(Timothy Ronald)

PERSEMBAHAN

Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam yang selalu melimpahkan segala kebaikan dan nikmat karunianya sehingga diri ini mampu menyelesaikan tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana ini.. Tiada kata yang dapat dijelaskan bahwa betapa besar karunia dan kebahagiaan yang telah engkau limpahkan kepadaku, kini sebagai bentuk rasa syukur ku dan terimakasih yang sangat mendalam, saya persembahkan skripsi ini untuk orang-orang hebat yang selalu jadi penyemangat ku, menjadi alasan saya kuat sehingga bisa menyelesaikan penyusunan skripsi ini hingga selesai. Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Untuk kedua orang tuaku tercinta yang telah menanggung beban yang berat dan berjuang untuk kebahagiaanku dan masa depanku, yang telah menyampingkan keinginan sendiri demi mendahulukan kebutuhanku, yang jasanya tidak dapat aku balas sampai kapanpun. Terimakasih untuk pintu surgaku dan pahlawanku atas semua yang telah engkau berikan.
2. Untuk kakakku, yang telah berhasil menggantikan peran ayah didalam kehidupanku, yang selalu mengarahkanku dan menasehaiku kejalan yang baik, yang selalu berusaha meringankan bebanku meskipun lebih banyak beban yang dia pikul.
3. Motivatorku, ayukku yang ceria, yang telah membantu menyuportku ketika aku merasa terpuruk, terimakasih karena selalu tertawa dan terlihat bahagia dihadapanku meskipun adikmu tau bahwa banyak sekali masalah yang telah engkau hadapi dihidupmu.

4. Untuk orang yang telah menemaniku, saya mengucapkan banyak terima kasih karna telah banyak membantu dan menemaniku. Makasih juga karna selalu ada dimasa suka maupun dukaku.
5. Kedua pembimbing terbaikku, bapak Dr. Edi Wahyudi, M.TP.d dan ibu Nelfa Sari, M.Pd, yang telah memimbing saya dengan sepenuh hati, yang telah mempermudah saya dalam menyelesaikan skripsi saya, dan yang telah memberikan motivasi kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini
6. Partnerku, orang yang telah aku anggap saudaraku sendiri PGMI Kelas B Angkatan 2021, Terutama Achmad Keito , Nicaldo Elbern, Novan Sanjaya, Meidi Cahyadi yang telah membuat cerita yang terbaik untuku selama 4 tahun ini, yang telah banyak membantuku baik itu saran maupun tindakan. Terimakasih sahabatku, banyak rintangan ataupun masalah yang telah kita hadapi, walaupun nanti pasti takdir akan memisahkan kita setelah habisnya masa kuliah ini, harapan saya setelah kita nanti berpisah karena tujuan masa depan masing-masing. kalaula kita ditakdirkan bertemu kembali suatu saat nanti, saya M. Iksan Ali benar-benar berharap tetaplah jadi seperti dulu diasaat kita selalu bersama dimasa kuliah kita.

Curup, Juli 2024

Penulis

M. Iksan Ali

NIM. 21591119

ABSTRAK

M. IKSAN ALI, NIM. 21591119 "**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BOLA KASTI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK SISWA KELAS V SDN 01 KEPAHIANG**" Skripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatar belakangi karena rendahnya motorik kasar siswa yang diakibatkan kurangnya aktifitas fisik yang dilakukan oleh siswa, dikarenakan perkembangan teknologi yang menyebabkan siswa malas bergerak. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti mampu meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa kelas V di SDN 01 Kepahiang.

Penelitian ini menggunakan jenis dan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu dengan desain pretest-posttest control group. Alat pengumpulan data berupa lembar observasi dan tes keterampilan motorik kasar yang mencakup tiga aspek: gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Data dianalisis secara kuantitatif dengan uji-t untuk membandingkan perbedaan hasil antara kedua kelompok setalah diterapkannya permainan bola kasti dan uji N gain untuk melihat seberapa efektifitas permainan bola kasti dalam meningkatkan motorik kasar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 47,0341 atau 47,0% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N gain score minimal 20% dan maksimal 71,43%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 5,9076 atau 5,9% termasuk dalam kategori gagal. Dengan nilai N-gain score minimal 6,25% dan maksimal 47,73%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bola kasti dibiang kurang efektif untuk meningkatkan motorik kasar dalam mata pelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.

Kata kunci: **Efektivitas, Pembelajaran PJOK, Permainan Tradisional, Bola Kasti, Motorik Kasar, Siswa Sekolah Dasar**

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**
PENGAJUAN SKRIPSI ..... **i**
PENYATAAN BEBAS PLAGIASI ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
KATA PENGANTAR ..... **iv**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
ABSTRAK ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xii**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR BAGAN ..... **xiv**
LAMPIRAN ..... **xv**
BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 6
C. Batasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 7
E. Tujuan Penelitian **7**
F. Manfaat Penelitian 7
BAB II **9**
KAJIAN PUSTAKA **9**
A. Landasan Teori 9
B. Penelitian Relevan 34
C. Kerangka Berfikir 37
D. Hipotesis Penelitian 40
BAB III **41**
METODE PENELITIAN **41**
A. Jenis Dan Desain Penelitian 41
B. Waktu Dan Tempat Penelitian 42
C. Populasi Dan Sampel Penelitian 42
D. Variabel Penelitian 44
E. Teknik Dan Instrumen Pengumpulan Data 45
F. Uji Coba Instrumen 54
G. Teknik Analisis Data 56
BAB IV **61**
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **61**
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian 61
B. Hasil Penelitian 65
1. Deskripsi Data 65
2. Penguji Persyaratan Analisis 87
3. Pengujian Hipotesisi 89
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian 94

C. Pembahasan 98
BAB V **101**

PENUTUP 101
A. Kesimpulan 101
B. Saran 102
DAFTAR PUSTAKA 104
LAMPIRAN 109
BIODATA 139

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 34
Tabel 3.1 43
Table 3.2 43
Tabel 3.3 47
Table 3.4 51
Table 3.5 52
Tabel 3.6 52
Tabel 3.7 52
Tabel 3.8 59
Tabel 3.9 60
Tabel 4.1 63
Tabel 4.2 63
Tabel 4.3 64
Tabel 4.4 65
Table 4.5 68
Table 4.6 72
Table 4.7 74
Tabel 4.8 78
Tabel 4.9 80
Tabel 4.10 81
Tabel 4.11 82
Tabel 4.12 83
Tabel 4.13 84
Tabel 4.14 85
Tabel 4.15 86
Tabel 4.16 88
Tabel 4.17 89
Table 4.18 90
Tabel 4.19 92

Gambar 3.1 Struktur Guru

Gambar 3.1 Sruktur Guru 62

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Krangka Berfikir..... 39

Lampiran

Lampiran 1..... 110
Lampiran 2..... 111
Lampiran 3..... 113
Lampiran 4..... 114
Lampiran 5..... 115
Lampiran 6..... 116
Lampiran 7..... 117
Lampiran 8..... 118
Lampiran 9..... 126
Lampiran 10..... 130
Lampiran 11..... 135
Lampiran 12..... 135
Lampiran 13..... 136
Lampiran 14..... 137

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran yang bertujuan agar siswa mendapatkan pemahaman tentang ilmu pengetahuan serta sikap percaya kepada seseorang. Dengan kata lain, pembelajaran adalah cara membantu siswa belajar dengan lebih baik.[1]

Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, pendekatan saintifik diterapkan dalam bentuk kegiatan belajar yang mencakup beberapa pengalaman belajar, yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi (mencoba), menalar (mengasosiasi), dan mengomunikasikan. Untuk mendapatkan kelima pengalaman tersebut, Permendikbud No 22 Tahun 2016 merekomendasikan penggunaan beberapa metode pembelajaran, yaitu pembelajaran berbasis penyingkapan atau penelitian (*discovery/inquiry learning*), pembelajaran berbasis pemecahan masalah (*problem based learning*), dan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*).[2]

Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tujuan pembelajaran adalah membantu siswa

[1] Buchori Alma, *Pembelajaran Study Sosial*. (Bandung: Alfabeta, 2010), 143.

[2] Suja, I. W. (2019). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran. *Lembaga Pengembangan Pembelajaran Dan Penjaminan Mutu (Lpppm) Universitas Pendidikan Ganesha*, *6*(1), 5-10.

mengembangkan potensi diri mereka melalui pengalaman belajar yang terorganisir dan memiliki arah yang jelas.[3]

Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) adalah salah satu mata pelajaran yang menggunakan aktivitas fisik. Tujuan dari pembelajaran ini adalah meningkatkan kebugaran jasmani siswa, meningkatkan keterampilan motorik, mengajarkan nilai kerja sama tim, disiplin, serta pentingnya menjaga pola hidup sehat. Dengan adanya kurikulum merdeka, terjadi penyesuaian dalam pembelajaran PJOK agar tujuan pendidikan lebih tercapai. Kurikulum merdeka memberikan penyesuaian materi dan metode belajar yang sesuai dengan bakat anak-anak sekolah, sehingga pembelajaran PJOK menjadi lebih relevan.[4]

Pembelajaran PJOK memiliki peran yang sangat penting, yaitu untuk mengembangkan tubuh, kemampuan gerak, kemampuan berpikir, kemampuan sosial dan emosional, serta memberikan hiburan dan melatih reaksi. Selain itu, pembelajaran PJOK juga berperan dalam membentuk karakter siswa secara menyeluruh. Oleh karena itu, pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan) sangat penting untuk meningkatkan kemampuan gerak siswa.[5]

Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 032/H/KR/2024, ada target pembelajaran yang ditetapkan untuk

---

[3] *Pemerintah No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan*, n.d.

[4] Kemendikbud. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

[5] Sudirman, A. (2017). Pendidikan Jasmani: *Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

pendidikan dasar pada kurikulum merdeka tahun 2024. Salah satu target tersebut adalah pada mata pelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) kelas V, yaitu siswa diharapkan bisa bergerak dengan baik, belajar cara bergerak, memiliki gaya hidup aktif, dan dapat memilih cara hidup yang sehat.[6] Capaian pembelajran ini sangat berfokus untuk pengembangan motorik siswa.

Motorik merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan dengan mengkoordinasikan antara otot, saraf, dan otak. Dalam pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan), motorik menjadi bagian yang sangat penting karena pembelajaran ini banyak menggunakan metode belajar berupa gerakan fisik. Tujuan dari pembelajaran PJOK ini adalah untuk meningkatkan keterampilan motorik anak, baik yang kasar maupun halus. Contohnya, melakukan aktivitas olahraga secara teratur dapat membantu meningkatkan kekuatan, keseimbangan, kecepatan, serta kemampuan berpikir anak..

Motorik kasar adalah kemampuan seseorang untuk melakukan gerakan yang menggunakan otot-otot besar di tubuh, seperti berjalan, berlari, melompat, dan melempar, yang sangat penting untuk mengendalikan tubuh secara keseluruhan.[7] Motorik halus adalah keterampilan yang membutuhkan kemampuan mengendalikan otot-otot kecil, terutama di tangan dan jari, dan

[6] Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270 Telepon: (021) 5737102, 5733129, *Faksimile* (021) 5721245, 5721244, Laman http: //bskap.kemdikbud.go.id

[7] Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2019).

biasanya muncul dalam kegiatan seperti menulis, menggambar, atau bermain dengan bahan-bahan seperti lilin dan kain.[8]

Di usia sekolah dasar, anak-anak cenderung lebih cepat berkembang secara motorik karena masa pertumbuhan mereka berlangsung dengan cepat. Oleh karena itu, pengembangan motorik siswa di usia SD sangat penting.

Dalam pembelajaran PJOK, ada satu cabang olahraga yaitu permainan tradisional bola kasti. Olahraga ini memiliki potensi baik untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa. Oleh karena itu, pembelajaran permainan tradisional bola kasti dalam PJOK sangat penting untuk meningkatkan kemampuan motorik siswa. Manfaat dari kegiatan motorik ini mencakup peningkatan kondisi fisik, peningkatan kemampuan berpikir, peningkatan hubungan sosial dan emosional, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan kegiatan sehari-hari.[9]

Bola kasti adalah permainan tradisional yang dimainkan dalam tim. Permainan ini melibatkan berbagai aktivitas fisik seperti berlari, melempar, menangkap, dan memukul bola. Permainan bola kasti dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari 12 orang. Tujuan dari permainan ini adalah mendapatkan poin dengan cara memukul bola dan berlari melewati berbagai posisi tanpa terkena lemparan dari lawan.

Permainan bola kasti memainkan peran penting dalam pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa. Dalam permainan ini, siswa melakukakan berbagai gerakan fisik seperti berlari, menangkap, dan

[8] Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2019). *Understanding Motor Development.*

[9] Cyntia Olivia Pandiangan and others, 'Analis Pentingnya Pendidikan Jasmani Bagi Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar', Journal of Education Transportation and Business, 1.1 (2024), pp. 1–10.

memukul bola. Dengan melakukan aktivitas ini, siswa secara tidak langsung melibatkan berbagai otot tubuh mereka. Bola kasti juga dikenal sebagai permainan yang menghasilkan kegembiraan, karena dimainkan secara berkelompok. Hal ini membuat setiap tim memiliki semangat yang tinggi untuk memenangkan pertandingan.[10]

Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan di SDN 01 Kepahiang terlihat bahwa siswa siswi kelas V di SD memiliki level motorik yang berbeda-beda, hal ini dikarenakan kurangnya aktif para siswa melakukan kegiatan fisik, ini disebabkan dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang sehingga menyebabkan banyaknya anak-anak berdiam dirumah bermain handpone, menonton televisi, dan semakin banyaknya alat-alat transportasi dimana-mana sehingga para anak-anak sekolah dasar enggan untuk melakukan aktivitas fisik.[11]

Hal ini diperkuat wawancara bersama guru PJOK di SDN 01 Kepahiang yang penulis dapatkan, beliau mengatakan bahwa motorik siswa kelas V masih banyak yang tergolong rendah, disaat melakukan kegiatan pembelajran PJOK dilapangan masih nampaknya gerakan yang masi kaku seperti, masih lambatnya lari siswa saat melakukan lari, masi lemahnya lemparan dan pukulan siswa saat bermain bola. Hal dikarenakan kurangnya aktifitas fisik yang dilakukan siswa. Penyebab hal ini terjadi yaitu perkembangan teknologi yang semakin pesat akibat hal tersebut banyaknya anak-anak yang malas bergerak dan lebih memilih

[10] Hari Pamungkas Hari, 'Penerapan Permainan Tradisional Bola Kasti Terhadap Gerak Manipulatif Siswa Kelas IV SD', *Bravo's: Journal of Physical Education and Sport Science*, 12.3 (2024), pp. 262–72.

[11] *Observasi 25 februari*, 2025

untuk bermain handpone, menonton televisi yang membuat anak menjadi malas bergerak untuk bermain keluar rumah.[12]

Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengeksperimenkan permainan tradisional bola kasti untuk meningkatkan motorik siswa, maka dari itu dapatlah peneliti dapat rumuskan sebuah judul "**EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BOLA KASTI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK SISWA KELAS V SDN 01 KEPAHIANG"**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Lemahnya motorik kasar siswa akibat kurangnya melakukan aktifitas fisik akibat berkembangnya teknologi.
2. Berbedanya Tingkat kemampuan motorik kasar siswa.
3. Masih kurang terampil kemampuan siswa dalam permainan bola kasti.

C. Batasan Masalah

Bersumber dari indentifikasi masalah tersebut, permasalahan perlu dibatasi agar pembahasan lebih terarah. Penelitian membatasi masalah lewat efektifitas permainan bola kasti untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar bagi siswa kelas V SDN 01 Kepahiang. Kemampuan motorik mengarah pada kecepatan, kekuatan, kelentukan, dan koordinasi anak.

[12] *Wawancara 25 februari*, 2025

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan Batasan masalah diatas, maka dapat diperoleh rumusan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana motorik kasar siswa SDN 01 Kepahiang sebelum diterapkannya permainan bola kasti?
2. Bagaimana setelah diterapkan permainan tradisional bola kasti dalam meningkatkan motorik kasar siswa?
3. Bagaimana efektivitas permainan tradisional bola kasti dalam meningkatkan motorik kasar siswa SDN 01 Kepahiang?

E. Tujuan Peneltian

Mengacu pada rumusan masalah, maka dapat diketahui bahwa tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motorik kasar siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.
2. Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan tradisonal bola kasti dalam meningkatkan motorik kasar siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.
3. Untuk mengetahui seberapa efektifitas permainan tradisonal bola kasti dalam meningkatkan motorik kasar siswa SDN 01 Kepahiang

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Secara teoristis

   Hasil penelitian ini akan memberikan sumbangan berupa informasi tentang hasil Tingkat kemampuan motorik kasar siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.

2. Secara peraktis

   a. Bagi penelitian

      Untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman penelitian dalam bidang Pendidikan jasmani.

   b. Bagi Siswa

      Dapat berperan dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan ketrampilan gerak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Efektifitas

a. Pengertian Efektifitas

Menurut Peter Drucker, seorang ahli manajemen terkenal, efektivitas adalah "melakukan hal yang benar" (menggarisbawahi tindakan yang tepat). Cara ini memfokuskan pada pentingnya memilih tujuan yang sesuai dan strategi yang tepat agar tujuan tersebut bisa tercapai.[13]

Efektivitas adalah tingkat pencapaian tujuan dengan cara yang paling baik, yaitu dengan menggunakan sumber daya sebanyak-banyaknya dan mendapatkan hasil yang maksimal. Efektivitas menunjukkan seberapa berhasil suatu strategi atau pendekatan dalam menciptakan perubahan yang positif sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan, terutama dalam bidang pendidikan dan organisasi.[14]

Dari berbagai definisi terbaru tersebut, bisa disimpulkan bahwa efektivitas adalah tingkat berhasil mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan. Ini dilakukan dengan menggunakan sumber daya secara baik, bisa beradaptasi dengan perubahan, serta memperhatikan nilai-

[13] Khurniawan, A. W., Sailah, I., Muljono, P., Indriyanto, B., & Maarif, M. S. (2021). Efektivitas Pengelolaan Sekolah Menengah Kejuruan Berstatus Badan Layanan Umum Daerah (Smk-Blud). *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen (Jabm)*, *7*(2), 512-512.

[14] Datu, J.A.D., King, R.B., & Valdez, J.P.M. (2019). *The role of affective and cognitive variables in educational effectiveness. Educational Psychology.*

nilai moral dan keberlanjutan untuk jangka waktu yang lama. Efektivitas bukan hanya tentang mencapai target, tetapi juga tentang cara proses itu dilakukan dengan benar, bertanggung jawab, dan memikirkan masa depan.

b. Tujuan Efektivitas

Efektivitas pada dasarnya bertujuan untuk memastikan bahwa suatu kegiatan, program, organisasi, atau individu mampu mencapai tujuan yang diharapkan dengan cara yang terbaik, tepat, dan memberikan dampak yang baik. Tujuan utamanya dapat dijelaskan melalui beberapa poin berikut:

1) Mencapai Target atau Sasaran yang Telah Diatur. Efektivitas menjamin bahwa segala usaha yang dilakukan benar-benar mengarah pada pencapaian target atau sasaran yang sudah direncanakan sebelumnya. Tanpa efektivitas, kegiatan bisa berjalan, tetapi tidak menghasilkan hasil yang sesuai.
2) Mengoptimalkan Pemanfaatan Sumber Daya.

   Efektivitas bertujuan untuk memanfaatkan sumber daya seperti waktu, tenaga, uang, dan fasilitas dengan cara yang terbaik. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada yang terbuang, dan semua sumber daya difokuskan langsung untuk mendukung pencapaian tujuan.
3) Meningkatkan Kualitas Output.

   Efektivitas tidak hanya berkaitan dengan pencapaian hasil, tetapi juga tentang bagaimana hasil tersebut memenuhi kriteria mutu yang

diinginkan. Semakin baik suatu proses, semakin tinggi mutu produk, layanan, atau kinerja yang dihasilkan.

4) Meningkatkan produktivitas dengan proses yang efektif, produktivitas dapat meningkat.

   Ini berarti bahwa pada saat yang sama, suatu organisasi atau individu dapat menciptakan lebih banyak atau mencapai hasil yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.

5) Mendukung Adaptasi terhadap Perubahan.

   Dalam lingkungan yang selalu berubah, tujuan dari efektivitas adalah untuk mempersiapkan organisasi atau individu agar lebih mampu menyesuaikan diri dengan perubahan di luar, seperti perubahan dalam teknologi, masyarakat, ekonomi, dan peraturan.

6) Meningkatkan Kepuasan Stakeholder.

   Efektivitas diarahkan untuk memastikan bahwa semua pihak yang terlibat seperti konsumen, pelajar, pegawai, manajemen, atau komunitas merasa puas dengan pencapaian yang diperoleh, baik itu berupa barang, layanan, ataupun kontribusi kepada masyarakat.

7) Mempermudah Evaluasi dan Pengambilan Keputusan.

   Tujuan lain dari efektivitas adalah memberikan landasan yang objektif guna mengevaluasi kinerja dan mengambil keputusan berdasarkan data, sehingga tindakan perbaikan dapat segera dilakukan jika diperlukan.[15]

[15] Bai, Y., & Song, J. (2021). *Organizational Effectiveness in Dynamic Environments*

Tujuan dari efektivitas adalah memastikan pencapaian hasil yang diharapkan dengan cara yang tepat, efisien, dan berkualitas, serta mendorong penyesuaian terhadap perubahan dan kepuasan semua pihak terkait. Efektivitas berfungsi sebagai indikator penting dalam menilai keberhasilan suatu proses, strategi, atau program di berbagai bidang.

c. Fungsi Efektifitas

Efektivitas memiliki fungsi yang sangat penting dalam berbagai bidang baik dalam organisasi, pendidikan, bisnis, maupun kehidupan sehari-hari. Berikut ini fungsi-fungsi utamanya:

1) Sebagai Ukuran Pencapaian Tujuan.

   Efektivitas berfungsi untuk menilai sejauh mana tujuan atau target yang telah dirancang sebelumnya tercapai. Tanpa ukuran efektivitas, sulit mengetahui apakah suatu kegiatan benar-benar berhasil atau hanya sekadar berjalan tanpa hasil nyata.

2) Sebagai Dasar Evaluasi dan Perbaikan.

   Efektivitas memberikan data atau informasi yang diperlukan untuk mengevaluasi program, kegiatan, atau strategi yang sedang dijalankan. Hasil evaluasi ini kemudian menjadi landasan untuk melakukan perbaikan atau penyempurnaan ke depannya.

3) Mengoptimalkan Pemanfaatan Sumber Daya.

   Melalui fungsi efektivitas, organisasi atau individu bisa memastikan bahwa sumber daya seperti waktu, tenaga kerja, dan biaya digunakan

secara optimal, sehingga tidak ada pemborosan dan efisiensi dapat ditingkatkan.

4) Meningkatkan Produktivitas.

   Dengan menjaga efektivitas, produktivitas juga dapat meningkat, karena semua aktivitas diarahkan langsung untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan usaha yang minimal tetapi berdampak maksimal.

5) Mendorong Adaptasi Terhadap Perubahan.

   Efektivitas berfungsi membantu organisasi atau individu untuk mengidentifikasi kebutuhan perubahan atau penyesuaian. Dalam dunia yang terus berubah, efektivitas membantu memastikan bahwa tindakan yang diambil relevan dan responsif terhadap situasi baru.

6) Meningkatkan Kepuasan Stakeholders.

   Efektivitas berfungsi memastikan bahwa hasil yang diberikan sesuai dengan harapan stakeholders seperti pelanggan, klien, siswa, masyarakat, atau atasan. Kepuasan stakeholders menjadi indikator kunci dari efektivitas.

7) Membangun Citra Positif.

   Efektivitas yang tinggi dalam suatu organisasi atau individu akan membangun reputasi dan kepercayaan di mata publik. Ini penting untuk mempertahankan kredibilitas dan keberlanjutan usaha atau program yang dijalankan.[16]

[16] Kreitner, R., & Kinicki, A. (2020). *Organizational Behavior*. McGraw-Hill Education.

Fungsi efektivitas adalah untuk mengukur keberhasilan, mengarahkan evaluasi dan perbaikan, mengoptimalkan penggunaan sumber daya, meningkatkan produktivitas dan adaptasi, serta membangun kepuasan dan citra positif. Dengan menjaga efektivitas, organisasi atau individu dapat bertahan, tumbuh, dan bersaing lebih baik dalam lingkungan yang dinamis.

2. Pembelajaran PJOK

a. Pengertian PJOK

Pembelajaran PJOK adalah sebuah program pengajaran yang menggunakan gerak atau permainan yang melibatkan aktivitas fisik. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata PJOK merupakan akronim dari Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Oleh karena itu, PJOK dapat dimaknai sebagai suatu proses pendidikan yang memanfaatkan kegiatan fisik untuk menciptakan perubahan menyeluruh pada kualitas individu, baik dari segi fisik, mental, maupun emosional.[17] Dalam pembelajaran PJOK terdapat makna bahwa aktivitas dari suatu permainan, atau jenis olahraga tertentu yang dipilih hanya sebagai sarana untuk mendidik. Dimana tujuannya adalah agar anak dapat berkonsentrasi pada kemampuan yang mereka miliki. Ini bisa mencakup keterampilan fisik dan motorik

[17] Atmoko, E. Y. T. (2021). Olahraga: Pengertian, manfaat, jenis, dan tujuannya. *Diakses dari https://www. kompas. com/sport/read/2021/07/22/230000018/olahraga--pengertian-manfaat-jenis-dan-tujuannya*.

kasar, keterampilan berpikir, serta kemampuan dalam memecahkan masalah, dan juga termasuk keterampilan emosional serta sosial.

Pembelajaran PJOK adalah metode belajar yang fokus pada gerakan dan belajar melalui aktivitas fisik. Ini berarti bahwa selain belajar dan mendidik dengan gerakan untuk mencapai sasaran pendidikan, dalam pendidikan jasmani, anak-anak diajarkan cara bergerak. Dari pengalaman ini, akan terjadi perubahan dalam aspek fisik dan mental mereka.[18]

Pembelajaran PJOK merupakan sebuah proses pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik atau gerakan. Kegiatan permainan atau jenis olahraga yang dipilih bertujuan untuk mencapai sasaran pendidikan jasmani dengan menggunakan media fisik yang berfungsi bagi anak-anak. Ini juga mencakup aspek non-fisik seperti kecerdasan, sosial, dan estetika dalam ranah kognitif dan afektif. PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) menerapkan pendekatan menyeluruh yang menjangkau semua aspek, termasuk motorik, kognitif, dan afektif.[19]

Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) adalah proses pendidikan yang terorganisir dan terencana melalui kegiatan fisik, olahraga, dan pengetahuan tentang kesehatan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kebugaran fisik, kemampuan

---

[18] Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Panduan Pengembangan Diri Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Depdiknas.

[19] Raharjo, T. J. (2021). *Inovasi Pembelajaran PJOK Abad 21*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

bergerak, kecerdasan emosional, sosial, serta membangun karakter positif pada siswa.

b. Tujuan pembelajaran PJOK

Pembelajaran PJOK bertujuan untuk meningkatkan kondisi kesehatan dan kebugaran fisik para siswa, serta membantu membentuk gaya hidup yang sehat. Selain itu, PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) juga memiliki sasaran untuk mengasah keterampilan motorik, kemampuan bersosialisasi, serta nilai-nilai positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kerja sama. Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) diharapkan bisa membuat siswa menjadi orang yang sehat, aktif, dan memiliki karakter baik. Berikut adalah tujuan dari pembelajaran PJOK:

1) Meningkatkan Pemahaman Terhadap Signifikansi Aktivitas Fisik.
2) Meningkatkan Wawasan dan Keterampilan Manajemen Diri.
3) Membangun Pola Pergerakan Dasar dan Keterampilan Pergerakan.
4) Menyusun Fondasi Karakter Moral yang Kuat.
5) Membuat Suasana Menyenangkan dalam Aktivitas Fisik.
6) Mengembangkan Ciri-Ciri Pelajar Pancasila Melalui Aktivitas Fisik.[20]

[20] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek RI), *Panduan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Kurikulum Merdeka* (2022).

c. Fungsi pembelajaran PJOK

Peran dari pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) memiliki kontribusi yang sangat penting dalam perkembangan siswa secara keseluruhan. Di bawah ini adalah beberapa fungsi utama dari pembelajaran PJOK:

1) Pengembangan Fisik

Meningkatkan kesehatan tubuh, kekuatan, kelincahan, koordinasi, dan kemampuan motorik dasar siswa.[21]

2) Pengembangan Mental dan Emosional

Mengasah sikap sportif, kedisiplinan, rasa tanggung jawab, kepercayaan diri, kolaborasi tim, serta kapasitas dalam mengelola emosi.

3) Pengembangan Sosial

Mendorong interaksi yang baik antara siswa melalui permainan dan olahraga, serta membangun sikap saling menghargai dan toleransi.

4) Pengembangan Kognitif

Memberikan pengetahuan mengenai pentingnya gaya hidup sehat, informasi tentang olahraga, struktur tubuh, serta cara hidup aktif.

5) Pembentukan Karakter

Menanamkan nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dedikasi, dan ketekunan.

[21] Kemendikbud. (2016). *Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK SD/MI*.

6) Pencegahan Penyakit

Membiasakan kebiasaan hidup sehat untuk menghindari penyakit dan menjaga kesehatan fisik serta mental.[22]

3. Permainan kasti

a. Pengertian bola kasti

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kasti didefinisikan sebagai: "aktivitas olahraga kelompok yang menggunakan bola kecil (bola tenis) dan sebuah alat pemukul." Maka, permainan bola kasti adalah suatu olahraga tim yang memanfaatkan bola kecil serta alat pemukul, dengan dimainkan secara kelompok. Umumnya, terdapat dua tim yang terlibat: satu bertugas sebagai pemukul, sedangkan yang lainnya sebagai penjaga. Permainan bola kasti adalah salah satu bentuk olahraga dengan bola kecil yang dimainkan dalam kelompok dan dilakukan di area lapangan terbuka. Mengacu pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kasti memiliki arti: "aktivitas olahraga kelompok dengan satu bola kecil (bola tenis) dan satu alat pemukul."

Permainan kasti adalah salah satu jenis permainan bola kecil karena dapat memanfaatkan bola tenis. Kata kasti berasal dari bahasa Belanda

[22] Kemendikbud. (2017). *Kurikulum PJOK Berbasis Literasi Sehat*.

yang berarti sebuah permainan di area terbuka yang memakai bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu.[23]

Pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) yang berfokus pada permainan bola kasti adalah salah satu jenis permainan bola kecil di sekolah dasar yang lebih mengutamakan kesenangan serta kelincahan individu. Permainan ini sangat disukai oleh anak-anak di sekolah dasar karena mudah untuk dimainkan dan bisa dilakukan secara kelompok antara siswa pria dan siswa wanita.[24]

b. Tujuan permainan bola kasti

1) Mengembangkan Keterampilan Motorik

Melatih kemampuan dalam melempar, menangkap, memukul, dan berlari, yang merupakan fondasi keterampilan bergerak.

2) Meningkatkan Kebugaran Fisik

Meningkatkan ketahanan, kecepatan, kekuatan otot, koordinasi tubuh, dan reaksi cepat melalui aktivitas fisik yang intensif.

3) Meningkatkan Kerja Sama Tim dan Sportivitas

Mengajarkan nilai kerja sama dalam tim, menghormati peraturan permainan, menjunjung tinggi kejujuran, dan bersikap sportif saat bertanding.

4) Melatih Konsentrasi dan Strategi Bermain

[23] Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016). *Modul PJOK SD/MI Kelas 4–6*. Jakarta: Kemdikbud.

[24] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 2: Selalu Berhemat Energi*. Jakarta: Kemdikbud.

Mengembangkan kemampuan berpikir strategis, memperkirakan situasi dalam permainan, serta mengambil keputusan secara cepat.

5) Meningkatkan Kedisiplinan dan Tanggung Jawab

Membiasakan anak untuk mematuhi aturan dan merasa bertanggung jawab atas perannya dalam permainan.

6) Memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan dan mempererat relasi sosial antara peserta.[25]

c. Fungsi permainan bola kasti

Ada beberapa fungsi permainan bola kasti yaitu Berkut:

1) Mempertahankan warisan budaya nasional melalui kasti sebagai permainan yang merupakan bagian dari budaya yang perlu dilestarikan.
2) Meningkatkan fungsi fisik karena aktivitas dalam permainan ini berkontribusi pada pengembangan berbagai kemampuan tubuh.
3) Mendorong sikap sporty. Jadi, dalam bermain, atlet diajarkan untuk saling menghormati dan bersikap adil.
4) Menambah pemahaman mengenai aturan bermain sehingga pemain akan belajar untuk menyadari dan mengikuti peraturan yang ada.
5) Mengembangkan kemampuan strategi dan Teknik. Permainan ini sangat melatih pemain dalam merancang strategi dan teknik untuk

[25] Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud RI), *Buku Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV* (Kurikulum Merdeka, 2022).

mencapai kemenangan pada saat melakukan permainan atau perlombaan.

6) Menjalin hubungan persahabatan dan kerja sama tim. Karena, permainan kasti mendorong kerja sama tim dan mempererat hubungan antar pemain untuk meraih kemenangan.[26]

d. Cara Permainan kasti

Permainan bola kasti dimainkan oleh dua tim, di mana setiap tim terdiri dari 12 pemain. Tim tersebut terbagi menjadi tim pemukul dan tim penjaga. Tim pemukul adalah tim yang mendapat giliran untuk memukul. Tim penjaga adalah tim yang bertugas untuk menangkap pukulan-pukulan bola dari tim pemukul. Aktivitas ini harus dipandu oleh seorang wasit, tiga asisten wasit, dan seorang pencatat skor.[27] Permainan kasti dilakukan di lapangan yang datar dan terbuat dari rumput, berbentuk persegi panjang dengan panjang antara 65 hingga 70 meter dan lebar 30 meter. Di lapangan ini terdapat tiga tiang, yaitu tiang hinggap pertama, tiang hinggap kedua, dan tiang bebas. Tiang hinggap pertama dan tiang hinggap kedua memiliki peranan penting untuk membantu tim pemukul yang akan berlari menuju tiang bebas di sisi akhir lapangan.

---

[26] Syaifulloh, M. Deden, and Rachmi Marshella Aguss. "Analisis peningkatan gerak dasar dalam permainan kasti." *J. Arts Educ* 1.1 (2021).

[27] Rusmawati, I., & Hartati, S. C. Y. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, *4*(2), 435-440.

Permainan kasti sebaiknya dimulai dengan sesi pemanasan untuk menghindari kemungkinan cedera. Tim pemukul akan melakukan pukulan secara bergantian. Setelah berhasil memukul bola dengan tepat, seorang pemain dari tim pemukul harus cepat berlari menuju tiang pertolongan atau menuju tiang bebas. Jika pemain berhasil mencapai ruang bebas dengan selamat, timnya akan mendapatkan satu poin. Apabila pemain memukul bola dengan baik dan kemudian segera kembali ke ruang bebas tanpa ada pemukul lain yang menginterupsi, maka mereka akan mendapatkan dua poin. [28]

Regu penjaga memiliki tugas untuk menghentikan permainan lawan dengan melempar bola ke arah regu pemukul yang sedang berlari menuju tiang pertolongan, tiang bebas, atau ruang pertolongan. Ketika seorang pelari dari regu pemukul terkena lemparan bola dari regu penjaga, maka akan segera terjadi pertukaran posisi, di mana regu penjaga bergerak ke tiang pertolongan, tiang bebas, atau ruang bebas, sementara regu pemukul menjadi regu penjaga.

Regu penjaga dapat menghentikan permainan lawan dengan menangkap bola yang dipukul oleh regu pemukul sebelum bola menyentuh tanah, dan mereka akan mendapatkan satu poin. Jika regu penjaga berhasil menangkap bola lebih dari tiga kali, maka mereka akan

[28] Apriliawati, A. T., & Hartono, S. (2016). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Kemampuan Motorik Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, *4*(2), 522-528.

mendapatkan kesempatan untuk melakukan pergantian posisi secara gratis, serta memperoleh tiga poin.

Jika seorang anggota dari regu pemukul yang terakhir, setelah tiga kali pukulan di ruang bebas, tidak ada dari regu pemukul yang kembali, maka regu penjaga berhak untuk membakar ruang bebas dan pergantian tempat akan terjadi. Untuk membakar ruang bebas, bola harus dibanting atau dilemparkan ke tanah di ruang bebas. Ketika waktu pertandingan telah berakhir, regu yang paling banyak mengumpulkan poin akan dinyatakan sebagai pemenang.[29]

Dalam permainan bola kasti, akurasi sangat krusial untuk memperoleh poin dan meraih kemenangan. Berikut adalah beberapa elemen akurasi yang harus diperhatikan oleh para pemain:

1) Lari dan Kecepatan

   Bola kasti sangat bergantung pada kecepatan dan kemampuan berlari karena dua elemen ini adalah kunci utama dalam memperoleh poin, bertahan, dan memenangkan seluruh pertandingan.

2) Melempar Bola

   Di dalam permainan kasti, kekuatan serta ketepatan dalam melempar bola adalah faktor utama yang mempengaruhi kesuksesan tim, baik waktu bertahan maupun menyerang. Dengan melempar bola secara cepat, tim lawan akan kesulitan untuk mengenai lemparan yang

[29] Suharjana, R. (2013). "*Pembelajaran Permainan Bola Kecil*". Yogyakarta: UNY Press.

diberikan. Kekuatan dalam melempar melibatkan otot di lengan, bahu, dan punggung untuk menghasilkan lemparan yang cepat.

3) Memukul Bola

Di arena kasti, baik kekuatan maupun ketepatan saat memukul bola merupakan dua elemen penting yang berdampak besar bagi tim yang sedang menyerang. Dengan pukulan yang kuat dan akurat, bola dapat terlempar jauh, yang memberikan keuntungan maksimal bagi tim untuk meraih kemenangan.

4) Menangkap Bola

Permainan kasti sangat tergantung pada kemampuan untuk menangkap bola dengan baik, sebab ini adalah dasar utama bagi tim bertahan dalam menghentikan serangan dari pihak lawan.

5) Melompat dan Menghindar

Permainan kasti mengharuskan pemain untuk memiliki kemampuan dalam melompat dan menghindar yang baik, karena kedua keterampilan ini adalah kunci untuk bertahan selama permainan. Melompat sebagai cara untuk menghindari berusaha agar bola yang dilempar tidak mengenai tubuh pemain.

4. Kemampuan motorik siswa

a. Motorik

Motorik kasar adalah kemampuan mengendalikan gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot besar seperti kaki, tangan, punggung, dan otot inti. Menurut Sugiyanto, perkembangan motorik kasar terjadi secara optimal apabila anak mendapatkan kesempatan untuk bergerak aktif melalui aktivitas fisik yang terstruktur maupun bebas. Salah satu cara paling efektif untuk memfasilitasi perkembangan ini adalah melalui olahraga.[30]

Motorik mencakup segala hal yang berkaitan dengan pergerakan tubuh. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), motorik didefinisikan sebagai "berkaitan dengan penggerak".[31] Kemampuan motorik memiliki makna yang serupa dengan kemampuan dasar. Gerakan dasar adalah gerakan yang tumbuh bersamaan dengan perkembangan dan tingkat kematangan anak. Pada dasarnya, gerakan ini berkembang bersamaan dengan gerakan refleks yang telah ada dan ditingkatkan melalui latihan yang dilakukan secara berulang.[32]

Kemampuan gerak (*motor ability*) adalah pemahaman yang melibatkan semua jenis persepsi, yaitu rangsangan yang diterima dan dikirimkan ke sistem saraf atau otak untuk ditafsirkan. Kemampuan

[30] Hadi, A. J., Komarudin, K., Suhartini, B., Budayati, E. S., & Sumaryanti, S. (2023). Bentuk-bentuk aktivitas fisik untuk meningkatkan motorik kasar serta pencegahan obesitas pada anak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, *19*(2).

[31] Rohendi, Aep, and Lauren Seba. "perkembangan Motorik." *Bandung: Alfabeta* (2017).

[32] Suharno, P. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Rajawali Pers.

motorik lebih khusus merujuk pada kapasitas seseorang yang terkait dengan pelaksanaan dan demonstrasi suatu keterampilan yang relatif melekat setelah masa kanak-kanak.[33]

Kemampuan bergerak adalah suatu keahlian yang dimiliki individu dalam menunjukkan keterampilan gerak yang lebih rumit. Berdasarkan pendapat Megail, kemampuan bergerak adalah kemampuan umum individu yang berhubungan dengan berbagai keterampilan atau tugas gerakan. Oleh karena itu, kemampuan bergerak mencerminkan kualitas gerak seseorang ketika menjalani aktivitas penunjang dalam olahraga.[34]

Jadi, dapat disimpulkan bahwa motorik merupakan kualitas hasil dari gerakan individu saat melakukan aktivitas sebagai pendukung dalam olahraga. Semakin baik kemampuan motorik seseorang, maka kemungkinan efisiensinya akan meningkat, dan sebaliknya. Oleh karena itu, kemampuan bergerak dapat dianggap sebagai basis untuk mencapai keberhasilan di masa depan dalam melaksanakan tugas keterampilan gerak.

b. Unsur-unsur kemampuan motorik

Keterampilan motorik setiap individu bervariasi berdasarkan seberapa banyak pengalaman gerakan yang mereka miliki. Kemampuan dalam motorik mencakup keterampilan fisik yang dapat dirangkum

[33] Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

[34] Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2012). *Understanding Motor Development* (edisi Indonesia). Jakarta: Penerbit Indeks.

dalam lima elemen, yaitu: kuat, cepat, seimbang, terkoordinasi, dan gesit, yang juga merupakan bagian dari kemampuan motorik.[35]

c. Fungsi motorik

Peranan utama dari keterampilan motorik ialah untuk meningkatkan kemampuan dan kualitas setiap orang yang bermanfaat untuk meningkatkan produktivitas kerja. Dengan keterampilan motorik yang baik, tentu saja individu memiliki dasar untuk menguasai keterampilan motorik yang spesifik. Semua aspek keterampilan motorik pada murid sekolah dasar dapat berkembang melalui kegiatan pendidikan jasmani dan aktivitas yang melibatkan penggunaan otot.

Membuat banyak siswa terlibat dalam aktivitas fisik jelas meningkatkan kemampuan motorik mereka. Pengalaman ini tersimpan dalam memori untuk digunakan di lain waktu ketika melakukan gerakan yang serupa. Dengan semakin banyak pengalaman motorik yang diperoleh siswa, tentu saja akan meningkatkan kedewasaan mereka dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.[36]

d. Perkembangan motorik

Perkembangan motorik juga merujuk pada pertumbuhan kemampuan gerak tubuh yang dikendalikan oleh sistem saraf pusat, saraf, dan otot-otot yang saling berkoordinasi. Proses perkembangan motorik sangat dipengaruhi oleh kematangan saraf, di mana otot

[35] Hamuni, H., & Idrus, M. (2022). Perkembangan peserta didik.
[36] Rohendi, A., & Seba, L. (2017). perkembangan Motorik. *Bandung: Alfabeta*.

bertindak sebagai penggerak. Perkembangan motorik dapat diartikan sebagai perubahan dalam keterampilan atau kemampuan gerakan sejak masa bayi hingga dewasa, serta meliputi aspek perilaku manusia; kemampuan dan perilaku ini saling mempengaruhi satu sama lain.[37]

Perkembangan gerakan dasar dan penyempurnaannya adalah aspek yang sangat penting dalam masa kanak-kanak. Setiap anak, kecuali mereka yang mengalami keterlambatan dalam pertumbuhan dan perkembangan, mampu untuk belajar dan menguasai berbagai jenis gerakan, termasuk yang lebih kompleks. Gerakan tersebut adalah hasil dari pengulangan yang konsisten dari kebiasaan dan menjadi fondasi dari pengalaman mereka dengan lingkungan.[38]

5. Macam-Macam Motorik

a. Motorik kasar

Motorik kasar merujuk pada kemampuan melakukan tindakan yang melibatkan otot-otot besar pada tubuh, seperti aktivitas berjalan, berlari, melompat, dan melempar, yang sangat penting untuk pengaturan tubuh secara keseluruhan.[39]

Motorik kasar mencakup kemampuan fisik besar yang umumnya muncul pada tahap awal kehidupan dan membantu dalam aktivitas tubuh seperti keseimbangan, koordinasi, kekuatan, serta kecepatan. Gerakan motorik kasar adalah jenis pergerakan yang melibatkan otot

[37] Kiranida, Oktafiana. "Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes." *Jurnal Tunas Bangsa* 6.2 (2019): 318-328.
[38] Desmita, P. P., & Didik, M. S. P. P. P. (2012). Bandung: PT. *Remaja Rosdakarya*.
[39] Santrock, J. W. (2020). *Child Development* (15th Edition).

besar atau sebagian besar atau seluruh anggota tubuh yang dipengaruhi oleh kematangan anak itu sendiri. Ajak anak untuk berlari, melompat, berdiri dengan satu kaki, memanjat, bermain bola, dan mengendarai sepeda roda tiga. Perkembangan motorik adalah kemajuan dalam mengontrol gerakan fisik melalui interaksi antara sistem saraf pusat, saraf, serta otot yang saling terkoordinasi. Keterampilan motorik kasar mencakup aktivitas otot besar, seperti menggerakkan tangan dan berjalan.[40]

Berdasarkan penjelasan di atas, bisa disimpulkan bahwa motorik kasar memainkan peran penting dalam mengikutkan anak-anak dalam aktivitas olahraga, yang bermanfaat untuk kesehatan fisik, psikologis, dan psikososial mereka. Anak-anak merasa senang ketika mendapatkan rangsangan kreativitas yang bermanfaat bagi pertumbuhan mereka. Pendapat di atas menunjukkan bahwa motorik kasar berkaitan dengan aktivitas fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi antara bagian-bagian tubuh, yang melibatkan otot-otot besar, baik sebagian maupun seluruh tubuh. Awalnya, perkembangan motorik kasar anak dipengaruhi oleh pembelajaran, pengetahuan, dan pengalaman. Masa kecil yang berharga akan sangat membantu saat dewasa, seperti dalam kemampuannya untuk menyelesaikan masalah, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam latihan dan peningkatan keterampilan saat

[40] 2Ahmad Rudiyanto, Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini, (Lampung: Darussalam Press, 2016), 10.

beraktivitas. Perkembangan motorik kasar pada dasarnya merupakan gerakan fisik yang memerlukan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh, menggunakan otot-otot besar, sebagian atau seluruh anggota tubuh yang merupakan hasil dari pola interaksi kompleks antara berbagai bagian dan sistem dalam tubuh yang diatur oleh otak.

1) Fungsi-fungsi motorik kasar

Motorik kasar adalah kemampuan melakukan gerakan yang menggunakan otot-otot besar seperti lengan, kaki, dan tubuh untuk aktivitas fisik seperti lompat, berlari, melempar, atau mempertahankan keseimbangan. Proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan sistem saraf, kekuatan otot, koordinasi, dan rangsangan dari lingkungan. Berikut adalah beberapa fungsi dari motorik kasar:

2) Indikator motorik kasar

a) Lokomotor

Keterampilan lokomotor mengacu pada gerakan yang memungkinkan seseorang berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain dengan menggunakan otot besar. Jenis gerakan ini sangat penting untuk perkembangan motorik kasar dan menjadi landasan untuk berbagai aktivitas fisik seperti berolahraga, bermain, dan

aktivitas sehari-hari.[41] Contoh gerakan lokomotor, berlari, melompat.

b) Non-Lokomotor

Keterampilan *non-lokomotor* merujuk pada aktivitas tubuh yang tidak melibatkan pergerakan ke tempat lain dan dilakukan dengan cara menggerakkan bagian tubuh di sekeliling sumbu sendi. Aktivitas ini memerlukan keseimbangan, fleksibilitas, dan pengendalian otot tanpa bergerak dari posisi semula.

Kemampuan ini adalah elemen penting dalam perkembangan motorik kasar dan sering kali digabungkan dengan gerakan lokomotor atau manipulatif dalam berbagai aktivitas fisik. Contoh gerakan *non-lokomotor*: Menekuk, memutar, mengayun, menjaga keseimbangan.

c) Manipulatif

Kemampuan manipulatif adalah tindakan yang melibatkan penguasaan benda menggunakan tangan, kaki, atau bagian tubuh lain, seperti menangkap, melempar, memantulkan, atau memukul. Kemampuan ini memerlukan koordinasi antara mata dan tangan atau antara mata dan kaki, kekuatan otot, serta ketepatan dalam bergerak.[42]

---

[41] Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2017). *Human Motor Development: A Lifespan Approach.* Routledge.

[42] Robinson, L.E., & Goodway, J.D. (2020). "Play-Based Motor Skill Intervention". *Journal of Motor Learning and Development*, 8(2), 195-214.

Kemampuan manipulatif merupakan bagian dari keterampilan motorik kasar dan menjadi pondasi untuk olahraga, permainan, serta kegiatan sehari-hari. Contoh dari gerakan manipulatif adalah: Melempar, menangkap, menendang, atau memukul objek

Indikator pada motorik kasar mengacu pada kemampuan anak untuk memanfaatkan otot-otot besar tubuhnya dalam melakukan gerakan yang memerlukan koordinasi, keseimbangan, kekuatan, dan pengendalian tubuh. Perkembangan motorik kasar sangat krusial bagi pertumbuhan fisik anak karena berkaitan langsung dengan kegiatan sehari-hari dan persiapan untuk belajar.

Perkembangan keterampilan motorik besar di masa sekolah dasar adalah dasar yang krusial untuk kesehatan fisik, mental, dan sosial anak. Pemberian rangsangan yang sesuai dan konsisten akan mendukung anak dalam meraih potensi perkembangan terbaiknya.[43]

b. Motorik halus

Motorik halus merujuk pada kemampuan yang memerlukan pengaturan yang tepat terhadap otot-otot kecil, terutama di area tangan dan jari, dan umumnya terlihat dalam tugas-tugas seperti menulis, menggambar, atau merajut.[44]

Motorik halus mencakup gerakan kecil yang dilakukan secara terkoordinasi, terutama antara mata dan tangan, yang berkembang lebih

[43] WHO Global Recommendations on Physical Activity (2020)
[44] Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2019).

lambat dibandingkan dengan motorik kasar dan memerlukan lebih banyak latihan.

Perkembangan motorik halus adalah peningkatan koordinasi gerakan tubuh yang melibatkan otot-otot dan saraf yang lebih kecil atau detail. Otot dan saraf ini menjadi kunci untuk mengasah kemampuan motorik halus, seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis, dan banyak aktivitas lainnya.

Pendapat serupa menggambarkan motorik halus sebagai gerakan yang memanfaatkan otot-otot kecil atau halus pada bagian tertentu tubuh yang dilakukan melalui gerakan kecil, seperti keterampilan menggunakan jari dan pergelangan tangan dengan tepat. Oleh karena itu, gerakan ini tidak memerlukan tenaga yang besar, tetapi memerlukan koordinasi yang baik antara mata dan tangan agar lebih terfokus. Semakin baik motorik halus seorang anak, semakin besar kemampuannya untuk berkreasi, seperti melipat kertas, menggunting, mewarnai, menyatukan dua lembar kertas, atau menganyam kertas. Selain itu, tidak semua anak memiliki kematangan yang sama untuk menguasai keterampilan ini. Penting bagi mereka untuk mendapatkan dukungan dari keterampilan fisik lainnya serta perkembangan mental. Gerakan motorik halus pada anak mulai berkembang pesat sekitar usia

3 tahun, meskipun perkembangan ini mungkin berbeda antara anak yang satu dengan yang lainnya di usia yang sama.[45]

B. Penelitian yang Relevan

Penyelidikan yang terkait adalah studi atau analisis yang telah dilakukan sebelumnya yang berhubungan dengan isu yang diteliti. Penyelidikan yang terkait ini berfungsi sebagai referensi dan sumber informasi tambahan untuk penelitian yang dilakukan. Untuk memudahkan peneliti dalam mendapatkan data dan menghindari pengulangan, peneliti melakukan penelitian yang berkaitan dengan studi-studi terdahulu:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

NO	Nama/judul	Perbedaan
1	Ardianto pada tahun 2014 dengan judul ”pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan.”[46]	a. Teori Pada penelitian Ardianto menggunakan kajian teori dari Somantri. Sedangkan penulis menggunakan teori dari Suharsimi Arikunto b. Metode Metode yang digunakan dalam penelitaian ini adalah pengembangan. Berbeda dengan penulis yang menggunakan metode eksperimen kuantitatif. c. Hasil Pada penelitian Ardianto hasilnya mengindikasikan peningkatan signifikan dalam keterampilan motorik anak melalui metode pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. d. Empiris Pada penelitian Ardianto dilakukan di tuna-grahita ringan SLB ABCD Tunas Kasih Donoharjo. Sedangkan penulis melakukan penelitian di SDN 01 Kepahiang siswa kelas V.

[45] Hariani, “Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalu Melipat Kertas Pada Kelompok A TK Sharma Wanita Rempung,” Jurnal Pendidikan dan Sains 1, no. 1 (2019): 148–49.

[46] Ardiyanto, Asep, and Pamuji Sukoco. "Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan." *Jurnal Keolahragaan* 2.2 (2014): 119-129.

2	Nur Ismawati, Yusran Rahmat pada tahun 2022 dengan berjudul "meningkatkan kemampuan motorik kasar anak melalui game loncat bowling di tk aisyiyah bustanul atfal ii cabang sungguminasa kelompok b".[47]	a. Teori Pada penelitian Nur Ismawati Dan Yusran Rahmat mereka menggunakan teori dari Hurlock, B. Elizabet. Sedangkan penulis menggunakan teori dari buku Suharsimi Arikunto berjudul Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. b. Metode Metode yang digunakan oleh Nur Ismawati dan Yusran Rahmat yaitu menggunakan metode kuantitatif dalam meningkatkan motorik, sedangkan penulis menggunakan metode kuantitatif eksperimen. c. Hasil Hasil dari penelitian Nur Ismawati, Yusran Rahmat pentingnya penggunaan metode permainan dalam pembelajaran untuk merangsang perkembangan fisik anak, serta memberikan rekomendasi untuk mengintegrasikan permainan serupa dalam kurikulum pendidikan anak usia dini. d. Empiris Pada penelitian nur ismawat, yusran Rahmat dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal II Cabang Sungguminasa Kecamatan Sumba Opu Kabupaten Gowa. Sedangkan penulis melakukan penelitian di SDN 01 Kepahiang siswa kelas V.
3	Nur yanti pada tahun 2015 berjudul "Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak melalui Kegiatan Senam Ceria".[48]	a. Teori Pada penelitian Nur Yanti ia menggunakan teori dari Nurlitasari T. sedangkan penulis menggunakan buku dari Suharsimi Arikunto berjudul Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. b. Metode Metode yang digunakan oleh Nur yanti yaitu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain model *John Elliot.* Sedangkan penulis menggunakan metode eksperimen. c. Hasil Hasil dari penelitian nur yanti berupaya senam ceria dijadikan bagian integral

[47] Rahmat, Muhammad Yusran, and Nur Isnawati. "Kontribusi Permainan Bowling Terhadap Motorik Kasar Siswa." *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)* 2.2 (2022): 125-129.

[48] Nuryanti, Nuryanti, Robandi Roni Arifin, and Helmi Ismail. "Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria." *Cakrawala dini* 6.2 (2015): 240662.

		dalam program pembelajaran di pendidikan anak usia dini untuk mendukung perkembangan fisik dan kesehatan anak. d. Empiris Pada penelitian nur yanti dlakukam di TK (taman kanak-kanak). Sedangkan penulis melakukan penelitian di SDN 01 kepahiang siswa kelas V.
4	Andika Tiyas Apriliwati pada tahun 2016 dengan judul "Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK terhadap Kemampuan Motorik Siswa (Studi pada Siswa Kelas IV SDN Sukosari 03 Kecamatan Kasembon Kabupaten Malang)".[49]	a. Teori Teori yang digunakan oleh Andika Tiyas Apliwati menggunakan teori perkembangan motorik yang menekankan pentingnya keterampilan gerak dasar dalam perkembangan individu. Gerak dasar anak sangat mempengaruhi kemampuan motorik mereka di masa depan. Sedangkan penulis menggunakan teori dari Suharsimi Arikunto. b. Metode Metode yang digunakan oleh Andika Tiyas Apriliwati menggunakan desain eksperimen. Sama seperti penulis yang menggunakan metode eksperimen. c. Hasil Hasil dari penelitian mengenai menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki pengaruh positif terhadap kemampuan motorik siswa. d. Empiris Pada penelitian Andika Tiyas Apriliwati dilakukan di SDN Sukosari 03 Kecamatan Kesembong Kabupaten Malang. Sedangkan penulis melakukan penelitan di SDN 01 Kepahiang siswa kelas V.

Adapun keburuan dari penelitian saya dibandingkan dengan penelitian terdahulu dari segi teori Mereka menggunakan teori yang berbeda-beda Nur Ismawati, Yusran Rahmat menggunakan teori dari Hurlock, B. Elizabet,

[49] Apriliawati, Andika Tiyas, and Setiyo Hartono. "Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Kemampuan Motorik Siswa." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 4.2 (2016): 522-528.

Ardianto menggunakan teori dari Somantri, Nur yanti menggunakan teori dari Nurlitasari T, dan Andika Tiyas Apriliwati dari teori perkembangan motorik yang menekankan pentingnya keterampilan gerak dasar dalam perkembangan individu. Gerak dasar anak sangat mempengaruhi kemampuan motorik mereka di masa depan. Walaupun menggunkan teori yang berbeda-beda tujuan dari empat penelitian terdahulu sama dengan yang penulis inginkan yaitu sama-sama meningkatkan motorik.

C. Kerangka Berfikir

Proses pendidikan dalam bidang olahraga terjadi lewat pelaksanaan aktivitas fisik, permainan, serta olahraga. Kegiatan yang dilakukan diharapkan memberikan pengalaman belajar. Ini bukan hanya sekadar pergerakan tubuh, tetapi juga berfungsi untuk mengembangkan kepribadian anak secara lebih komprehensif. Diharapkan pengalaman belajar itu bisa mendukung siswa agar memanfaatkan tubuhnya dengan lebih efisien saat melakukan gerakan dasar dan keterampilan gerak**.**[50]

Di usia anak-anak di tingkat dasar, adalah waktu berkembangnya keterampilan motorik. Keterampilan ini memungkinkan mereka berinteraksi dalam permainan dan menunjukkan bakat kepada teman-temannya. Mereka tidak menyadari bahwa saat itu mereka sedang mengasah keterampilan motorik yang dimiliki. Semakin sering dilatih, maka keterampilannya akan semakin bertambah baik.

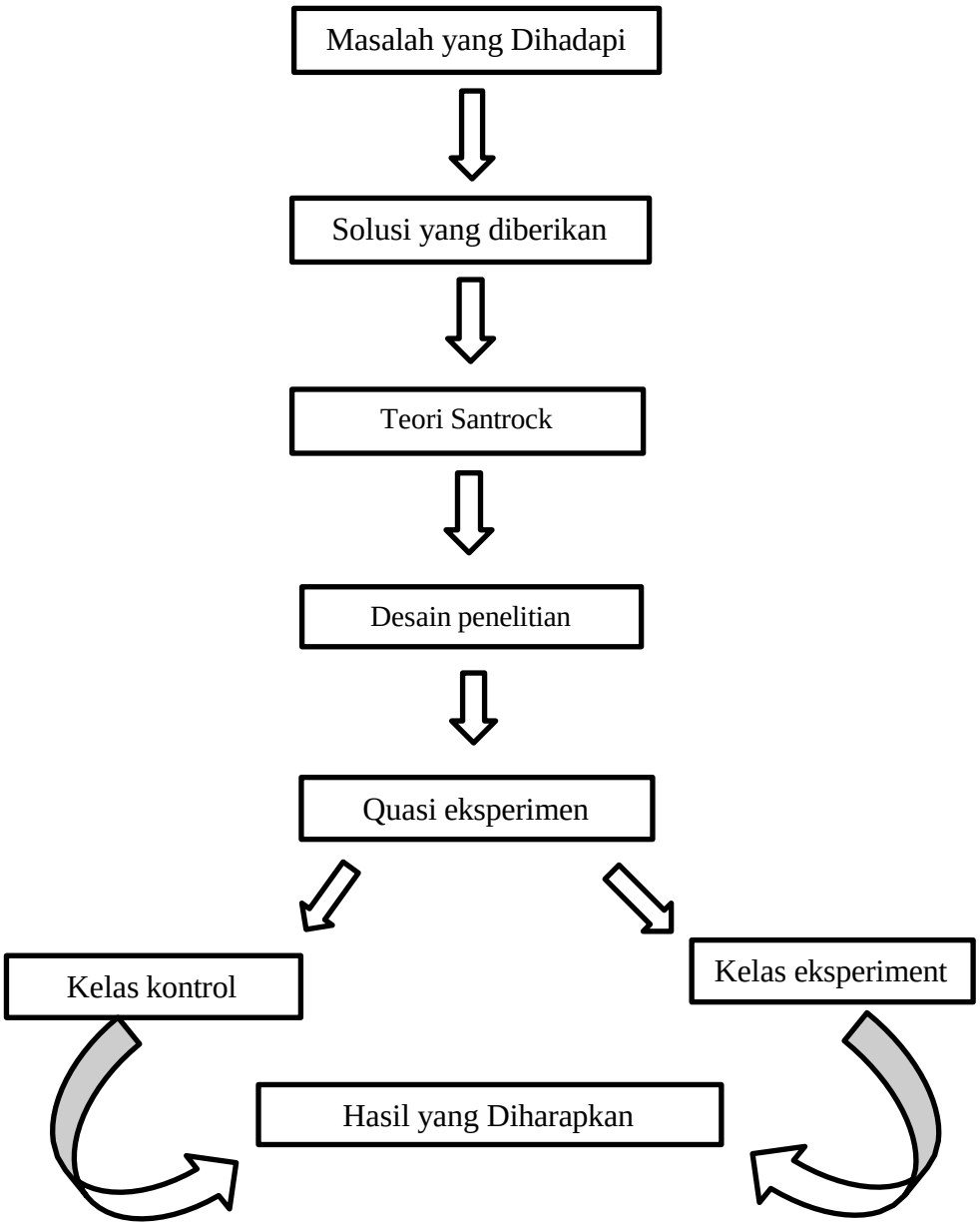
[50] Mustafa, Pinton Setya. "Buku Ajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Untuk Guru Kelas MI/SD." *Insight Mediatama* (2023).

Salah satu alat ajar yang menarik dalam proses pendidikan adalah permainan. Salah satu cara untuk melatih keterampilan motorik adalah melalui model permainan. Di antara bentuk permainan yang populer di kalangan murid sekolah dasar adalah permainan kasti. Jenis permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat disukai oleh anak-anak sekolah dasar. Mereka bahkan dapat memainkannya saat waktu istirahat tiba. Keterampilan motorik merupakan kemampuan yang didapat dari keterampilan gerakan umum yang menjadi dasar bagi tingkat keterampilan gerak yang baik, yang terlatih melalui sering melakukan aktivitas fisik.

Seiring bertambahnya usia, para siswa semakin aktif dalam melakukan berbagai macam gerakan dan mulai menguasai berbagai aktivitas fisik. Hal ini akan melatih mereka dalam melakukan pergerakan dan meningkatkan kematangan dalam melakukan aktivitas motorik kasar. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menguasai gerakan motorik kasar; ada yang sudah terampil, sementara yang lain masih dalam proses belajar. Dalam permainan kasti, terdapat berbagai gerakan motorik seperti melempar, menangkap, berlari, memukul, dan menghindar. Semua ini berdampak pada perkembangan fisik serta keterampilan siswa. Oleh karena itu, peneliti berencana untuk melakukan penelitian tentang peningkatan kemampuan motorik melalui permainan kasti di kalangan siswa sekolah dasar.[51] Agar waktu dan bahan dapat digunakan dengan lebih efektif, kegiatan ini dilaksanakan di

[51] Elisa, T. (2021). Estetika Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, *6*(2), 136-141.

Sekolah Dasar Negeri 01 Kepahiang. Rangkaian pemikiran dapat dilihat dalam skema di bawah ini:



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara yang digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian. Kebenarannya masih perlu diuji melalui cara-cara yang dapat diamati dan diukur. Dalam penelitian ini, hipotesisnya dirumuskan sebagai berikut:

H0: Tidak ada pengaruh dari penerapan teknik permainan bola kasti terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V dalam mata pelajaran PJOK di SDN 01 Kepahiang.

H1: Ada pengaruh dari penerapan teknik permainan bola kasti terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V dalam mata pelajaran PJOK di SDN 01 Kepahiang.

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Jenis Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis dan penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Quasi ekpserimen*. kuantitatif adalah suatu rencana sistematis yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik.[52]

Eksperimen adalah cara untuk mencari hubungan sebab-akibat (*causal-effect*) antara dua variabel atau lebih, dengan memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dan membandingkannya dengan kelompok kontrol.[53]

Rancangan peneitian ini sering dipakai dalam penelitian. Dalam rancangan ini, subjek penelitian atau partisipasi penelitian tidak dipilih secara acak untuk dilibatkan dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada dasarnya, langkah-langkah dalam rancangan ini sama seperti pada rancangan *pretest-posttest experimental control group design*. Dalam rancangan ini, ada dua kelompok subjek dimana satu mendapat perlakuan dan satu kelompok sebagai kelompok kontrol. Keduanya memperoleh prates dan pascates. Perbedaan dengan kelompok non ekuivalen, bahwa kelompok tidak dipilih secara acak atau random yang sering disebut *non-equivalent control group*

[52] KUANTITATIF, Pendidikan Pendekatan. Metode Penelitian Kunatitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*, 2016.

[53] Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Desain *non-equivalent control group* merupakan bagian dari *quasi-experimental design* di mana dua kelompok digunakan untuk dibandingkan (eksperimen dan kontrol), tetapi penempatan subjek ke dalam kelompok tidak dilakukan secara acak, yang memungkinkan adanya bias atau perbedaan awal antara kelompok.[54]

B. Waktu Dan Tempat Penelitian

Lokasi yang diambil berada di SDN 01 Kepahiang dan waktu penelitian akan dilaksanakan pada tanggal 21 Mei – 21 Agustus 2025. Setelah mendapatkan izin mengumpulkan data dari lapangan.[55] Setalah mendapatkan izin maka akan dilaksanakan penelitian tersebut sebanyak 3 kali pertemuan.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Berdasarkan pendapat Sugiyono, populasi merujuk pada area generalisasi yang meliputi objek atau subjek dengan kualitas serta ciri-ciri tertentu yang ditentukan oleh penelitian untuk dianalisis dan selanjutnya diambil Kesimpulan**.**[56] Populasi dalam penelitin ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 01 Kepahiang. Dikarenakan dikelas V masi banyak terdapat motorik anak-anak yang rendah dibandingkan kelas IV dan VI , serta tingkat pemahaman dalam menangkap pembelajan lebih mudah dibandingkan kelas rendah.

---

[54] Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.). Boston: Pearson Education.

[55] Irfan Abraham and Yetti Supriyati, "DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN: LITERATUR REVIEW," Jurnal Ilmiah Mandala Education 8, no. 3 (August 27, 2022), https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800

[56] Sugiyono, METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D.

Tabel 3.1 Jumlah Siswa

No	Kelas	Jumlah
1	VA	23
2	VB	23

2. Sampel Penelitian

Sedangkan Sugiyono menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.[57]

Berdasarkan hasil observasi awal dan data nilai pembelajaran PJOK, kemampuan motorik kasar siswa kelas VA dan VB berada pada kategori yang relatif berbeda . Hal ini penting agar perbedaan hasil setelah perlakuan benar-benar disebabkan oleh intervensi yang diberikan.

Tabel 3.2 Jumlah Kelas

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Keterangan
VA	13	10	23	Kelas eksperimen
VB	12	11	23	Kelas kontrol

Jadi sampel dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN 01 Kepahiang yang terdiri dari 2 kelas yang berupa kelas kontrol dan kelas

[57] Prof.Dr Sugiyono, Statistik Untuk Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2016).

eksperimen. Dalam penelitian ini sampel diambil dari kelas VA yang merupakan kelas eksperimen dan kelas VB merupakan kelas kontrol.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri atas dua variabel yaitu variabel bebas dan terikat. definisi dari masing-masing variabel sebagai berikut:

1. Variabel *Independen*

   Variabel yang tidak tergantung sering disebut sebagai independent, yaitu variabel yang berperan dalam mempengaruhi atau menjadi penyebab perubahan atau munculnya variabel dependen (terikat). Maka dari itu, variabel (X) dalam studi ini adalah Penggunaan teknik pembelajaran PJOK yang berlandaskan permainan tradisional bola kasti dengan metode yang bisa diamati keefektivitasannya melalui variabel yang terikat.[58]

2. Variable *dependen*

   Variabel terikat adalah variabel yang menerima pengaruh atau yang menjadi hasil, akibat dari variabel bebas. Oleh karena itu, Variabel terikat (Y) dalam studi ini adalah kemampuan motorik kasar siswa dalam pelajaran PJOK yang akan dipengaruhi oleh variabel bebas dengan teknik pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional bola kasti untuk menilai seberapa besar efektivitas yang ditimbulkan oleh variabel bebas tersebut.

[58] Indrijati, H. (2017). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai (Edisi Pertama)*. Prenada Media.

E. Teknik Dan Intrumen Pengumpulan Data

1. Teknik pengumpulan data

a. Teknik observasi

Teknik observasi merupakan suatu teknik atau cara untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati suatu objek secara cermat dan terencana.[59] Observasi ini dilakukan untuk melihat secara langsung motorik kasar siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.

b. Tes

Teknik tes merupakan metode atau cara yang digunakan untuk mengukur dan menilai.[60] Tes dilaksanakan dua kali, yang pertama sebelum perlakuan dan yang kedua setelah perlakuan diterapkan. Tes yang kedua bertujuan untuk menilai kemampuan motorik kasar siswa setelah mereka menerima perlakuan.

Instrument yang dipakai dalam penelitian ini merupakan tes hasil pembelajaran *Pretest* yang dilaksanakan sebelum perlakuan, diikuti oleh tes hasil *Posttest* setelah perlakuan. Metode pengumpulan data yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi tes awal dan tes akhir, serta langkah-langkah pengumpulan data yang akan dilakukan sebagai berikut:

---

[59] Kuantitatif, Pendidikan Pendekatan. "Metode Penelitian Kunatitatif Kualitatif dan R&D." *Alfabeta, Bandung* (2016).

[60] Arikunto, Suharsimi. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek." *(No Title)* (2010).

1) Tes awal (*pretest*) Tes *pretest* dilakukan permainan bola kasti dengan dengan seadanya tanpa pemberian latihan untuk mengetahui motorik yang dimiliki oleh siswa.
2) *Treatment* (pemberian perlaku) Dalam hal ini peneliti memberikan Latihan teknik permainan tradisonal bola kasti.
3) Tes akhir (*posttest*), tindakan selanjutnya adalah *posttest* untuk mengetahui pengaruh setelah dilakukan penerapan permainan bola kasti dalam meningkatkan motorik siswa.

c. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data objektif mengenai letak geografis, keadaan guru meliputi jumlah guru, status guru, dan pendidikan formal guru, jumlah kantor, dan jumlah karyawan serta struktur organisasi di SDN 01 Kepahiang.

2. Instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk menilai dan mengumpulkan informasi agar peneliti dapat mengatur data dengan lebih baik, sehingga hasil yang diperoleh menjadi lebih baik. Dalam penelitian ini, instrumen digunakan sebagai ukuran untuk mengevaluasi penelitian.

a. Tes

Penilaian unjuk kerja adalah evaluasi tindakan atau tes praktek yang secara efektif dapat digunakan untuk mengumpulkan berbagai informasi mengenai perilaku atau keterampilan yang diharapkan muncul dari para peserta didik. Penilaian untuk kerja mengharuskan peserta didik untuk

menunjukkan pengetahuan mereka dalam konteks yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini, yang diukur adalah aspek psikomotorik atau keterampilan motorik kasar dari siswa.

Tes dilaksanakan dengan menggunakan rata-rata skor dari proses pembelajaran, yang dinyatakan tuntas apabila siswa mendapatkan nilai 70. Tes yang dilakukan mencakup *pretest* dan *posttest*. *Pretest* ini bertujuan untuk mengukur keterampilan motorik kasar siswa sebelum penerapan teknik pembelajaran PJOK yang berbasis pada permainan tradisional bola kasti, sedangkan *posttest* dilaksanakan untuk menilai siswa setelah teknik pembelajaran tersebut diterapkan. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi yang terdiri dari beberapa indikator dan kriteria.

Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Motorik Kasar

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor	Katagori
1	Lokomotor = Berjalan	a. Langkah mantap, seimbang, koordinasi tubuh sangat baik saat berjalan menuju posisi atau base.	5	Sangat baik
		b. Langkah stabil dan cukup koordinatif, sedikit kurang irama namun tidak mengganggu permainan.	4	Baik
		c. Langkah kadang tidak seimbang, koordinasi cukup namun ada keraguan arah atau kecepatan.	3	Cukup
		d. Langkah sering goyah, arah tidak konsisten, koordinasi tubuh kurang baik.	2	Kurang
		e. Sulit berjalan dengan benar, sangat tidak seimbang, sering	1	Gagal

		kehilangan arah atau keseimbangan.		
	Berlari	a. Berlari cepat dan efisien, koordinasi lengan dan kaki sangat baik, tepat waktu dalam permainan. b. Berlari cukup cepat dan efisien, hanya sedikit kekurangan dalam koordinasi. c. Kecepatan berlari sedang, koordinasi cukup, kadang terlambat atau kurang tanggap. d. Berlari lambat, koordinasi kurang, sering kehilangan keseimbangan atau arah. e. Tidak mampu berlari dengan baik, gerakan sangat lambat dan tidak terkoordinasi.	5 4 3 2 1	Sangat baik Baik Cukup Kurang Gagal
	Melompat	a. Lompat dengan tolakan kuat, koordinasi sangat baik, mendarat stabil dan seimbang. b. Lompat cukup tinggi dan stabil, hanya sedikit goyah saat mendarat. c. Lompat cukup namun kurang tenaga atau koordinasi, kadang mendarat tidak seimbang. d. Lompat rendah dan kurang tenaga, keseimbangan saat mendarat sering terganggu. e. Tidak mampu melompat dengan baik, gerakan tidak terarah dan mendarat dengan tidak aman.	5 4 3 2 1	Sangat baik Baik Cukup Kurang Gagal
2	Non-lokomotor = Menekuk	a. Gerakan menekuk lutut atau tubuh dilakukan tepat waktu, fleksibel, dan seimbang dengan kontrol penuh. b. Gerakan menekuk cukup baik dan fleksibel, sedikit kurang sempurna namun tidak mengganggu permainan.	5 4	Sangat baik Baik

		c. Gerakan menekuk dilakukan kurang dalam atau tidak stabil, tetapi masih fungsional. d. Gerakan menekuk tidak sesuai situasi permainan, kurang fleksibel dan mengganggu koordinasi. e. Tidak mampu menekuk dengan benar, postur kaku dan tidak efektif dalam permainan.	3 2 1	Cukup Kurang Gagal
	Memutar	a. Gerakan memutar tubuh sangat luwes dan koordinatif, mendukung efektivitas aksi. b. Gerakan memutar cukup baik, sedikit kurang keluwesan namun tetap berfungsi. c. Gerakan memutar dilakukan kurang luwes atau terlalu lambat, masih sesuai dengan konteks. d. Gerakan memutar tidak terkoordinasi, kurang fungsional dalam situasi permainan. e. Tidak mampu memutar tubuh dengan baik, canggung dan tidak tepat waktu.	5 4 3 2 1	Sangat baik Baik Cukup Kurang Gagal
	Mengayun	a. Ayunan tangan sangat tepat, kuat, dan ritmis sesuai arah dan sasaran bola. b. Ayunan cukup kuat dan terarah, meski tidak selalu konsisten. c. Ayunan kurang kuat atau tidak tepat arah, tetapi masih mengenai sasaran. d. Ayunan lemah atau salah arah, sering gagal mengenai bola. e. Tidak mampu mengayun dengan benar, sangat lemah dan tidak efektif.	5 4 3 2 1	Sangat baik Baik Cukup Kurang Gagal
	Menjaga keseimbangan	a. Mampu menjaga keseimbangan dengan sangat baik dalam semua posisi permainan.	5	Sangat baik

		b. Keseimbangan cukup baik, hanya sedikit goyah dalam situasi tertentu.	4	Baik
		c. Kadang kehilangan keseimbangan, tetapi masih bisa dikendalikan.	3	Cukup
		d. Sering kehilangan keseimbangan, mengganggu efektivitas gerakan.	2	Kurang
		e. Tidak mampu menjaga keseimbangan, sering jatuh atau kehilangan kontrol.	1	Gagal
3	Manipulatif= Menangkap	a. Menangkap bola dengan tepat, posisi tangan dan tubuh sangat baik, bola tidak pernah terlepas.	5	Sangat baik
		b. Menangkap bola dengan baik, posisi tangan cukup tepat, hanya sesekali bola terlepas.	4	Baik
		c. Menangkap bola dengan kurang stabil, posisi tangan kurang tepat, bola sering terlepas.	3	Cukup
		d. Sering gagal menangkap bola, reaksi lambat, posisi tubuh tidak siap.	2	Kurang
		e. Tidak mampu menangkap bola, gerakan tidak terkoordinasi dan tidak siap.	1	Gagal
	Melempar	a. Lemparan kuat, terarah, dan tepat sasaran; koordinasi tangan dan tubuh sangat baik.	5	Sangat baik
		b. Lemparan cukup kuat dan cukup terarah, koordinasi cukup baik.	4	Baik
		c. Lemparan kadang meleset dari sasaran, kekuatan dan teknik belum stabil.	3	Cukup
		d. Lemparan lemah dan tidak terarah, teknik dasar belum dikuasai.	2	Kurang
		e. Tidak mampu melempar dengan benar, sangat lemah dan tidak terkoordinasi.	1	Gagal

	Memukul	a. Ayunan tepat waktu, kuat, dan mengenai bola secara bersih, arah pukulan efektif. b. Ayunan cukup tepat dan mengenai bola, arah pukulan cukup baik. c. Ayunan kurang tepat atau kurang kuat, bola sering hanya tersentuh ringan. d. Sering gagal mengenai bola, ayunan tidak terarah dan kurang tenaga. e. Tidak mampu memukul bola, ayunan salah arah dan tidak mengenai sasaran.	5 4 3 2 1	Sangat baik Baik Cukup Kurang Gagal

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian Keefektifan	
Sangat efektif	5
Efektif	4
Cukup efektif	3
Kurang efektif	2
Gagal	1

Berikut adalah petunjuk keefektifan berdasarkan skala 1-5:

1) Nilai setiap aspek yang dinilai dalam skala 1-5

2) Jumlah skor atau total keefektifan diperoleh dari penjumlahan nilai setiap aspek penilaian yang diperoleh peserta didik.

3) Nilai akhir yang diperoleh peserta didik di hitung menggunakan rumus:

$$N = \frac{Skor = Total\ Nilai}{Total\ Nilai\ Maksimal\ (15)} X\ 100$$

Tabel 3.5 Kriteria keefektifan

Rata-Rata N-Gain (%)	Kategori
80-100	Sangat efektif
66-79	Efektif
56-65	Cukup efektif
40-55	Kurang efektif
30-39	Gagal

b. Dokumentasi

Adapun lembar dokumentasi yang harus disiapkan yaitu:

Tabel 3.6 Kisi - Kisi Dokumentasi Penelitian

No	Aspek	Ada	Tidak
1	Capai pembelajaran	□	
2	Alur capai pembelajaran	□	
3	Modul	□	
4	Data guru	□	
5	Profil sekolah	□	
6	Visi misi sekolah	□	

c. Observasi

Tabel 3.7 Instrument Penelitian

No	Aspek yang diamati	Indikator	Ya	Tidak	Catatan
1	Kegiatan awal				

	Beroda	Berdoa sebelum memulai kegiatan	□		
	Absen	Melakukan absen	□		
2	Kegiatan inti				
	Penyampaian materi	Siswa menyimak penjelasan tentang tujuan dan aturan permainan bola kasti.	□		
	Pembagian kelompok	Membagi menjadi 2 kelompok dikelas eksperimen maupun kelas kontrol.	□		
	Memulai kegiatan	1. Siswa melakukan pemanasan secara mandiri atau dipandu dengan benar dan disiplin 2. Siswa mampu melakukan teknik melempar bola secara tepat ke arah sasaran 3. Siswa mampu melakukan teknik menangkap bola dengan kedua tangan secara benar 4. Siswa mampu melakukan teknik memukul bola menggunakan alat pemukul sesuai arah dan kekuatan 5. Siswa mampu berlari menuju base dengan			

		cepat dan tepat setelah memukul bola 6.Siswa mampu memahami dan menerapkan aturan dasar permainan bola kasti			
3	Kegiatan akhir				
	Kesimpulan	Siswa menyimpulkan dari hasil kegiatan yang telah diplajari	□		
	Tindak Lanjut	Merencanakan kegiatan pembelajaran selanjutnya	□		

Keterangan

Ya: Muncul

Tidak: Tidak Muncul

F. Uji Coba Instrumen

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah suatu isntrumen dikatakan valid atau tidak valid dalam mengukur suatu variable penelitian, misalnya pada kuesioner. Suatu instrumen dari kuesioner dikatakan valid bila instrumen terebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak di ukur. Sehingga dapat dikatakan bahwa validitas berhubungan dengan "ketepatan" dengan alat ukur. Dengan istrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula. Istilah valid sukar untuk dicari penggantinya, sebagian peneliti ada

yang menyebutknya dengan “sahih”, “tepat”, dan juga “cermat”. Maka alat ukur yang valid atau benar maka hasil pengukuranpun pasti akan benar.

Uji validitas dilakukan melalui pertimbangan ahli yaitu Bapak **Kamarudin, S.Pd**. Validator memiliki tujuan untuk menilai dengan memberikan informasi mengenai instrumen yang dibuat lembar validasi yang telah disediakan. Peneliti memberikan instrumen penelitian dan lembar validasi kepada validator untuk dikoreksi, memberikan masukan dan evaluasi. Setelah itu dapat diperbaiki apabila ada kesalahan dalam penyusunan pernyataan angket dan bisa langsung dibagikan kepada siswa jika instrumen tersebut valid..[61]

Adapun instrumen yang digunakan yaitu dengan menggunakan lembar tes. Sebelum tes digunakan, terlebih dahulu instrumen tersebut diuji coba. selanjunya dilakukan analisis mengenai validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas

   Uji validitas Suatu ukuran harus memiliki validitas.Validitas mengacu pada seberapa jauh suatu ukuran empiris cukup menggambarkan arti yang sebenarnya dari konsep yang tengah diteliti. Dengan kata lain, suatu pengkuran yang valid mengukur apa yang seharusnya diukur atau mengukur apa yang hendak kita ukur. Uji yang digunakan yaitu menggunakan metode Pearson Product Moment.[62] yaitu dalam menentukan kelayakan atau tidaknya suatu item yang akan digunakan

[61] Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.

[62] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

dilakukan dengan membandingkan nilai koefisien korelasi dengan nilai r tabel.

2. Uji Reabilitas

Reliabilitas adalah indikator tingkat keandalan atau kepercayaan terhadap suatu hasil pengukuran. Suatu pengkuran dinyatakan reliable atau memilki keandalan jika konsisten memberikan jawaban yang sama.[63] Uji reliabilitas ini menggunakan metode Cranbach,s Alpha yaitu kriteria diterima atau tidaknya suatu reliable atau tidak jika nilai alpha lebih besar dari pada nilai kritis product moment, .atau nilai r table.

G. Teknik Analisis Data

Sebelum melangkah ke uji-t, ada persyaratan yang harus dipenuhi oleh peneliti bahwa data yang dianalisis harus berdistribusi normal, untuk itu perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas data.

1. Uji prasyarat

Uji prasyarat adalah serangkaian uji statistik yang dilakukan sebelum melakukan analisis utama untuk memastikan bahwa data penelitian memenuhi asumsi-asumsi dasar dari metode analisis statistik yang akan digunakan.

[63] Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah siswa yang telah di uji mempunyai atau mendekati data yang berdistribusi normal atau tidak.[64] Uji normalitas menggunakan rumus Liliefors:

$$Zi = \frac{XI - X}{S}$$

Keterangan:

Zi = Angka Baku

Xi = Angka Pada Data

X = Nilai Rata-Rata

S = Simpangan Baku

Jika Xhitung < Xtabel maka data dapat dinyatakan berdistribusi normal dan jika sebaliknya maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Kriteria pengujiannya adalah:

Apabila F$hitung$< F$tabel$ maka $H0$ diterima, yang berarti sampel berasal dari varians yang homogen. Apabila F$hitung \geq$ F$tabel$, $H0$ditolak, yang berarti sampel tidak berasal dari varians homogen.

c. Independent sampel t-tes

[64] Putra, E. P., Syafrial, S., Sufino, S., & Defliyanto, D. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Power Otot Tungkai Siswi Di Smp Negeri 10 Kota Bengkulu Tahun 2017/2018. Kinestetik, 2(2), 138–144.

Independent sampel t-tes ini digunakan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan guna memastikan bahwa hasil analisis lebih akurat secara ilmiah. Hipotesis adalah sebuah dugaan sementara yang berasal dari teori, dugaan itu muncul dari sebuah masalah yang ada. Untuk melaksanakan uji t sampel independen (independent sample t-test) pada SPSS 23, tujuan utamanya adalah untuk mengetahui apakah keterampilan motorik kasar berdampak saat menerapkan teknik pembelajaran PJOK yang berbasis pada permainan tradisional. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dua arah dalam konteks rata-rata dengan sampel kecil ($n \leq 30$) menggunakan statistik yang mengikuti distribusi t. Dengan kriteria:

1) $H0$ ditolak jika thitung > ttabel, yang merupakan tidak ada pengaruh teknik pembelajaran PJOK berbasis permaina tradisional terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 01 Kepahiang.
2) $H1$ diterima jika thitung < ttabel, yang artinya ada pengaruh teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V pada mata pelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti kelas V di SDN 01 Kepahiang.

$$t = \frac{X_{\bar{1}} - X_{\bar{2}}}{\sqrt{S_p^2\left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}} \quad S_p^2 = \frac{(n_1-1)S^2 + (n_2-1)S^2}{n_1+n_2-2}$$

Keterangan:

t = Angka atau koefisien derajat perbedaan mean kedua kelompok

X_1 = nilai rata-rata kelompok eksperimen

X_2 = nilai rata-rata kelompok kontrol

S_1^2 = Simpangan baku kelas eksperimen

S_2^2 = Simpangan baku kelas kontrol

n_1= Banyaknya anggota kelas eksperimen

n_2 = Banyaknya anggota kelas kontrol

d. Uji N Gain

Uji N-gain bertujuan untuk memberi gambaran perubahan hasil belajar antara sebelum dan sesudah pembelajaran. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$\text{Gian termonalisasi (g)} = \frac{skor\ posttest - skor\ pretst}{skor\ \ ideal - skor\ \ pretest}$$

Dengan kategori interpretasi gain ternormalisasi yang dimodifikasi pada table dibawah ini:

Table 3.8 nilai gain ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
-1,00 ≤ g ≤ 0,00	Terjadi Penurunan
g = 0,00	Tetap
0,00 < g < 0,30	Rendah
0,30 ≤ g < 0,70	Sedang

$0{,}70 \leq g \leq 1{,}00$	Tinggi

Untuk mengetahui efektivitas permainan bola kasti untuk meningkatkan motorik kasar terhadap hasil belajar pada ranah psikomotrik maka dapat dilihat melalui tabel rata-rata kategori efekivitas N-Gain dalam bentuk persen.[65] Adapun kategori rata-rata keefektifan pada Tabel berikut:

Table 3.9 Rata-rata kefektifan N-Gain

Rata-Rata N-Gain (%)	Kategori
80-100	Sangat efektif
66-79	Efektif
56-65	Cukup efektif
40-55	Kurang efektif
30-39	Gagal

Pada penelitian ini uji statitik dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS

[65] Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, M. S. (2024, Desember). *Uji N-Gain pada efektivitas penggunaan game dengan strategi SGQ untuk meningkatkan berpikir komputasi dalam literasi energi*. Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains, **13**(2).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Profil Sekolah

SD Negeri 01 Kepahiang merupakan sekolah dasar tertua di Kabupaten Kepahiang yang berdiri sejak zaman penjajahan Jepang yang lebih di kenal dengan Sekolah Rakyat (SR). Pada tahun 1946 Sekolah Rakyat (SR) diubah pemerintah menjadi Sekolah dasar (SD)

SD Negeri 01 Kepahiang menempati lokasi yang strategis, karena berada di pusat kota kabupaten, tepatnya di Jalan M. Jun Kelurahan Pasar Sejantung Kabupaten Kepahiang. SD Negeri 01 Kepahiang juga terletak dekat dengan sarana vital pemerintahan dan fasilitas umum yaitu Kantor lurah, rumah dinas wakil bupati, pasar tradisional, mol, taman kota, kantor pos, puskesmas, dan bank. Sekolah terletak di daerah dengan keragaman kondisi sosial dan budaya masyarakat. Lokasi sekolah di pusat kota ini menyebabkan beragamnya latar belakang dari peserta didik dan orang tua. Hal ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran serta adaptasi lingkungan dan sosial budaya bagi peserta didik.[66]

2. Visi Misi Sekolah

Visi:

“Sekolah Ramah Anak, Membentuk Generasi Cerdas, Kreatif, dan Berakhlak Mulia”

[66] Sekolah Dasar Negeri 01 Kepahiang

Misi:

a. Merancang pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menyenangkan
b. Membangun lingkungan fisik sekolah yang ramah anak dan indah
c. Membangun lingkunagn psikis sekolah yang membantu peserta didik memiliki akhlak mulia, berteloransi, mencintai budaya lokal, dan menjunjung niali gotong royong
d. Memfasilitasi peningkatan prestasi peserta didik sesuai dengan minat dan bakatnya.
e. Mengembangkan sekolah dengan program kreatif dan cepat tanggap terhadap perubahan.[67]

3. Sruktur Organisasi

Gambar 3.1 Struktur Guru

[68]

[67] Sekolah Dasar Negeri 01 Kepahiang
[68] Sekolah Dasar Negeri 01 Kepahiang

4. Sarana/Prasarana

a. Data Prasarana

Tabel 4.1 Prasarana Sekolah

No	Nama Prasarana	Kondisi/Jumlah		
		B	RR	RB
1	Ruang Belajar	6	-	-
2	Ruang Kepala Sekolah	1	-	-
3	Ruang Guru	1	-	-
4	Perpustakaan	1	-	-
5	Musholah	-	1	-
6	Ruang UKS	1	-	-
7	Ruang Kantin	2	-	-
8	WC Siswa	5	1	-
9	WC ruang guru	2	-	-
10	WC ruang Ka. Sekolah	1	-	-
11	Gudang	1	-	-
12	Ruang Alat Kesenian	1	-	-

69

b. Data Sarana

Tabel 4.2 Sarana Sekolah

No	Sarana	Kondisi/Jumlah		
		B	RR	RB
1	Meja/kursi siswa			
2	Meja/Kursi Guru	30		
3	Laptop	3		
4	chromebook	34		
5	Printer	1		
6	Proyektor	4		

[69] Sekolah Dasar Negeri 01 Kepahiang

7	Pengeras suara	3		
8	Kursi tamu	3		
9	Lemari Penyimpanan	14		
10	Lemari Arsip	2		
11	Rak Buku	10		
12	Drumband			
13	Alat music band			

c. Data Guru

Tabel 4.3 Data Guru

No	Nama	Jabatan
1	Pangku Iman, S.Pd .SD	Kepala Sekolah
2	Diana, A.Md	TU
3	Devi Suryan, S.Pd	Guru Kelas IA
4	Nurlaili, S.Pd .SD	Guru Kelas IB
5	Rafianto, S.Pd	Guru Kelas IIA
6	Oktaviani, S.Pd	Guru Kleas IIB
7	Jumatul Asmaini, S.Pd .SD	Guru Kleas IIIA
8	Defi Susanti, S.Pd	Guru Kelas IIIB
9	Trio Jandeleni, S.Pd	Guru Kelas IVA
10	Yuyun Trillia Sundari, S.Pd	Guru Kelas IVB
11	Desy Atikasari Nasution, S.Pd	Guru Kelas VA
12	Titin Areda, S.Pd .SD	Guru Kelas VB
13	Hindun Yuliana, S.Pd .SD	Guru Kelas VI
14	Wreha Sukma, M.Pd .I	Guru PAIBD
15	Basfita Andriani, M.Pd .I	Guru PAIBD
16	Nurbaiti, S.Pd	Guru B. Inggris
17	Sherli Lustika, M.Pd	Guru B. Inggris
18	Ayu Amira Ulfa, S.Pd	Guru SBDP
19	Feri Kurniawan, S.Pd	Guru PJOK

20	Kamarudin, S.Pd	Guru PJOK

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Kepahiang dari tanggal 21 Mei 2025 hingga 21 Agustus 2025, yang berlangsung selama proses belajar antara siswa dan guru. Peneliti mengunjungi ruang TU untuk mendapatkan izin terkait penelitian yang akan dilakukan di sekolah mengenai kondisi sekolah tersebut. Peneliti diarahkan untuk bertemu kepala sekolah guna menjadwalkan pertemuan dengan wali kelas yang akan menjadi subjek penelitian.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai keterampilan motorik kasar siswa. Dalam tahap penilaian, peneliti menganalisis kemampuan awal siswa melalui kegiatan yang dilakukan dalam satu sesi pembelajaran. Di dalam penelitian ini, penulis berperan sebagai pengajar untuk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sebelum sesi pengajaran, siswa menjalani pretest (tes awal). Begitu mengetahui kemampuan awal siswa, guru akan menjelaskan materi yang akan diajarkan.

Tabel 4.4 Daftar Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen

No	Indikator			Nilai maximum 10 ÷ 3 =	Hasil
	Lokomotor:				
	Berjalan	Berlari	Lompat		
1	5	3	3	11÷3	3,67
2	5	4	3	12÷3	4
3	5	4	4	13÷3	4,33

4	5	4	2	11÷3	3,67
5	5	3	3	11÷3	3,67
6	5	4	2	11÷3	3,67
7	5	4	3	12÷3	4
8	5	3	2	11÷3	3,67
9	5	4	4	13÷3	4,33
10	5	4	2	11÷3	3,67
11	5	3	2	10÷3	3,33
12	5	3	2	10÷3	3,33
13	5	4	3	12÷3	4
14	5	3	3	11÷3	3,67
15	5	3	3	11÷3	3,67
16	5	4	4	13÷3	4,33
17	5	5	5	15÷3	5
18	5	3	3	11÷3	3,67
19	5	2	4	11÷3	3,67
20	5	3	3	12÷3	4
21	5	3	2	10÷3	3,33
22	5	3	3	11÷3	3,67
23	5	3	4	12÷3	4

No	Indikator				Jumlah maksimum 20 ÷ 4 =	Hasil
	Non-Lokomotor:					
	Menekuk	Memutar	Mengayun	Menjaga keseimbangan		
1	2	4	2	4	12 ÷ 4	3
2	2	5	2	4	13 ÷ 4	3,25
3	3	4	3	3	13 ÷ 4	3,25
4	2	4	2	3	11 ÷ 4	2,27
5	3	5	2	4	14 ÷ 4	3,50
6	3	4	2	2	11 ÷ 4	2,57
7	3	4	2	3	12 ÷ 4	3
8	3	3	3	3	12 ÷ 4	3
9	4	5	3	3	15 ÷ 4	3,75
10	3	3	3	3	12 ÷ 4	3
11	2	4	3	3	12 ÷ 4	3
12	3	3	3	3	12 ÷ 4	3
13	3	3	3	3	12 ÷ 4	3
14	2	3	1	3	9 ÷ 4	2,25
15	3	4	2	4	13 ÷ 4	3,25
16	4	4	4	4	16 ÷ 4	4
17	3	4	2	4	13 ÷ 4	3,25
18	3	3	3	3	12 ÷ 4	3
19	4	3	2	2	11 ÷ 4	2,75

20	3	3	3	3	12 ÷ 4	3
21	3	4	1	3	11 ÷ 4	2,75
22	3	4	2	2	11 ÷ 4	2,75
23	3	3	4	3	13 ÷ 4	3,25

No	Indikator			Nilai maximum 15 ÷ 3 =	Hasil
	Manipulatif:				
	Menangkap	Melempar	Memukul		
1	3	3	2	8 ÷ 3	2,67
2	3	3	3	9 ÷ 3	3
3	2	3	1	6 ÷ 3	2
4	3	3	1	7 ÷ 3	2,33
5	2	3	2	7 ÷ 3	2,33
6	4	2	1	7 ÷ 3	2,33
7	3	4	5	12 ÷ 3	4
8	1	2	3	6 ÷ 3	2
9	5	3	4	12 ÷ 3	4
10	4	4	4	12 ÷ 3	4
11	1	3	2	6 ÷ 3	2
12	3	4	2	9 ÷ 3	3
13	4	3	3	10 ÷ 3	3
14	4	3	5	12 ÷ 3	4
15	2	3	1	6 ÷ 3	2
16	3	3	1	7 ÷ 3	2,33
17	4	3	4	11 ÷ 3	3,67
18	4	3	5	12 ÷ 3	4
19	1	2	4	7 ÷ 3	2,33
20	2	3	1	6 ÷ 3	2
21	3	2	4	9 ÷ 3	3
22	4	3	2	9 ÷ 3	3
23	2	3	2	7 ÷ 3	2,33

No	Indikator			Jumlah = $\frac{Skor\ =\ Total\ Nilai}{Total\ Nilai\ Maksimal\ (15)} X\ 100$	Nilai
	Lokomotor	Non-lokomor	Manipulatif		
1	3,67	3	2,67	9,34	**62,27**
2	4	3,25	3	10,25	**68,33**
3	4,33	3,25	2	9,58	**63,89**
4	3,67	2,27	2,33	8,27	**55,13**
5	3,67	3,50	2,33	9,50	**63,33**
6	3,67	2,57	2,33	8,57	**57,13**
7	4	3	4	11,00	**73,33**
8	3,67	3	2	8,67	**57,78**
9	4,33	3,75	4	12,08	**80,53**
10	3,67	3	4	10,67	**71,13**
11	3,33	3	2	8,33	**55,53**
12	3,33	3	3	9,33	**62,20**
13	4	3	3	10,00	**66,67**
14	3,67	2,25	4	9,92	**66,13**
15	3,67	3,25	2	8,92	**59,47**
16	4,33	4	2,33	10,66	**71,07**
17	5	3,25	3,67	11,92	**79,47**
18	3,67	3	4	10,67	**71,13**
19	3,67	2,75	2,33	8,75	**58,33**
20	4	3	2	9,00	**60,00**
21	3,33	2,75	3	9,08	**60,53**
22	3,67	2,75	3	9,42	**62,80**
23	4	3,25	2,33	9,58	**63,87**
Jumlah					**1.453,73**
Rata-rata					**64,78**

Table 4.5 Daftar Nilai *Pretest* Kelas Kontrol

	Indikator			Nilai maximum 10 ÷ 3 =	Hasil
	Lokomotor:				
	Berjalan	Berlari	Lompat		
1	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
2	5	4	3	12 ÷ 3	4

3	5	2	4	11 ÷ 3	3,67
4	5	3	2	10 ÷ 3	3,33
5	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
6	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
7	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
8	5	3	1	9 ÷ 3	3
9	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
10	5	4	3	12 ÷ 3	4
11	5	4	3	12 ÷ 3	4
12	5	2	2	9 ÷ 3	3
13	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
14	5	4	2	11 ÷ 3	3,67
15	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
16	5	4	3	12 ÷ 3	4
17	5	3	1	9 ÷ 3	3
18	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
19	5	5	5	15 ÷ 3	5
20	5	3	1	9 ÷ 3	3
21	5	2	2	9 ÷ 3	3
22	5	4	2	11 ÷ 3	3,67
23	5	3	3	11 ÷ 3	3,67

	Indikator				Nilai maximum 15 ÷ 4 =	Hasil
	Non-Lokomotor:					
	Menekuk	Memutar	Mengayun	Menjaga keseimbangan		
1	3	4	2	3	12 ÷ 4	3
2	2	3	1	4	10 ÷ 4	2,50
3	3	3	3	3	12 ÷ 4	3
4	3	4	2	4	13 ÷ 4	3,25
5	2	2	2	4	10 ÷ 4	2,50
6	3	4	2	3	12 ÷ 4	3
7	4	5	3	4	16 ÷ 4	4
8	3	4	2	3	12 ÷ 4	3
9	4	3	2	3	12 ÷ 4	3
10	4	3	2	4	13 ÷ 4	3,25
11	3	3	2	3	10 ÷ 4	2,50
12	3	4	2	4	13 ÷ 4	3,25
13	3	3	3	4	13 ÷ 4	3,25
14	4	4	4	3	15 ÷ 4	3,75
15	3	3	3	4	13 ÷ 4	3,25
16	4	3	2	3	12 ÷ 4	3

17	3	3	3	2	11 ÷ 4	2,75
18	3	4	5	3	15 ÷ 4	3,75
19	3	2	4	3	12 ÷ 4	3
20	4	3	3	2	12 ÷ 4	3
21	2	3	3	4	12 ÷ 4	3
22	3	3	3	2	11 ÷ 4	2,75
23	3	2	4	3	12 ÷ 4	3

	Indikator			Nilai maximum 15 ÷ 3 =	Hasil
	Manipulatif:				
	Menangkap	Melempar	Memukul		
1	3	3	4	10 ÷ 3	3,33
2	3	4	2	9 ÷ 3	3
3	3	3	3	9 ÷ 3	3
4	3	2	4	9 ÷ 3	3
5	2	2	2	6 ÷ 3	2
6	2	1	2	5 ÷ 3	1,67
7	2	2	3	7 ÷ 3	2,33
8	1	2	3	6 ÷ 3	2
9	3	4	2	9 ÷ 3	3
10	3	4	5	12 ÷ 3	4
11	3	4	2	9 ÷ 3	3
12	1	2	2	5 ÷ 3	1,67
13	5	5	5	15 ÷ 3	5
14	3	3	3	9 ÷ 3	3
15	3	3	3	9 ÷ 3	3
16	3	4	5	12 ÷ 3	4
17	2	2	3	7 ÷ 3	2,33
18	3	3	3	9 ÷ 3	3
19	5	5	5	15 ÷ 3	5
20	3	3	2	8 ÷ 3	2,67
21	2	2	3	7 ÷ 3	2,33
22	2	3	2	7 ÷ 3	2,33
23	3	3	3	9 ÷ 3	3

No	Indikator			Jumlah = $\frac{Skor \ = \ Total\ Nilai}{Total\ Nilai\ Maksimal\ (15)} X\ 100$	Skor
	Lokomotor	Non-lokomotor	Manipulatif		

1	4,33	3	3,33	10,66	**71,07**
2	4	2,50	3	9,50	**63,33**
3	3,67	3	3	9,67	**64,47**
4	3,33	3,25	3	9,58	**63,87**
5	3,67	2,50	2	8,17	**54,47**
6	3,67	3	1,67	8,34	**55,60**
7	3,67	4	2,33	10,00	**66,67**
8	3	3	2	8,00	**53,33**
9	3,67	3	3	9,67	**64,47**
10	4	3,25	4	11,25	**75,00**
11	4	2,50	3	9,50	**63,33**
12	3	3,25	1,67	7,92	**52,80**
13	4,33	3,25	5	12,58	**83,87**
14	3,67	3,75	3	10,42	**69,47**
15	3,67	3,25	3	9,92	**66,13**
16	4	3	4	11,00	**73,33**
17	3	2,75	2,33	8,08	**53,87**
18	3,67	3,75	3	10,42	**69,47**
19	5	3	5	13,00	**86,67**

20	3	3	2,67	8,67	**57,80**
21	3	3	2,33	8,33	**55,53**
22	3,67	2,75	2,33	8,75	**58,33**
23	3,67	3	3	9,67	**64,47**
Jumlah					**1.466, 87**
Rata-rata					**64,67**

Table 4.6 Daftar Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Nama	Pretest eksperimen	Nama	Pretest Kontrol
Adinda Afrillia	**62,27**	Abrar Habibie	**71,07**
Arkan Anggito Abimayu	**68,33**	Alfaro Prabu Modenau	**63,33**
Arya Saputra	**63,89**	Azka Aldric Syah	**64,47**
Askha warde Carles	**55,13**	Chelsi Yunita	**63,87**
Cheril Lorenza	**63,33**	Chika Vebiola	**54,47**
Fahni akila rahmadania	**57,13**	Dinda Angel Lia	**55,60**
Herlangga Masrdiansah	**73,33**	Fajar Ari Sanhaya	**66,67**
Kenda Devina Fadli	**57,78**	Fezia Lestarifilda Zakira	**53,33**
Kevin Aldianto Febian	**80,53**	Filda Zakira	**64,47**
Kevin Rizki Pranata	**71,13**	Ibrohim	**75,00**
Keylen Akilla	**55,53**	Kenzi Afezo	**63,33**
Mawar Fitria	**62,20**	Keren Salsabilah	**52,80**
M. Akhtar Fattan Herjunio	**66,67**	Kevin Andrian Dwi Kusuma	**83,87**
M. Azka Mulana Azidik	**66,13**	Meriza Gea Aulia	**69,47**
Marsela	**59,47**	M. Gribril Satria Adjtmaja	**66,13**
M. Gilby Firdaus	**71,07**	M. Ariyanto Fadhli	**73,33**
M. Ikwan Ari Sandi	**79,47**	Nikmatul Hasanah	**53,87**
Rajlin Daramaya	**71,13**	Ridho Nazer Alfahri	**69,47**
Reksi Alfarezi Efendi	**58,33**	Rio Saputra	**86,67**
Rindu Putri Bungsu	**60,00**	Ririrn Oktavia Fitri	**57,80**
Titin Mubarokah	**60,53**	Wika Klarisa	**55,53**
Zelvi	**62,80**	Piki	**58,33**
Firda	**63,87**	M. Iqbal	**64,47**
Jumlah	**1.490,05**	Jumlah	**1.496,00**
Rata-rata	**64,78**	Rata-rata	**64,67**

Berdasarkan hasil dari data pretest keterampilan motorik kasar yang ada (terlampir), hasil antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai *pretest* kelas eksperimen, dengan nilai tertinggi = 80,53 dan nilai terendah = 55,13, memiliki rata-rata 64,78 dari total 23 siswa. Dari jumlah tersebut, ada 6 siswa yang mencapai KKM ≥ 70, sedangkan 17 siswa lainnya tidak mencapai KKM ≤ 70. Untuk kelas kontrol, nilai *pretest* menunjukkan nilai tertinggi = 86,67 dan nilai terendah = 52,80 dengan rata-rata 64,67 dan juga 23 siswa. Dalam hal ini, 5 siswa mencapai KKM ≥ 70, sementara 18 siswa tidak lulus KKM ≤ 70. Selisih antara rata-rata nilai kelas eksperimen dan kontrol adalah -6,40. Secara keseluruhan, perbandingan keterampilan motorik siswa dari hasil *prettest* di kedua kelas masih tergolong rendah.

Setelah memahami kemampuan dasar siswa yang diuji melalui pretest (tes awal), perlakuan (*treatment*) dilakukan untuk memperoleh hasil motorik yang optimal. Oleh karena itu, peneliti menggunakan permainan bola kasti untuk mengevaluasi dampak dari teknik ini. Setelah pelaksanaan permainan bola kasti, penelitian dilanjutkan dengan pengujian terakhir (*posttest*). Tes akhir ini bertujuan untuk menilai keterampilan motorik kasar siswa setelah penerapan permainan bola kasti.

Tabel 4.7 daftar nilai *posttest* kelas eksperimen

No	Indikator			Nilai maximum 10 ÷ 3 =	Hasil
	Lokomotor:				
	Berjalan	Berlari	Lompat		
1	5	4	3	12 ÷ 3	4

2	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
3	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
4	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
5	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
6	5	3	4	12 ÷ 3	4
7	5	3	5	13 ÷ 3	4,33
8	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
9	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
10	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
11	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
12	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
13	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
14	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
15	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
16	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
17	5	5	5	15 ÷ 3	5
18	5	4	3	12 ÷ 3	4
19	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
20	5	4	3	12 ÷ 3	4
21	5	3	2	10 ÷ 3	3,33
22	5	4	3	12 ÷ 3	4
23	5	3	3	11 ÷ 3	3,67

No	Indikator				Nilai maximum 15 ÷ 4 =	Hasil
	Non-Lokomotor:					
	Menekuk	Memutar	Mengayun	Menjaga keseimbangan		
1	4	5	4	4	17 ÷ 4	4,25
2	4	5	3	4	16 ÷ 4	4
3	4	4	3	4	15 ÷ 4	3,75
4	3	3	4	4	14 ÷ 4	3,50
5	4	3	5	3	15 ÷ 4	3,75
6	4	4	4	3	15 ÷ 4	3,75
7	4	4	4	4	16 ÷ 4	4
8	4	4	4	4	16 ÷ 4	4
9	5	5	5	3	18 ÷ 4	4,50
10	4	3	5	4	16 ÷ 4	4
11	3	3	3	4	13 ÷ 4	3,25
12	4	4	4	5	17 ÷ 4	4,25
13	4	4	4	5	17 ÷ 4	4,25
14	4	4	4	5	17 ÷ 4	4,25
15	5	5	4	5	19 ÷ 4	4,75

16	5	5	4	5	19 ÷ 4	4,75
17	4	4	4	4	16 ÷ 4	4
18	4	3	4	3	14 ÷ 4	3,50
19	4	4	3	4	15 ÷ 4	3,75
20	4	3	5	3	15 ÷ 4	3,75
21	4	4	4	3	15 ÷ 4	3,75
22	4	4	4	3	15 ÷ 4	3,75
23	3	4	5	4	16 ÷ 4	4

No	Indikator			Nilai maximum 15 ÷ 3 =	Hasil
	Manipulatif:				
	Menangkap	Melempar	Memukul		
1	4	4	5	13 ÷ 3	4,33
2	4	3	5	12 ÷ 3	4
3	5	5	5	15 ÷ 3	5
4	5	4	5	14 ÷ 3	4,67
5	4	4	4	12 ÷ 3	4
6	4	4	4	12 ÷ 3	4
7	5	5	5	15 ÷ 3	5
8	3	3	4	10 ÷ 3	3,33
9	5	5	5	15 ÷ 3	5
10	4	4	4	12 ÷ 3	4
11	4	3	5	12 ÷ 3	4
12	5	4	5	14 ÷ 3	4,67
13	4	4	4	12 ÷ 3	4
14	4	3	5	12 ÷ 3	4
15	4	4	4	12 ÷ 3	4
16	4	4	5	13 ÷ 3	4,33
17	3	5	4	12 ÷ 3	3
18	5	5	5	15 ÷ 3	5
19	4	4	4	12 ÷ 3	4
20	4	4	4	12 ÷ 3	4
21	5	5	5	15 ÷ 3	5
22	4	4	4	12 ÷ 3	4
23	5	5	5	15 ÷ 3	5

No	Indikator			Jumlah= $\frac{Skor\ =\ Total\ Nilai}{Total\ Nilai\ Maksimal\ (15)} X\ 100$	Nilai
	Lokomotor	Non-lokomor	Manipulatif		

1	4	4,25	4,33	12,58	**83,87**
2	4,33	4	4	12,33	**82,20**
3	4,33	3,75	5	13,08	**87,20**
4	4,33	3,50	4,67	12,50	**83,33**
5	3,67	3,75	4	11,42	**76,13**
6	4	3,75	4	11,75	**78,33**
7	4,33	4	5	13,33	**88,87**
8	3,67	4	3,33	11,00	**73,33**
9	4,33	4,50	5	13,83	**92,20**
10	3,67	4	4	11,67	**77,80**
11	3,67	3,25	4	10,92	**72,80**
12	3,67	4,25	4,67	12,59	**83,93**
13	3,67	4,25	4	11,92	**79,47**
14	4,33	4,25	4	12,58	**83,87**
15	3,67	4,75	4	12,42	**82,80**
16	4,33	4,75	4,33	13,41	**89,40**
17	5	4	3	12,00	**80,00**
18	4	3,50	5	12,50	**83,33**
19	3,67	3,75	4	11,42	**76,13**
20	4	3,75	4	11,75	**78,33**
21	3,33	3,75	5	12,08	**80,53**
22	4	3,75	4	11,75	**78,33**
23	3,67	4	5	12,67	**84,47**
Jumlah					**1.914,47**
Rata-rata					**81,59**

Tabel 4.8 daftar nilai *posstest* kelas kontrol

No	Indikator			Nilai maximum 10 ÷ 3 =	Hasil
	Lokomotor:				
	Berjalan	Berlari	Lompat		
1	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
2	5	4	3	12 ÷ 3	4
3	5	4	3	12 ÷ 3	4
4	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
5	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
6	5	3	3	11 ÷ 3	3,67

7	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
8	5	4	2	11 ÷ 3	3,67
9	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
10	5	3	2	10 ÷ 3	3,33
11	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
12	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
13	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
14	5	4	2	11 ÷ 3	3,67
15	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
16	5	3	4	12 ÷ 3	4
17	5	4	4	13 ÷ 3	4,33
18	5	3	3	11 ÷ 3	3,67
19	5	5	5	15 ÷ 3	5
20	5	3	1	9 ÷ 3	3
21	5	2	2	9 ÷ 3	3
22	5	4	2	11 ÷ 3	3,67
23	5	3	3	11 ÷ 3	3,67

No	Indikator				Nilai maximum 15 ÷ 4 =	Hasil
	Non-Lokomotor:					
	Menekuk	Memutar	Mengayun	Menjaga keseimbangan		
1	3	3	4	3	13 ÷ 4	3,25
2	3	4	3	3	13 ÷ 4	3,25
3	3	4	2	3	12 ÷ 4	3
4	2	4	3	3	12 ÷ 4	3
5	2	4	2	4	12 ÷ 4	3
6	3	4	2	3	12 ÷ 4	3
7	4	5	3	4	16 ÷ 4	4
8	3	3	3	4	13 ÷ 4	3,25
9	3	4	3	4	14 ÷ 4	3,50
10	3	3	3	3	12 ÷ 4	3
11	2	3	1	3	9 ÷ 4	2,25
12	3	3	2	3	11 ÷ 4	2,75
13	3	3	2	3	11 ÷ 4	2,75
14	4	4	3	4	15 ÷ 4	3,75
15	3	4	3	4	14 ÷ 4	3,50

16	3	4	3	3	13 ÷ 4	3,25
17	3	3	3	3	12 ÷ 4	3
18	4	4	4	4	16 ÷ 4	4
19	3	4	3	3	13 ÷ 4	3,25
20	3	4	3	3	13 ÷ 4	3,25
21	3	3	2	4	12 ÷ 4	3
22	3	3	2	4	12 ÷ 4	3
23	3	3	2	4	12 ÷ 4	3

No	Indikator			Nilai maximum 15 ÷ 3 =	Hasil
	Manipulatif:				
	Menangkap	Melempar	Memukul		
1	3	3	2	8 ÷ 3	2,67
2	4	3	5	12 ÷ 3	4
3	3	3	3	12 ÷ 3	4
4	3	2	4	9 ÷ 3	3
5	4	4	4	12 ÷ 3	4
6	1	2	2	5 ÷ 3	1,67
7	3	3	3	9 ÷ 3	3
8	2	1	3	6 ÷ 3	2
9	3	3	3	9 ÷ 3	3
10	4	3	5	12 ÷ 3	4
11	2	2	2	6 ÷ 3	2
12	2	1	2	5 ÷ 3	1,67
13	5	5	5	15 ÷ 3	5
14	3	3	3	6 ÷ 3	2
15	3	3	3	9 ÷ 3	3
16	4	4	4	12 ÷ 3	4
17	3	3	3	9 ÷ 3	3
18	3	3	3	9 ÷ 3	3
19	5	5	5	15 ÷ 3	5

20	2	3	1	6 ÷ 3	2
21	3	3	3	9 ÷ 3	3
22	3	3	3	9 ÷ 3	3
23	4	4	4	12 ÷ 3	4

No	Indikator			Jumlah= $\frac{Skor\ =\ Total\ Nilai}{Total\ Nilai\ Maksimal\ (15)} X\ 100$	Nilai
	Lokomotor	Non-lokomor	Manipulatif		
1	4,33	3,25	2,67	10,25	**68,33**
2	4	3,25	4	11,25	**75,00**
3	4	3	4	11,00	**73,33**
4	3,67	3	3	9,67	**64,47**
5	3,67	3	4	10,67	**71,13**
6	3,67	3	1,67	8,34	**55,60**
7	3,67	4	3	10,67	**71,13**
8	3,67	3,25	2	8,92	**59,47**
9	3,67	3,50	3	10,17	**67,80**
10	3,33	3	4	10,33	**68,87**
11	3,67	2,25	2	7,92	**52,80**
12	4,33	2,75	1,67	8,75	**58,33**
13	4,33	2,75	5	12,08	**80,53**
14	3,67	3,75	2	9,42	**62,80**
15	3,67	3,50	3	10,17	**67,80**
16	4	3,25	4	11,25	**75,00**
17	4,33	3	3	10,33	**68,87**
18	3,67	4	3	10,67	**71,13**
19	5	3,25	5	13,25	**88,33**
20	3	3,25	2	8,25	**55,00**
21	3	3	3	9,00	**60,00**
22	3,67	3	3	9,67	**64,47**
23	3,67	3	4	10,67	**71,13**
Jumlah					**1.591,23**
Rata-rata					**67,45**

Tabel 4.9 Daftar Niali *Posttest* Kelas Eksperimen Dan Kontrol

Nama	Posttest eksperimen	Nama	Posttest kontrol
Adinda Afrillia	**83,87**	Abrar Habibie	**68,33**
Arkan Anggito Abimayu	**82,20**	Alfaro Prabu Modenau	**75,00**
Arya Saputra	**87,20**	Azka Aldric Syah	**73,33**
Askha warde Carles	**83,33**	Chelsi Yunita	**64,47**
Cheril Lorenza	**76,13**	Chika Vebiola	**71,13**
Fahni akila rahmadania	**78,33**	Dinda Angel Lia	**55,60**
Herlangga Masrdiansah	**88,87**	Fajar Ari Sanhaya	**71,13**
Kenda Devina Fadli	**73,33**	Fezia Lestarifilda Zakira	**59,47**
Kevin Aldianto Febian	**92,20**	Filda Zakira	**67,80**
Kevin Rizki Pranata	**77,80**	Ibrohim	**68,87**
Keylen Akilla	**72,80**	Kenzi Afezo	**52,80**
Mawar Fitria	**83,93**	Keren Salsabilah	**58,33**
M. Akhtar Fattan Herjunio	**79,47**	Kevin Andrian Dwi Kusuma	**80,53**
M. Azka Mulana Azidik	**83,87**	Meriza Gea Aulia	**62,80**
Marsela	**82,80**	M. Gribril Satria Adjtmaja	**67,80**
M. Gilby Firdaus	**89,40**	M. Ariyanto Fadhli	**75,00**
M. Ikwan Ari Sandi	**80,00**	Nikmatul Hasanah	**68,87**
Rajlin Daramaya	**83,33**	Ridho Nazer Alfahri	**71,13**
Reksi Alfarezi Efendi	**76,13**	Rio Saputra	**88,33**
Rindu Putri Bungsu	**78,33**	Ririrn Oktavia Fitri	**55,00**
Titin Mubarokah	**80,53**	Wika Klarisa	**60,00**
Zelvi	**78,33**	Piki	**64,47**
Firda	**84,47**	M. Iqbal	**71,13**
Jumlah	**1.910,53**	Jumlah	**1.577,87**
Rata-rata	**81,59**	Rata-rata	**67,45**

Berdasarkan data dari *posttest* mengenai keterampilan motorik kasar siswa (terlampir), perbandingan antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa di kelas eksperimen, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 92,20 dan nilai terendah adalah 72,80, dengan rata-rata 81,59 dari total 23 siswa. Dari jumlah tersebut, 23 siswa berhasil mencapai KKM ≥70, sementara 0 siswa tidak lulus KKM ≤70. Di sisi lain, untuk kelas kontrol, nilai tertinggi yang dicapai adalah 88,33 dan nilai terendah adalah

52,80, dengan rata-rata 67,45 dari 23 siswa. Hanya 9 siswa yang lulus KKM ≥70, sedangkan 14 siswa tidak lulus KKM ≤70. Perbedaan rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kontrol adalah 14,14. Hasil *posttest* untuk kelas eksperimen, yang telah diberi perlakuan dengan teknik permainan tradisional bola kasti dalam peningkatan motorik kasar siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan, di mana nilai rata-rata sebelum perlakuan (*pretest* eksperimen) adalah 64,78. Setelah perlakuan dengan teknik permainan tradisional bola kasti, nilai rata-rata meningkat menjadi 81,59 (*posttest* eksperimen).

Berdasarkan tabel diatas jadi diketahui jumlah nilai dari keterampilan motorik kasar siswa kelas V di SDN 01 Kepahiang setelah menggunaan teknik permainan bola kasti mendapat nilai rata-rata 81,59 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang.

Tabel 4.10 Interval Katagori Penilaian

Interval	Katagori penilaian
80 – 100	Sangat efektif
65 – 79	Efektif
< 64	Kurang efektif

Berdasarkan kriteria penilaian maka diketahui keterampilan motorik kasar siswa kelas V SDN 01 Kepahiang dengan rata-rata 81,59 tergolong sangat efektif pada tahap *posttest* setelah menggunakan teknik permainan tradisonal bola kasti.

Dapat disimpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen serta kontrol bahwa terdapat perbedaan saat menerapkan metode permainan tradisional bola kasti. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata *pretest* adalah 64,78, sedangkan nilai rata-rata *posttest* mencapai 81,59. Di sisi lain, untuk kelompok kontrol, nilai rata-rata *pretest* adalah 64,67, dan nilai rata-rata *posttest* adalah 67,45, di mana proses pembelajaran menggunakan metode Demonstrasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan motorik kasar siswa yang berpartisipasi dalam permainan tradisional bola kasti dan keterampilan motorik kasar siswa yang menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi. Dan dapat dilihat dari pengujian dibawah ini:

Tabel 4.11 Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	23	25	55	81	64,78	7,048
Posttest Eksperimen	23	19	73	92	81,59	4,998
Pretest Kontrol	23	34	53	87	64,67	9,232
Posttest Kontrol	23	36	53	88	67,45	8,439
Valid N (listwise)	23					

Data pengujian *Statistik Deskriptif* yang menggunakan SPSS di bawah ini menunjukkan bahwa dengan penerapan metode pembelajaran PJOK yang berbasis permainan tradisional bola kasti, didapatkan nilai rata-rata *pretest* eksperimen sebesar 64,78 dan nilai rata-rata *posttest* eksperimen sebesar 81,69. Melihat nilai *posttest* yang lebih tinggi

dibanding *pretest* pada kelas eksperimen, menunjukkan adanya pengaruh positif dari pembelajaran PJOK dengan menggunakan teknik berbasis permainan bola kasti.

Statistik Deskriptif Keterampilan motorik kasar sebelum menggunakan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti siswa kelas V SDN 01 Kepahiang. Pengujian Persyaratan Analisis.

Tabel 4.12 Statistik Deskriptif Keterampilan Motorik Kasar Siswa Sebelum Menggunakan Teknik Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional Bola Kasti Kelas V (Eksperimen) Di SDIN 01 Kepahiang

	Pretest
Mean	**64,78**
Standar Deviasi	**7,048**
Range	**25**
Minimum	**55**
Maximum	**81**

Sebelum menerapkan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan bola kasti dimana data hasil keterampilan motorik kasar siswa pada mata pelajaran PJOK di kelas V SDN 01 Kepahiang dengan menggunakan bantuan SPSS. Pada data *Pretest* kelas eksperimen didapat jumlah siswa 23 siswa, diperoleh rentang nilai 55-81. menyatakan nilai yang didapatkan peserta didik berbeda-beda mulai dari nilai terendah 55

dan nilai tertinggi 81. Dimana hasil perhitungan diatas diperoleh rata-rata *pretest* adalah 64,78 dengan variansi 7,048 menunjukkan nilai peserta didik relative luas berdasarkan tabel statistik *pretest*.

Tabel 4.13 Statistik Distribusi Frekuensi *Pretest* hasil Keterampilan Motorik Kasar Siswa Kelas Eksperimen

***Pretest* Eksperimen**

Pretest Eksperimen					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	1	4,3	4,3	4,3
	56	1	4,3	4,3	8,7
	57	1	4,3	4,3	13,0
	58	1	4,3	4,3	17,4
	58	1	4,3	4,3	21,7
	59	1	4,3	4,3	26,1
	60	1	4,3	4,3	30,4
	61	1	4,3	4,3	34,8
	62	1	4,3	4,3	39,1
	62	1	4,3	4,3	43,5
	63	1	4,3	4,3	47,8
	63	1	4,3	4,3	52,2
	64	1	4,3	4,3	56,5
	64	1	4,3	4,3	60,9
	66	1	4,3	4,3	65,2
	67	1	4,3	4,3	69,6
	68	1	4,3	4,3	73,9
	71	1	4,3	4,3	78,3

	71	2	8,7	8,7	87,0
	73	1	4,3	4,3	91,3
	79	1	4,3	4,3	95,7
	81	1	4,3	4,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi *pretest* kelas eksperimen diper oleh nilai rata-rata 64,78 dengan jumlah sebanyak siswa 23 orang.

Tabel 4.14 Statistik Deskriptif Keterampilan Motorik Kasar Setelah Menggunakan Teknik Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Bola Kasti Kelas V (Eksperimen) Di SDN 01 Kepahiang.

	Posttest
Mean	**81,59**
Standar deviasi	**4,998**
Range	**19**
Minimum	**73**
Maximum	**92**

Sedangkan untuk kegiatan *Posttest* dengan jumlah sampel 23 siswa, hasil perhitungan SPSS diatas bahwa *postest* siswa mempunyai nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 77,69 dengan rentan nilai 60 - 93 nilai standar deviasi *posttest* adalah sebesar 7.320 range yang berjumlah 33. Sedangkan untuk nilai minimum itu berjumlah 66 dan nilai maksimum berjumlah 93.

Tabel 4.15 Statistik Distribusi Frekuensi *Posttest* Hasil Keterampilan Motorik Kasar Siswa Bicara Kelas Eksperimen.

***Posttes*t Eksperimen**					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	73	1	4,3	4,3	4,3
	73	1	4,3	4,3	8,7
	76	2	8,7	8,7	17,4
	78	1	4,3	4,3	21,7
	78	3	13,0	13,0	34,8
	79	1	4,3	4,3	39,1
	80	1	4,3	4,3	43,5
	81	1	4,3	4,3	47,8
	82	1	4,3	4,3	52,2
	83	1	4,3	4,3	56,5
	83	2	8,7	8,7	65,2
	84	2	8,7	8,7	73,9
	84	1	4,3	4,3	78,3
	84	1	4,3	4,3	82,6
	87	1	4,3	4,3	87,0
	89	1	4,3	4,3	91,3
	89	1	4,3	4,3	95,7
	92	1	4,3	4,3	100,0
	Total	23	100,0	100,0	

Sedangkan hasil *posttest* kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi yaitu = 92 dan nilai terendah = 73 dengan rata-rata 81,59 dengan jumlah siswa sebanyak 23 orang, sehingga siswa yang tuntas mencapai KKM sebanyak (≥70) 23 orang, Sedangkan siswa yang tidak tuntas mencapai KKM sebanyak (≥70) 0 orang.

Jadi hasil *posttest* kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan setelah menggunakan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti terhadap keterampilan motorik kasar siswa sangat

meningkat dari nilai rata - rata 64,78 (*pretest* eksperimen) dan setelah di beri perlakuan menggunakan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti nilai rata-rata 81,59 (*posttest* eksperimen).

Berdasarkan data diatas diketahui jumlah nilai dari keterampilan motorik kasar siswa kelas VA SDN 01 Kepahiang setelah menggunaan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti dari 23 siswa diperoleh nilai rata-rata adalah 81,59.

2. Pengujian Analisis Statistik

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti memiliki pengaruh signifikan terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V di SDN 01 Kepahiang. Maka dari itu harus dipastikan dulu apakah data tersebut normal atau tidak dan apakah data tersebut homogen atau tidak.

a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas terhadap data yang diperoleh dari tes keterampilan motorik kasar. Program SPSS. digunakan untuk mengetahui hasil dari uji normalitas. Berdasarkan analisis uji normalitas, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.16 Hasil Nilai Uji Normalitas

Tests of Normality

Tests of Normality							
		Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	kelas	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil motorik kasar	pretest eksperimen	,159	23	,135	,937	23	,153
	posttest eksperimen	,109	23	,200*	,975	23	,812
	pretest kontrol	,117	23	,200*	,926	23	,089
	posttest kontrol	,125	23	,200*	,968	23	,646

a. Lilliefors Significance Correction

Suatu data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya (sig) > 0,05, namun apabila nilai signifikansinya (sig) < 0,05 maka data tersebut tidak berdistribusi normal. Dari tabel uji Shapiro Wilk Test, diperoleh nilai sig (signifikansi). Nilai signifikasi *pretest* kelas eksperimen yaitu 0,153 > 0,05, kemudian nilai hasil *posttest* kelas eksperimen 0,812 > 0,05, kemudian nilai hasil pretest kontrol 0,89 > 0,05 dan nilai hasil keterampilan motorik kasar kelas kontrol eksperimen 0,649 > 0,05. Jadi, berdasarkan uji normalitas diatas menunjukan bahwa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai sig > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Pengujian homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menentukan apakah varians antar kelompok data sama atau tidak suatu data dapat dikatakan homogen jika nilai signifikansinya (sig) > 0,05. Namun, jika nilai signifikansinya (sig) < 0,05, maka data tersebut tidak dapat dianggap homogen berdasarkan nilai

sig. Dapat dilihat bahwa nilai sig sehingga dapat diperoleh hasil sebagai berikut:

Table 4.17 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil motorik kasar	Based on Mean	3,740	1	44	,060
	Based on Median	3,266	1	44	,078
	Based on Median and with adjusted df	3,266	1	33,680	,080
	Based on trimmed mean	4,030	1	44	,051

Berdasarkan hasil pengujian diatas menggunakan SPSS dapat dilihat dari table diatas bahwa bahwa *Based On Mean* adalah 0,137 yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*sig*) Yang diperoleh > 0,05 atau nilai sig 0,60 > 0,05 sebesar 0,60 maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

3. Pengujian Hipotesis

a. Uji independent sampel t-tes

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh teknik pembelajaran PJOK berbasisi permainan tradisional bola kasti terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V SDN 01 Kepahiang. Uji t-test digunakan untuk mengetahui pengaruh teknik pembelajaran

PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V SDN 01 Kepahiang. Uji ini dilakukan dengan bantuan SPSS, yaitu Uji – t indepenfrnt t.test. Uji t independent t.test. dilakukan untuk melihat ada tidaknya perbedaan pada hasil *posttest* siswa dari kelompok eksperimen dan *posttest* siswa dari kelompok kontrol. Untuk lebih jelasnya mengetahui rata-rata kelas Eksperimen dan kelas Kontrol dilihat pada tabel statistik berikut ini.

Hasil perhitungan uji hipotesis terdapat perbedan antara kelas *pretest* kontrol dan *pretest* eksperimen dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.18 Hasil Nilai Uji t-test

Independent Samples Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Hasil ketrampilan motorik kasar	Equal variances assumed	3,740	0,060	6,917	44	0,000	14,145	2,045	10,023	18,266
	Equal variances not assumed			6,917	35,744	0,000	14,145	2,045	9,996	18,293

Berdasarkan nilai diatas diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05, Berdasarkan output independen sampel t-test, diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari α (0,000 < 0,05). Hal ini berarti *H*0 ditolak dan *H*1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan teknik

pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V SDN 01 Kepahiang. Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata berdasarkan hasil pada tabel diatas terlihat ringkasaan statistik dari kedua sampel. Rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen setelah menggunakan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan bola kasti adalah 81,59 sedangkan pada kelas kontrol adalah 67,45.

Hal ini berarti $H0$ ditolak dan $H1$ diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti terhadap keterampilan motorik siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.

Jadi dengan demikian maka $H0$ ditolak dan $H1$ diterima. dapat ditarik kesimpulan ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan motorik kasar siswa yang menerapkan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti dan keterampilan motorik kasar siswa yang menerapkan permainan bola kasti.

b. Uji N Gain

Hasil uji n gain yang telah dilakukan menunjukan bahwa data nilai pretest dan postest kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal. Uji homogentas menunjukan hasil bahwa data nilai postest kelas eksperimen dan kontrol memiliki varian yang homogen. Sehingga dilanjutkan dengan uji hipotesis yaitu dengan menggunakan uji t yang bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat perbedaan hasil belajar aspek psikomotorik

antara siswa yang diberikan *treatment* permainan tradisional bola kasti dengan yang tidak diberikan *treatment*. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji t maka menentukan keefektifan permainan tradisional bola kasti dalam meningkatkan motorik kasar yaitu dengan menggunakan uji gain ternormalisasi

Table 4.19 Uji N Gain Persen

Descriptives					
	kelas			Statistic	Std. Error
NGain_persen	eksperimen	Mean		47,0341	3,01868
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	40,7738	
			Upper Bound	53,2945	
		5% Trimmed Mean		48,3904	
		Median		49,4518	
		Variance		209,586	
		Std. Deviation		14,47708	
		Minimum		2,58	
		Maximum		64,55	
		Range		61,97	
		Interquartile Range		18,73	
		Skewness		-1,380	,481
		Kurtosis		2,791	,935

	kontrol	Mean		5,9076	3,76995
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-1,9108	
			Upper Bound	13,7259	
		5% Trimmed Mean		6,1255	
		Median		9,3724	
		Variance		326,887	
		Std. Deviation		18,08002	
		Minimum		-28,72	
		Maximum		36,59	
		Range		65,31	
		Interquartile Range		21,37	
		Skewness		-,333	,481
		Kurtosis		-,391	,935

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 47,0341 atau 47,0% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N gain score minimal 20% dan maksimal 71,43%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 5,9076 atau 5,9% termasuk dalam kategori gagal. Dengan nilai N-gain score minimal 6,25% dan maksimal 47,73%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan

tradisional bola kasti dibiang kurang efektif untuk meningkatkan motorik kasar dalam mata pelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.

4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh teknik pembelajaran PJOK berbasisi permainan bola kasti yang ditinjau dari hasil tes keterampilan motorik kasar siswa di SDN 01 Kepahiang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain Quasi eksperimen, yang melibatkan kelas V sebagai peserta penelitian. Sampel penelitian terdiri dari siswa kelas VA dan kelas VB. kelas VA yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas ekperimen dan kelas II B yang berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol.

Tes yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes yang mengukur hasil keterampilan motorik kasar siswa, yaitu tes unjuk kerja *pretest* dan *posttest*. Proses penelitian dimulai dengan memberikan tes *pretest* pada kelas kontrol maupun dikelas eksperimen sebelum pembelajaran dimulai. Kemudian dikelas ekperimen diterapkan dengan teknik pembelajaran PJOK permainan tradisional bola kasti sedangkan pada kelas kontrol menggunakan teknik pembelajaran Demonstrasi. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan tes *posttest* untuk menilai perubahan keterampilan motorik kasar yang mereka alami baik di kelas eksperimen maupun dikelas kontrol.

Berdasarkan hasil dari data pretest keterampilan motorik kasar yang ada (terlampir), hasil antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai *pretest* kelas eksperimen, dengan nilai tertinggi = 80,53 dan nilai terendah = 55,13, memiliki rata-rata 64,78 dari total 23 siswa. Dari jumlah tersebut, ada 6

siswa yang mencapai KKM ≥ 70, sedangkan 17 siswa lainnya tidak mencapai KKM ≤ 70. Untuk kelas kontrol, nilai *pretest* menunjukkan nilai tertinggi = 86,67 dan nilai terendah = 52,80 dengan rata-rata 64,67 dan juga 23 siswa. Dalam hal ini, 5 siswa mencapai KKM ≥ 70, sementara 18 siswa tidak lulus KKM ≤ 70. Selisih antara rata-rata nilai kelas eksperimen dan kontrol adalah -6,40. Secara keseluruhan, perbandingan keterampilan motorik siswa dari hasil *prettest* di kedua kelas masih tergolong rendah.

Berdasarkan data dari *posttest* mengenai keterampilan motorik kasar siswa (terlampir), perbandingan antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan bahwa di kelas eksperimen, nilai tertinggi yang diperoleh adalah 92,20 dan nilai terendah adalah 72,80, dengan rata-rata 81,59 dari total 23 siswa. Dari jumlah tersebut, 23 siswa berhasil mencapai KKM ≥70, sementara 0 siswa tidak lulus KKM ≤70. Di sisi lain, untuk kelas kontrol, nilai tertinggi yang dicapai adalah 88,33 dan nilai terendah adalah 52,80, dengan rata-rata 67,45 dari 23 siswa. Hanya 9 siswa yang lulus KKM ≥70, sedangkan 14 siswa tidak lulus KKM ≤70. Perbedaan rata-rata nilai antara kelas eksperimen dan kontrol adalah 14,14. Hasil *posttest* untuk kelas eksperimen, yang telah diberi perlakuan dengan teknik permainan tradisional bola kasti dalam peningkatan motorik kasar siswa menunjukkan kemajuan yang signifikan, di mana nilai rata-rata sebelum perlakuan (*pretest* eksperimen) adalah 64,78. Setelah perlakuan dengan teknik permainan tradisional bola kasti, nilai rata-rata meningkat menjadi 81,59 (*posttest* eksperimen).

Dapat disimpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen serta kontrol bahwa terdapat perbedaan saat menerapkan metode permainan tradisional bola kasti. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata *pretest* adalah 64,78, sedangkan nilai rata-rata *posttest* mencapai 81,59. Di sisi lain, untuk kelompok kontrol, nilai rata-rata *pretest* adalah 64,67, dan nilai rata-rata *posttest* adalah 67,45, di mana proses pembelajaran menggunakan metode Demonstrasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan motorik kasar siswa yang berpartisipasi dalam permainan tradisional bola kasti dan keterampilan motorik kasar siswa yang menggunakan metode pembelajaran Demonstrasi.

Berdasarkan nilai diatas diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar 0,000 < 0,05, Berdasarkan output independen sampel t-test, diperoleh nilai Sig. (2 tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari α (0,000 < 0,05). Hal ini berarti *H*0 ditolak dan *H*1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti terhadap keterampilan motorik kasar siswa kelas V SDN 01 Kepahiang. Berdasarkan tabel diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata berdasarkan hasil pada tabel diatas terlihat ringkasaan statistik dari kedua sampel. Rata-rata (*mean*) pada kelas eksperimen setelah menggunakan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan bola kasti adalah 81,59 sedangkan pada kelas kontrol adalah 67,45.

Hal ini berarti $H0$ ditolak dan $H1$ diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti terhadap keterampilan motorik siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.

Jadi dengan demikian maka $H0$ ditolak dan $H1$ diterima. dapat ditarik kesimpulan ada perbedaan yang signifikan antara keterampilan motorik kasar siswa yang menerapkan teknik pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti dan keterampilan motorik kasar siswa yang menerapkan permainan bola kasti.

Seorang metodolog penelitian yang banyak dirujuk di Indonesia, menyatakan bahwa uji hipotesis adalah cara untuk menentukan apakah suatu dugaan atau hipotesis yang diajukan sebaiknya diterima atau ditolak. Lebih lanjut, Sugiyono mendefinisikan hipotesis sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang didasarkan pada fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data yang dilakukan.[70]

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 47,0341 atau 47,0% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N gain score minimal 20% dan maksimal 71,43%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 5,9076 atau 5,9% termasuk dalam kategori gagal. Dengan nilai N-gain score minimal 6,25% dan maksimal

[70] (Sumber: Sugiyono. (2019). "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D". Bandung: Alfabeta.

47,73%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bola kasti dibiang kurang efektif untuk meningkatkan motorik kasar dalam mata pelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.[71]

C. Pembahasan

3. Motorik kasar siswa SDN 01 Kepahiang sebelum diterapkannya permainan bola kasti

Berdasarkan hasil dari data pretest keterampilan motorik kasar yang ada (terlampir), hasil antara kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai *pretest* kelas eksperimen, dengan nilai tertinggi = 80,53 dan nilai terendah = 55,13, memiliki rata-rata 64,78 dari total 23 siswa. Dari jumlah tersebut, ada 6 siswa yang mencapai KKM ≥ 70, sedangkan 17 siswa lainnya tidak mencapai KKM ≤ 70. Untuk kelas kontrol, nilai *pretest* menunjukkan nilai tertinggi = 86,67 dan nilai terendah = 52,80 dengan rata-rata 64,67 dan juga 23 siswa. Dalam hal ini, 5 siswa mencapai KKM ≥ 70, sementara 18 siswa tidak lulus KKM ≤ 70. Selisih antara rata-rata nilai kelas eksperimen dan kontrol adalah -6,40. Secara keseluruhan, perbandingan keterampilan motorik siswa dari hasil *prettest* di kedua kelas masih tergolong rendah. Penelitian ini didukung oleh studi sebelumnya yang dilakukan oleh Maryati et al, yang menyatakan bahwa sebelum intervensi, rata-rata kemampuan motorik kasar siswa SD termasuk dalam kategori kurang. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran PJOK yang terlalu monoton dan kurangnya aktivitas

[71] Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, M. S. (2024, Desember). *Uji N-Gain pada efektivitas penggunaan game dengan strategi SGQ untuk meningkatkan berpikir komputasi dalam literasi energi*. Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains, **13**(2).

yang melibatkan gerakan dinamis.[72] Dapat disimpulkan bahwa sebelum intervensi dengan menggunakan permainan tradisional, kemampuan motorik kasar siswa di Sekolah Dasar masih tergolong rendah.

4. Setelah diterapkan permainan tradisional bola kasti dalam meningkatkan motorik kasar siswa

Setelah permainan tradisional bola kasti diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), perkembangan motorik kasar siswa di SDN 01 Kepahiang menunjukkan perubahan yang positif dan signifikan. Sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Schmidt & Wrisberg, pentingnya latihan berulang dan variasi gerakan sangat ditekankan untuk meningkatkan keterampilan motorik. Permainan bola kasti yang memadukan kegiatan berlari, melempar, dan menangkap terbukti sangat efektif dalam memperbaiki koordinasi dan kendali tubuh.[73]

Berdasarkan hasil data *posttest* keterampilan motorik kasar siswa (terlampir) antara kelas eksperimen dan kontrol ada salah satu siswa yang mengalami peningkatan nilai motorik yang meningkat tinggi setelah mendapatkan treatment dikelas eksperimen.

Setelah penilaian *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan eksperimen rata-rata yang cepat meningkatnya nilai motorik kasar yaitu laki-laki dibandingkan dengan wanita. Jadi dapat disimpulkan bahwa pertumbuhan

---

[72] Maryati, L., & Kristiyandaru, A. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Motorik Kasar Siswa SD*. Jurnal BRAVO's, 8(1), 45–53.

[73] Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2018). *Motor Learning and Performance: A Situation-Based Learning Approach*. Human Kinetics.

motorik kasar laki-laki cenderung lebih cepat berkembang dibandingkan Wanita.

5. **Efektivitas permainan tradisional bola kasti dalam meningkatkan motorik kasar siswa SDN 01 Kepahiang**

Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score tersebut, menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelas eksperimen adalah sebesar 47,0341 atau 47,0% termasuk dalam kategori kurang efektif. Dengan nilai N gain score minimal 20% dan maksimal 71,43%. Sementara untuk rata-rata N-gain score untuk kelas kontrol adalah sebesar 5,9076 atau 5,9% termasuk dalam kategori gagal. Dengan nilai N-gain score minimal 6,25% dan maksimal 47,73%. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bola kasti dibiang kurang efektif untuk meningkatkan motorik kasar dalam mata pelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN 01 Kepahiang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa data dari pretest dan posttest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat disimpulkan:

1. Hasil keterampilan motorik besar siswa sebelum penerapan metode pengajaran PJOK yang didasarkan pada permainan tradisional bola kasti tergolong masih kurang memuaskan. Nilai pretest yang diperoleh oleh siswa di kelas eksperimen menunjukkan rata-rata 57,39. Rendahnya hasil keterampilan motorik besar ini disebabkan oleh model pembelajaran yang masih bersifat Demonstrasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar.
2. Hasil dari kemampuan motorik kasar siswa setelah menerapkan metode pembelajaran PJOK yang menggunakan permainan tradisional bola kasti menunjukkan peningkatan yang jelas. Ini terbukti dengan peningkatan nilai posttest siswa pada kelas eksperimen yang mendapatkan rata-rata 77,69, yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan nilai pretest. Setelah pemberlakuan metode pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional bola kasti, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar.
3. Berdasarkan uji N Gain yang telah dilakukan bahwa, penerapan permainan tradisional bola kasti untuk meningkatkatkan motorik kasar siswa SDN 01 Kepahiang masih bersifat kurang efektif.

B. Saran

Studi ini meneliti dampak penerapan metode pengajaran PJOK yang menggunakan permainan tradisional bola kasti dalam meningkatkan kemampuan motorik kasar siswa kelas V di SDN 01 Kepahiang. Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan permainan bola kasti sebagai strategi belajar PJOK memberikan efek positif dan berarti untuk perkembangan beberapa aspek kemampuan motorik kasar para siswa. Peneliti memiliki beberapa rekomendasi yang ingin disampaikan, yaitu:

1. Bagi para pendidik, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk pelajaran PJOK yang direkomendasikan untuk menjelajahi dan mencoba menyesuaikan permainan tradisional lainnya yang cocok dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Variasi ini dapat mempertahankan minat siswa dan mengembangkan keterampilan motorik kasar yang beragam.
2. Untuk siswa, penerapan ini diharapkan dapat membantu mereka memahami bahwa permainan bola kasti bukan semata-mata tentang bermain, melainkan juga merupakan cara untuk belajar dan mengembangkan diri. Setiap aktivitas melempar, menangkap, berlari, dan memukul melatih koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kekuatan tubuh mereka.
3. Untuk peneliti, semoga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai panduan bagi peneliti berikutnya. Peneliti juga berharap peneliti mendatang dapat menyempurnakan dan meningkatkan penelitian ini agar lebih inovatif dan lebih baik, baik dalam teknik permainan bola besar ataupun permainan

tradisional lainnya yang dapat meningkatkan motorik kasar siswa di sekolah dasar. Dengan demikian, hasilnya bisa menjadi penambah pengetahuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di bidang pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad Rudiyanto, Perkembangan Motorik Kasar dan Motorik Halus Anak Usia Dini, (*Lampung: Darussalam Press,* 2016), 10.

Apriliawati, A. T., & Hartono, S. (2016). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Kemampuan Motorik Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, *4*(2), 522-528.

Apriliawati, Andika Tiyas, and Setiyo Hartono. "Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Kemampuan Motorik Siswa." *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan* 4.2 (2016): 522-528.

Ardiyanto, Asep, and Pamuji Sukoco. "Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak tunagrahita ringan." *Jurnal Keolahragaan* 2.2 (2014): 119-129.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. "Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek." *(No Title)* (2010).

Atmoko, E. Y. T. (2021). Olahraga: Pengertian, manfaat, jenis, dan tujuannya. *Diakses dari https://www. kompas. com/sport/read/2021/07/22/230000018/olahraga--pengertian-manfaat-jenis-dan-tujuannya*.

Bai, Y., & Song, J. (2021). *Organizational Effectiveness in Dynamic Environments*

Buchori Alma, *Pembelajaran Study Sosial*. (Bandung: Alfabeta, 2010), 143.

Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th ed.). Boston: Pearson Education.

Cyntia Olivia Pandiangan and others, 'Analis Pentingnya Pendidikan Jasmani Bagi Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar', *Journal of Education Transportation and Business*, 1.1 (2024), pp. 1–10.

Darma, B. (2021). *Statistika penelitian menggunakan SPSS (Uji validitas, uji reliabilitas, regresi linier sederhana, regresi linier berganda, uji t, uji F, R2)*. Guepedia.

Datu, J.A.D., King, R.B., & Valdez, J.P.M. (2019). *The role of affective and cognitive variables in educational effectiveness. Educational Psychology.*

Departemen Pendidikan Nasional. (2007). *Panduan Pengembangan Diri Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Depdiknas.

Desmita, P. P., & Didik, M. S. P. P. P. (2012). Bandung: PT. *Remaja Rosdakarya*.

Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2016). *Modul PJOK SD/MI Kelas 4–6*. Jakarta: Kemdikbud.

Elisa, T. (2021). Estetika Sentra Olah Tubuh Dalam Menstimulasi Kemampuan Motorik Kasar Anak. *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education*, *6*(2), 136-141.

Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2012). *Understanding Motor Development* (edisi Indonesia). Jakarta: Penerbit Indeks.

Gallahue, D. L., & Ozmun, J. C. (2019). *Understanding Motor Development.*

Hamuni, H., & Idrus, M. (2022). Perkembangan peserta didik.

Hari Pamungkas Hari, 'Penerapan Permainan Tradisional Bola Kasti Terhadap Gerak Manipulatif Siswa Kelas IV SD', *Bravo's: Journal of Physical Education and Sport Science*, 12.3 (2024), pp. 262–72.

Hariani, "Meningkatkan Keterampilan Motorik Halus Anak Melalu Melipat Kertas Pada Kelompok A TK Sharma Wanita Rempung," Jurnal Pendidikan dan Sains 1, no. 1 (2019): 148–49.

Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, M. S. (2024, Desember). *Uji N-Gain pada efektivitas penggunaan game dengan strategi SGQ untuk meningkatkan berpikir komputasi dalam literasi energi*. Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains, **13**(2).

Indrijati, H. (2017). *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebuah Bunga Rampai (Edisi Pertama)*. Prenada Media.

Irfan Abraham and Yetti Supriyati, "DESAIN KUASI EKSPERIMEN DALAM PENDIDIKAN: LITERATUR REVIEW," Jurnal Ilmiah Mandala Education 8, no. 3 (August 27, 2022).

Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta 10270 Telepon: (021) 5737102, 5733129, *Faksimile* (021) 5721245, 5721244, Laman http: //bskap.kemdikbud.go.id

kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kasti

Kemendikbud. (2016). *Permendikbud No. 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK SD/MI*.

Kemendikbud. (2017). *Kurikulum PJOK Berbasis Literasi Sehat*.

Kemendikbud. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kemendikbudristek RI. (2022). *Panduan Pendidikan Jasmani SD dalam Kurikulum Merdeka.*

Kementerian Kesehatan RI. (2023). *Buku Kesehatan Ibu dan Anak (Buku KIA), Edisi Revisi*. Jakarta: Kemenkes.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud RI), *Buku Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV* (Kurikulum Merdeka, 2022).

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Kelas IV Tema 2: Selalu Berhemat Energi*. Jakarta: Kemdikbud.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek RI), *Panduan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada Kurikulum Merdeka* (2022).

Khurniawan, A. W., Sailah, I., Muljono, P., Indriyanto, B., & Maarif, M. S. (2021). Efektivitas Pengelolaan Sekolah Menengah Kejuruan Berstatus Badan Layanan Umum Daerah (Smk-Blud). *Jurnal Aplikasi Bisnis Dan Manajemen (Jabm), 7*(2), 512-512.

Kiranida, Oktafiana. "Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui Pelajaran Penjaskes." *Jurnal Tunas Bangsa* 6.2 (2019): 318-328.

Kreitner, R., & Kinicki, A. (2020). *Organizational Behavior* (11th Edition). McGraw-Hill Education.

Kreitner, R., & Kinicki, A. (2020). *Organizational Behavior*. McGraw-Hill Education.

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

KUANTITATIF, Pendidikan Pendekatan. Metode Penelitian Kunatitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*, 2016.

Lestari, E. (2020). *Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik kasar siswa sekolah dasar* [Disertasi/Skripsi].

Maryati, L., & Kristiyandaru, A. (2023). *Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Motorik Kasar Siswa SD*. Jurnal BRAVO's, 8(1), 45–53.

Mustafa, Pinton Setya. "Buku Ajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Untuk Guru Kelas MI/SD." *Insight Mediatama* (2023).

Nuryanti, Nuryanti, Robandi Roni Arifin, and Helmi Ismail. "Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria." *Cakrawala dini* 6.2 (2015): 240662.

Observasi 25 februari, 2025

Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2017). *Human Motor Development: A Lifespan Approach*. Routledge.

Pemerintah No. 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, n.d.

Prof.Dr Sugiyono, Statistik Untuk Pendidikan (Bandung: Alfabeta, 2016).

Putra, E. P., Syafrial, S., Sufino, S., & Defliyanto, D. (2019). *Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Power Otot Tungkai Siswi Di Smp Negeri 10 Kota Bengkulu Tahun 2017/2018. Kinestetik, 2(2), 138–144.*

Raharjo, T. J. (2021). *Inovasi Pembelajaran PJOK Abad 21*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahmat, Muhammad Yusran, and Nur Isnawati. "Kontribusi Permainan Bowling Terhadap Motorik Kasar Siswa." *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)* 2.2 (2022): 125-129.

Robinson, L.E., & Goodway, J.D. (2020). "Play-Based Motor Skill Intervention". *Journal of Motor Learning and Development*, 8(2), 195-214.

Rohendi, A., & Seba, L. (2017). perkembangan Motorik. *Bandung: Alfabeta*.

Rohendi, Aep, and Lauren Seba. "perkembangan Motorik." *Bandung: Alfabeta* (2017).

Rusmawati, I., & Hartati, S. C. Y. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Gerak Dasar Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Margomulyo 1 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, *4*(2), 435-440.

Santrock, J. W. (2020). *Child Development* (15th Edition).

Schmidt, R. A., & Wrisberg, C. A. (2018). *Motor Learning and Performance: A Situation-Based Learning Approach*. Human Kinetics.

Sekolah Dasar Negeri 01 Kepahiang

Sudirman, A. (2017). Pendidikan Jasmani: *Konsep dan Implementasi dalam Pembelajaran.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono, METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R & D.

Suharjana, R. (2013). "*Pembelajaran Permainan Bola Kecil*". Yogyakarta: UNY Press.

Suharno, P. (2015). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suja, I. W. (2019). Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran. *Lembaga Pengembangan Pembelajaran Dan Penjaminan Mutu (Lpppm) Universitas Pendidikan Ganesha*, *6*(1), 5-10.

Syaifulloh, M. Deden, and Rachmi Marshella Aguss. "Analisis peningkatan gerak dasar dalam permainan kasti." *J. Arts Educ* 1.1 (2021).

Wawancara 25 februari, 2025

WHO Global Recommendations on Physical Activity (2020)

L

A

M

P

I

R

A

N

Lampiran 1

Day 1 dimulainya permainan kasti dikelas kontol

Day 3 dilaksanakan permainan bola kasti dikelas kontrol

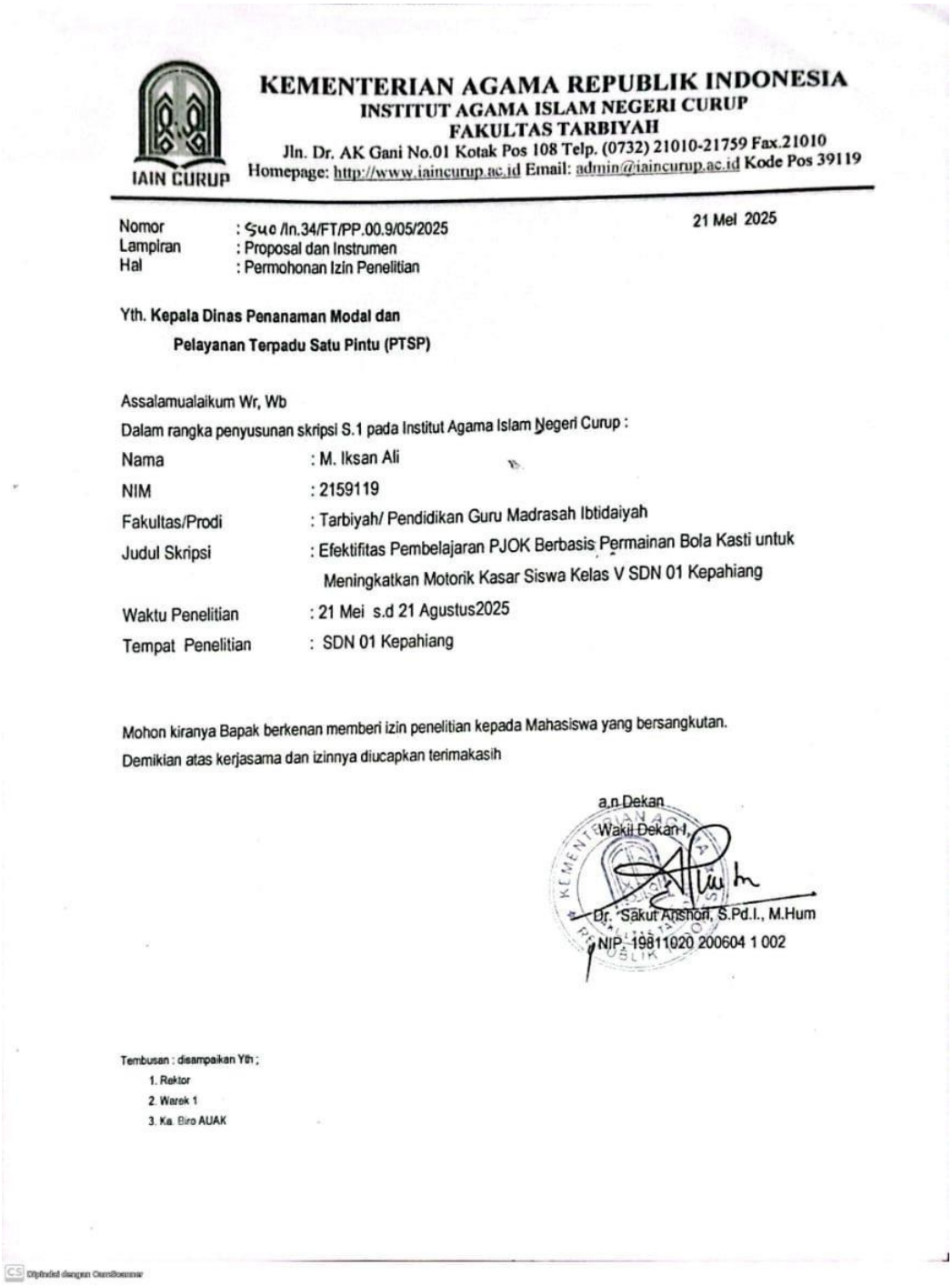
Lampiran 2

Day 1 Eksperimen dimulainya permainan bola kasti

Day 2 dimulainya treatment dikelas eksperimen

Day 3 dimulainya permainan kasti

Lampiran 3



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

IAIN CURUP

Nomor : 540 /In.34/FT/PP.00.9/05/2025
Lampiran : Proposal dan Instrumen
Hal : Permohonan Izin Penelitian

21 Mei 2025

Yth. **Kepala Dinas Penanaman Modal dan**
Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb
Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama	: M. Iksan Ali
NIM	: 2159119
Fakultas/Prodi	: Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Efektifitas Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Bola Kasti untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Kelas V SDN 01 Kepahiang
Waktu Penelitian	: 21 Mei s.d 21 Agustus2025
Tempat Penelitian	: SDN 01 Kepahiang

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth ;
1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK

Surat izin penelitian ke PTSP

Lampiran 4

PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372
Website: www.dpmptsp.kepahiangkab.go.id

IZIN PENELITIAN

Nomor : 500.16.7/081/I-Pen/DPMPTSP/V/2025

DASAR :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Tarbiyah Insitut Agama Islam Negeri Curup Nomor : 540/In.34/FT/PP.00.9/05/2025 Tanggal 21 Mei 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian.

DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :

Nama	:	M. IKSAN ALI
NPM	:	21591119
Pekerjaan	:	Mahasiswa
Lokasi Penelitian	:	SDN 01 Kepahiang
Waktu Penelitian	:	21 Mei 2025 s.d 21 Agustus 2025
Tujuan	:	Melakukan Penelitian
Judul Proposal	:	Efektifitas Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional Bola Kasti untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Kelas V SDN 01 Kepahiang
Penanggung Jawab	:	Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Tarbiyah Insitut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	:	1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian. 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang. 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas.

Dikeluarkan di : Kepahiang
Pada Tanggal : 23 Mei 2025

Ditandatangani secara elektronik oleh :
KEPALA DINAS,
ELVA MARDIANA, S.IP., M.Si.
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP. 19690526 199003 2 005

Tembusan disampaikan Kepada yth:
1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang
3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang
4. Camat Wilayah Tempat Penelitian

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)

Surat izin penelitian

Lampiran 5

PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI 01 KEPAHIANG
Alamat : Jl. M. Jun Kepahiang Kode Pos. 39372 Kecamatan Kepahiang
Email : sdn01kepahiang@gmail.com

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN
Nomor : 02.250/VII/SDN 01 KPH/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 01 Kepahiang, menerangkan bahwa :

Nama : **M. Iksan Ali**
NIM : 21591119
Program Studi : PGMI

Berdasarkan Surat Izin Penelitian dari Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang Nomor : 500.16.7/081/I-Pen/DPMPTSP/V/2025, Tanggal 23 Mei 2025. Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri 01 Kepahiang dengan judul **"Efektifitas Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional Bola Kasti Untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Kelas V SD Negeri 01 Kepahiang."** Dari tanggal 21 Mei 2025 – 21 Agustus 2025.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 16 Juli 2025
Kepala SD Negeri 01 Kepahiang

PANGKU IMAN, S.Pd.SD
NIP. 19720712 199409 1 001

Dijinkan dengan CamScanner

Surat izin selesai penelitian

Lampiran 6

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI kamis JAM 10.00 TANGGAL 11 Juli TAHUN 2024

TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA :

NAMA : M. IKSAN ALI

NIM : 2159119

PRODI : PGMI

SEMESTER : VI (6)

JUDUL PROPOSAL : analisis pendekatan pembelajarannya pjok berbasis permainan tradisional untuk menumbuhkan kerjasama siswa kelas 6 SDN 02 seberang musi

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENERANGKAN BAHWA :

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT TENTANG :

   a. .....
   .....
   .....

   b. .....
   .....
   .....

   c. .....
   .....
   .....

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PENASEHAT AKADEMIK DAN PRODI .

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CURUP, 11 Juli 2024

CALON PEMBIMBING I

(Dr. Edi Warsidi M.M.)TPd

CALON PEMBIMBING II

(Nelfa Sari, M.Pd

MODERATOR,

(M. IKSAN ALI)

Dipindai dengan CamScanner

Seminar proposal

Lampiran 7

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH
Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage http://www.iaincurup.ac.id E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH
Nomor : 845 Tahun 2024
Tentang
PENUNJUKAN PEMBIMBING 1 DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

Menimbang :
a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022,tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

Memperhatikan :
1. Permohonan Sdr. M. Iksan Ali tanggal 24 Desember 2024 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 11 Juli 2024

M E M U T U S K A N :

Menetapkan
Pertama :
1. **Dr. Edi Wahyudi ,M.Pd** **197303131997021001**
2. **Nelfa Sari, M.Pd** **199402082022032004**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **M. Iksan Ali**
N I M : **21591119**
JUDUL SKRIPSI : **Analsis Pendekatan Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan Tradisional Bola Kasti untuk Meningkatkan Motorik Siswa Kelas V SDN 01 Kepahiang**

Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;

Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarah
kan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;

Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;

Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;

Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;

Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
Pada tanggal 24 Desember 2024
Dekan,

Suparto

Tembusan :
1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Digitized dengan CamScanner

Berita acara

Lampiran 8

Instrument Penelitian

Nama: M. Iksan Ali

Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtdaiyah

Instrumen Penelitian

Nama sekolah: SDN 01 Kepahiang

Hari/tanggal:

Kelas: V (Lima)

A. Identitas Instrumen

1. Nama instrument: Tes keterampilan motorik kasar siswa dalam permainan bola kasti
2. Tujuan: mengukur peningkatan ketrampilan motorik kasar siswa setelah penerapan pembelajaran berbasis permainan tradisional bola kasti.
3. Responden: siswa kelas V SDN 01 Kepahiang (kelas eksperimen dan kontrol)
4. Waktu pelaksanaan: sebelum (pretest) sesudah (posttest) perlakuan.

B. Kisi-Kisi Instrument

Variable yang diukur: ketrampilan motorik kasar SDN 01 Kepahiang

No	Aspek yang dinilai	Deskripsi	Skor	Katagori
1	Lokomotor = Berjalan	a. Langkah mantap, seimbang, koordinasi tubuh sangat baik saat berjalan menuju posisi atau base.	5	Sangat baik
		b. Langkah stabil dan cukup koordinatif, sedikit kurang irama namun tidak	4	Baik

Dibuat dengan CamScanner

		mengganggu permainan. c. Langkah kadang tidak seimbang, koordinasi cukup namun ada keraguan arah atau kecepatan. d. Langkah sering goyah, arah tidak konsisten, koordinasi tubuh kurang baik. e. Sulit berjalan dengan benar, sangat tidak seimbang, sering kehilangan arah atau keseimbangan.	3 2 1	Cukup Kurang Gagal
	Berlari	a. Berlari cepat dan efisien, koordinasi lengan dan kaki sangat baik, tepat waktu dalam permainan. b. Berlari cukup cepat dan efisien, hanya sedikit kekurangan dalam koordinasi. c. Kecepatan berlari sedang, koordinasi cukup, kadang terlambat atau kurang tanggap.	5 4 3	Sangat baik Baik Cukup

		d. Berlari lambat, koordinasi kurang, sering kehilangan keseimbangan atau arah.	2	Kurang
		e. Tidak mampu berlari dengan baik, gerakan sangat lambat dan tidak terkoordinasi.	1	Gagal
	Melompat	a. Lompat dengan tolakan kuat, koordinasi sangat baik, mendarat stabil dan seimbang.	5	Sangat baik
		b. Lompat cukup tinggi dan stabil, hanya sedikit goyah saat mendarat.	4	Baik
		c. Lompat cukup namun kurang tenaga atau koordinasi, kadang mendarat tidak seimbang.	3	Cukup
		d. Lompat rendah dan kurang tenaga, keseimbangan saat mendarat sering terganggu.	2	Kurang
		e. Tidak mampu melompat dengan baik, gerakan tidak terarah dan mendarat dengan tidak aman.	1	Gagal

2	Non-lokomotor = Menekuk	a. Gerakan menekuk lutut atau tubuh dilakukan tepat waktu, fleksibel, dan seimbang dengan kontrol penuh.	5	Sangat baik
		b. Gerakan menekuk cukup baik dan fleksibel, sedikit kurang sempurna namun tidak mengganggu permainan.	4	Baik
		c. Gerakan menekuk dilakukan kurang dalam atau tidak stabil, tetapi masih fungsional.	3	Cukup
		d. Gerakan menekuk tidak sesuai situasi permainan, kurang fleksibel dan mengganggu koordinasi.	2	Kurang
		e. Tidak mampu menekuk dengan benar, postur kaku dan tidak efektif dalam permainan.	1	Gagal
	Memutar	a. Gerakan memutar tubuh sangat luwes dan koordinatif, mendukung efektivitas aksi.	5	Sangat baik

Digitized dengan CamScanner

		b. Gerakan memutar cukup baik, sedikit kurang keluwesan namun tetap berfungsi.	4	Baik
		c. Gerakan memutar dilakukan kurang luwes atau terlalu lambat, masih sesuai dengan konteks.	3	Cukup
		d. Gerakan memutar tidak terkoordinasi, kurang fungsional dalam situasi permainan.	2	Kurang
		e. Tidak mampu memutar tubuh dengan baik, canggung dan tidak tepat waktu.	1	Gagal
	Mengayun	a. Ayunan tangan sangat tepat, kuat, dan ritmis sesuai arah dan sasaran bola.	5	Sangat baik
		b. Ayunan cukup kuat dan terarah, meski tidak selalu konsisten.	4	Baik
		c. Ayunan kurang kuat atau tidak tepat arah, tetapi masih mengenai sasaran.	3	Cukup

		d. Ayunan lemah atau salah arah, sering gagal mengenai bola.	2	Kurang
		e. Tidak mampu mengayun dengan benar, sangat lemah dan tidak efektif.	1	Gagal
	Menjaga keseimbangan	a. Mampu menjaga keseimbangan dengan sangat baik dalam semua posisi permainan.	5	Sangat baik
		b. Keseimbangan cukup baik, hanya sedikit goyah dalam situasi tertentu.	4	Baik
		c. Kadang kehilangan keseimbangan, tetapi masih bisa dikendalikan.	3	Cukup
		d. Sering kehilangan keseimbangan, mengganggu efektivitas gerakan.	2	Kurang
		e. Tidak mampu menjaga keseimbangan, sering jatuh atau kehilangan kontrol.	1	Gagal
3	Manipulatif= Menangkap	a. Menangkap bola dengan tepat,	5	Sangat

		sasaran, kekuatan dan teknik belum stabil.		
		d. Lemparan lemah dan tidak terarah, teknik dasar belum dikuasai.	2	Kurang
		e. Tidak mampu melempar dengan benar, sangat lemah dan tidak terkoordinasi.	1	Gagal
	Memukul	a. Ayunan tepat waktu, kuat, dan mengenai bola secara bersih, arah pukulan efektif.	5	Sangat baik
		b. Ayunan cukup tepat dan mengenai bola, arah pukulan cukup baik.	4	Baik
		c. Ayunan kurang tepat atau kurang kuat, bola sering hanya tersentuh ringan.	3	Cukup
		d. Sering gagal mengenai bola, ayunan tidak terarah dan kurang tenaga.	2	Kurang
		e. Tidak mampu memukul bola, ayunan salah arah dan tidak mengenai sasaran.	1	Gagal

Digitized by Arsip Nasional

C. Deskripsi Instrument

1. Pretest
   Dilakukan sebelum intervensi untuk kedua kelompok (eksperimen dan kontrol)
2. Intervensi (3pertemuan)
   Kelompok eksperimen: Pembelajaran PJOK berbasis permainan bola kasti
   Kelompok kontrol: Pembelajran PJOK Konvensional (tanpa diberi treatmen permainan bola kasti)
3. Posttest 1: setelah pertemuan pertama (evaluasi awal).
4. Posttest 2: dilakukannya treatmen kepada kelas eksperimen
5. Posttest 2: setelah pertemuan ketiga (evaluasi akhir)

Kepahiang, juni 2025
Validasi instrument

KAMARUDIN, S.Pd
Nip. 1992052820191004

Lampiran 9

No	Nama	Indikator			Nilai
		Lokomotor	Non-lokomor	Manipulatif	
1	Adinda Afrillia	3	2	3	53
2	Arkan Anggito Abimayu	4	2	3	60
3	Arya Saputra	4	3	2	60
4	Askha warde Carles	3	2	2	46
5	Cheril Lorenza	3	3	2	53
6	Fahni akila rahmadania	2	3	1	40
7	Herlangga Masrdiansah	4	3	4	73
8	Kenda Devina Fadli	3	3	1	46
9	Kevin Aldianto Febian	4	4	4	80
10	Kevin Rizki Pranata	3	3	4	66
11	Keylen Akilla	2	3	1	40
12	Mawar Fitria	3	3	3	60
13	M. Akhtar Fattan Herjunio	3	3	3	60
14	M. Azka Mulana Azidik	3	2	4	60
15	Marsela	3	3	2	53
16	M. Gilby Firdaus	4	4	2	66
17	M. Ikwan Ari Sandi	5	5	4	80
18	Rajlin Daramaya	3	3	4	66
19	Reksi Alfarezi Efendi	3	3	1	46
20	Rindu Putri Bungsu	3	3	2	53
21	Titin Mubarokah	2	2	3	46
22	Zelvi	3	3	3	60
23	Firda	3	3	2	53
Jumlah					1.320
Rata-Rata					57,39

Pretest eksperiment

Dipindai dengan CamScanner

Nilai pretest kelas eksperimen tuntas kkm berjumlah 3 orang dan yang tidak tuntas 20 orang

No	Nama	Indikator			Nilai
		Lokomotor	Non-lokomor	Manipulatif	
1	Adinda Afrillia	3	4	4	73
2	Arkan Anggito Abimayu	4	4	4	80
3	Arya Saputra	4	4	5	86
4	Askha warde Carles	4	3	5	80
5	Cheril Lorenza	3	4	4	73
6	Fahni akila rahmadania	3	4	4	73
7	Herlangga Masrdiansah	4	4	5	86
8	Kenda Devina Fadli	3	4	3	66
9	Kevin Aldianto Febian	4	5	5	93
10	Kevin Rizki Pranata	3	4	4	73
11	Keylen Akilla	2	3	4	60
12	Mawar Fitria	3	4	5	80
13	M. Akhtar Fattan Herjunio	3	4	4	73
14	M. Azka Mulana Azidik	4	4	4	80
15	Marsela	3	5	4	80
16	M. Gilby Firdaus	4	5	4	86
17	M. Ikwan Ari Sandi	5	4	4	86
18	Rajlin Daramaya	3	4	5	80
19	Reksi Alfarezi Efendi	3	4	4	73
20	Rindu Putri Bungsu	3	4	4	73
21	Titin Mubarokah	3	4	5	80
22	Zelvi	3	4	4	73
23	Firda	3	4	5	80
Jumlah					1.787
Rata-Rata					77,69

Posttest eksperimen

CS Dipindai dengan CamScanner

Nilai posttest eksperimen tuntas kkm 21 orang yang tidak lulus 2 orang

No	Nama	Indikator			Nilai
		Lokomotor	Non-lokomor	Manipulatif	
1	Abrar Habibie	4	3	3	66
2	Alfaro Prabu Modenau	4	2	3	60
3	Azka Aldric Syah	3	3	3	60
4	Chelsi Yunita	2	3	3	53
5	Chika Vebiola	3	2	2	46
6	Dinda Angel Lia	3	3	1	46
7	Fajar Ari Sanhaya	3	4	2	60
8	Fezia Lestarifilda Zakira	2	3	1	40
9	Filda Zakira	3	3	3	60
10	Ibrohim	3	3	4	66
11	Kenzi Afezo	3	2	3	53
12	Keren Salsabilah	2	3	1	40
13	Kevin Andrian Dwi Kusuma	4	3	5	80
14	Meriza Gea Aulia	3	4	3	66
15	M. Gribril Satria Adjtmaja	3	3	3	60
16	M. Ariyanto Fadhli	3	3	4	66
17	Nikmatul Hasanah	2	3	1	40
18	Ridho Nazer Alfahri	3	4	3	66
19	Rio Saputra	5	3	5	86
20	Ririrn Oktavia Fitri	2	3	2	46
21	Wika Klarisa	2	3	1	40
22	Piki	3	3	2	53
23	M. Iqbal	3	3	3	60
Jumlah					1.313
Rata- Rata					57.08

Pretest kontrol

CS Dipindai dengan CamScanner

Nilai pretest kontrol yang lulus kkm 2 orang dan yang tidak tuntas 21 orang

No	Nama	Indikator			Nilai
		Lokomotor	Non-lokomor	Manipulatif	
1	Abrar Habibie	4	3	3	66
2	Alfaro Prabu Modenau	4	3	4	73
3	Azka Aldric Syah	3	3	3	60
4	Chelsi Yunita	3	3	3	60
5	Chika Vebiola	3	2	4	60
6	Dinda Angel Lia	3	3	1	46
7	Fajar Ari Sanhaya	3	4	3	66
8	Fezia Lestarifilda Zakira	3	3	2	53
9	Filda Zakira	3	3	3	60
10	Ibrohim	3	3	4	66
11	Kenzi Afezo	3	2	2	46
12	Keren Salsabilah	4	3	1	53
13	Kevin Andrian Dwi Kusuma	4	3	5	80
14	Meriza Gea Aulia	3	4	3	66
15	M. Gribril Satria Adjtmaja	3	3	3	60
16	M. Ariyanto Fadhli	3	3	4	66
17	Nikmatul Hasanah	4	3	3	66
18	Ridho Nazer Alfahri	3	4	3	66
19	Rio Saputra	5	3	5	81
20	Ririn Oktavia Fitri	2	3	2	46
21	Wika Klarisa	2	3	3	53
22	Piki	3	3	3	60
23	M. Iqbal	3	3	4	66
Jumlah					1.424
Rata Rata					61.91

Posttest kontrol

CS Dipindai dengan CamScanner

Nilai posttest kontrol yang lulus kkm 3 orang dan yang tidak tuntas 20 orang

Lampiran 10

Modul ajar

Modul ajar

No	Komponen	Keterangan	
1	Informasi Umum Prangkat Ajar		
	Nama Penyusun	M. Iksan Ali	
	Nama Institusi	SD Negeri 01 Kepahiang	
	Tahun Penyusun	2025	
	Jenjang Sekolah	Sekolah Dasar	
	Fase/Kelas	B/4	
	Alokasi Waktu	2JP	
2	Tujuan Pembelajaran		
	Capaian Pembelajaran	Siswa mampu mengenal dan mempraktekkan berbagai ketrampilan gerak lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif melalui permainan tradisional bola kasti	
	Elemen	-	
	Tujuan Pembelajaran	Siswa dapat memahami aturan permainan bola kasti dan siswa mampu mempraktekkan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor dan gerakan manipulatif dalam permainan bola kasti	
	Pertanyaan pematik	1. Siapa yang bisa melempar bola? 2. Siapa yang bisa menangkap bola? 3. Berapa jumlah tim dalam satu kelompok?	
	Model pembelajaran	Tatap muka (praktik)	
3	Alur Tujuan Pembelajaran		
No	Kegiatan		Waktu
1	Pendahuluan 1) Siswa dibariskan empat banjar dengan rapi 2) Pembelajran dimulai dengan guru mengucapkan salam		10 menit

	dan berdoa Bersama 3) Memeriksa kehadiran siswa 4) Menyapa peserta didik dengan ramah 5) Menyampaikan tujuan pembelajaran	
2	Kegiatan inti pertemuan ke 1 1) Siswa dibagi menjadi 2 kelompok 2) Guru menjelaskan cara dan aturan permainan bola kasti 3) Siswa mempraktekkan permainan bola kasti	
	Kegiatan inti pertemuan ke 2 1) Guru membagi siswa manjedi 2 kelompok 2) Guru membagi regu pemukul dan regu penjaga 3) Guru menjelaskan dan mencontohkan cara memukul bola kasti dengan menggunakan tongkat pemukul 4) Guru menjelaskan dan mencontohkan cara melambungkan bola ke pemukul 5) Siswa secara bergantian memukul bola 6) Siswa mengulang cara memukul bola sampai bisa 7) Guru menjelaskan dan mencontohkan cara berlari ketiang hinggap sampai keruang bebas dan benar 8) Siswa mempraktekkan cara berlari ke tiang hinggap sesuai contoh dari guru 9) Siswa mempraktekkan kombinasi memukul dan berlari ketiang hinggap dengan benar 10) Siswa mengulang kegiatan kombinasi memukul dan berlari sampai lancer 11) Guru menjelaskan cara mematikan lawan 12) Siswa bermain sesuai aturan	
	Kegiantan inti pertemuan ke 3 1) Siswa bermainan permainan bola kasti	

Digitized dengan CamScanner

	2) Guru memperhatikan siswa mempraktekkan prmainan bola kasti	
3	Penutup a. Guru melakukan evaluasi dari hasil pembelajaran b. Kelas ditutup dengan doa bersama dipimpin oleh guru	
Asesmen	Asesmen yang digunakan • Asesmen formatif Bentuk asesmen: performa demonstrasi	

Guru melakukan penilaian terhadap peserta didik dalam kegiatan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif dalam permainan bola kasti

Format penilaian

No	Nama siswa	kriteria				
		Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang	Gagal

Kriteria Penilaian	
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang	2
Gagal	1

Ditulisid dengan CamScanner

Berikut adalah petunjuk penilaian berdasarkan skala 1-5:

1) Nilai setiap aspek yang dinilai dalam skala 1-5

2) Jumlah skor atau total nilai diperoleh dari penjumlahan nilai setiap aspek penilaian yang diperoleh peserta didik.

3) Nilai akhir yang diperoleh peserta didik di hitung menggunakan rumus:

$$\text{Skor} = \frac{Skor = Total\ Nilai}{Total\ Nilai\ Maksimal\ (15)} X\ 100$$

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian

Interval	Katagori penilaian	Penjelasan
85-100	Sangat baik	Siswa dengan nilai 100 menunjukkan penguasaan keterampilan secara sempurna. Gerakan tepat, efisien, dan dilakukan dengan percaya diri serta konsisten tanpa kesalahan. Sedangkan 85-99 adanya sedikit kesalahan teknis tetapi tidak mengganggu efektifitas gerak
75-84	Baik	Siswa mampu menunjukkan keterampilan dengan baik dan benar. Terdapat sedikit kesalahan teknis, dibeberapa gerakan.
65-74	Cukup	Siswa memahami keterampilan dasar namun pelaksanaannya belum konsisten. Masih terdapat kesalahan teknis dan kurang percaya diri.
45-64	Kurang	Siswa mengalami kesulitan dalam menerapkan keterampilan. Gerakan belum

Dijindai dengan CamScanner

		tepat, kurang terkoordinasi, dan membutuhkan bimbingan intensif.
0-44	Gagal	Siswa tidak mampu menunjukkan keterampilan dengan benar. Gerakan tidak sesuai, tidak terkoordinasi, dan gagal mencapai tujuan pembelajaran.

Kepahiang, Juli 2025
Kepala SD Negeri 01 Kepahiang

PANGKU IMAN, S.Pd.SD
NIP.197207121992091001

Kepahiang, juni 2025
Guru PJOK SD Negeri 01 Kepahiang

KAMARUDIN, S.Pd
Nip. 1992052820191004

Mahasiswa

M. IKSAN ALI
NIM.21591119

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 11

Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil motorik kasar siswa	pretest eksperimen	,147	23	,200*	,942	23	,199
	posttest eksperimen	,189	23	,033	,925	23	,085
	pretest kontrol	,158	23	,142	,925	23	,084
	posttest kontrol	,210	23	,010	,922	23	,074

Lampiran 12

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil motorik kasar siswa	Based on Mean	1,890	3	88	,137
	Based on Median	1,475	3	88	,227
	Based on Median and with adjusted df	1,475	3	80,540	,228
	Based on trimmed mean	1,985	3	88	,122

Lampiran 13

Nilai Uji t-test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil ketrampilan motorik kasar	Equal variances assumed	1,064	,308	6,122	44	,000	15,783	2,578	10,587	20,978
	Equal variances not assumed			6,122	40,392	,000	15,783	2,578	10,574	20,991

Lampiran 14

Kartu bimbingan

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

IAIN CURUP

Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	:	M. Ilham Ali
NIM	:	21591119
PROGRAM STUDI	:	PGMI
FAKULTAS	:	Tarbiyah
PEMBIMBING I	:	Dr. Edi Wahyudi M, M.TPd
PEMBIMBING II	:	Nelfa Sari, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	:	Efektifitas Pembelajaran Pjok Berbasis Permainan Tradisional Bola Bekel untuk Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Kelas V SDN 01 Kepahiang
MULAI BIMBINGAN	:	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.		Penulisan latar Belakang masalah	
2.		Penulisan BaB II	
3.		Penulisan BaB II dan III	
4.		Revisi BaB II dan III	
5.		Acc Penelitian	
6.		Penulisan BaB IV	
7.		Penulisan BaB IV	
8.		Penulisan BaB IV	
9.		Penulisan BaB IV	
10.		Penulisan BaB V	
11.		Penulisan BaB V	
12.		Acc ujian	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP

CURUP, ...202

PEMBIMBING I,

Dr. Edi Wahyudi M, M.TPd
NIP. 197505131997021001

PEMBIMBING II,

Nelfa Sari, M.Pd
NIP. 199402082022032004

CS Dipindai dengan CamScanner

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
Jalan AK Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: http://www.iaincurup.ac.id Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	:	M. IKSAN ALI
NIM	:	2193119
PROGRAM STUDI	:	PGMI
FAKULTAS	:	Tarbiyah
DOSEN PEMBIMBING I	:	Dr. EDI WAHYUDI M. M.TPd
DOSEN PEMBIMBING II	:	
JUDUL SKRIPSI	:	Efektifitas Pembelajaran Ajoie berbasis Permainan Tradisional bola kasti untuk meningkatkan Motorika kasar siswi kelas V SDN 01 Gepahiang
MULAI BIMBINGAN	:	
AKHIR BIMBINGAN	:	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.		Penulisan latar belakang masalah	
2.		Revisi bab I	
3.		Penulisan BAB II III	
4.		Acc penelitian	
5.		Penulisan BAB IV	
6.		Penulisan BAB IV.	
7.		Penulisan BAB IV	
8.		Penulisan Bab V	
9.		Penulisan Bab V	
10.		Acc Ujian	
11.			
12.			

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

CURUP, ...202

PEMBIMBING I,

Dr. EDI WAHYUDI M.MTPd
NIP. 197303131997021001

PEMBIMBING II,

Melfa Sari, M.Pd
NIP. 199402082022032004

- Lembar **Depan** Kartu Biimbingan Pembimbing I
- Lembar **Belakang** Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

Dipindai dengan CamScanner

BIODATA PENULIS

Penulis bernama M. Iksan Ali lahir di Cugung Lalang, Provinsi Bengkulu pada tanggal 4 Februari 2003. Ia adalah anak ketiga dari tiga bersaudara, putra dari pasangan Bapak Rasdan Effendi dan Ibu Sri Fatimah. Pendidikan formal penulis dimulai di SD Negeri 11 Ujan Mas, lalu melanjutkan ke SMP 01 Ujan Mas yang lulus pada tahun 2018, dan kemudian SMA Negeri 6 Kepahiang yang lulus pada tahun 2021. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke tingkat perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah. Selama masa kuliah, penulis aktif dalam berbagai kegiatan organisasi kemahasiswaan, di antaranya sebagai anggota HMPS (Himpunan Mahasiswa Program Studi). Harapan penulis adalah menjadi seorang pendidik yang profesional dan bisa berkontribusi dalam dunia pendidikan, baik sebagai guru maupun dosen. Dengan semangat dan dedikasi yang tinggi, penulis berhasil menyelesaikan studi sarjana serta menulis skripsi dengan judul: **"EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN PJOK BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL BOLA KASTI UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK SISWA KELAS V SDN 01 KEPAHIANG".**