

Pengaruh Permainan Kasti Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Bagi Anak Sekolah Dasar

Ervin Purwanda*, Dinar Dinangsit, Encep Sudirjo

Physical Education of Elementary Teacher Program, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

* Correspondence: aninrukmana@upi.edu

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of baseball games on gross motor skills of elementary school children and to determine how much influence baseball games have on the gross motor skills of elementary school children. This study uses a quantitative method with the type of experimental research that will use a one group pretest posttest design. The instrument used is a motor ability test instrument consisting of 4 test items, namely standing broad jump, shot put test, zigzag run, 50 meter sprint. The population of this study were fifth grade students of SDN Damit 1 Cicalengka consisting of 20 boys and 10 girls. The results of the paired Sample T-Test showed a significant number between the pre-test value of 7.10 and the post-test value of 9.50 with a significance value of $0.024 < 0.05$. The result of R squares is 0.314. The baseball game has a significant influence on students' physical fitness. This is evidenced by the sig value. (2-tailed) $0.000 < 0.05$, which means that there is an influence of the inscription game on children's motor skills. Based on the results of the determination test, the results show that the baseball game has a 31% influence on children's motor skills.

Keywords: Baseball; gross motor skills; games

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kasti terhadap kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar dan mengetahui seberapa besar pengaruh permainan kasti terhadap kemampuan motorik kasar anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang akan menggunakan desain *pre eksperimen one group pretest posttest design*. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes *motor ability* kemampuan motorik yang terdiri dari 4 butir tes yaitu *standing broad jump*, *shot put test*, lari zig-zag, lari cepat 50 meter. Poulasi penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN Damit 1 Cicalengka yang terdiri dari 20 laki-laki dan 10 perempuan. Hasilnya uji paired Sample T-Test menunjukan angka yang signifikan antara nilai *pretest* 7.10 dengan *posttest* 9.50 dengan nilai signifikansi $0,024 < 0,05$. Hasil dari R squarei seibeisai 0,314. Permainan bola kasti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebugaran jasmani siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh permainan kasti terhadap motorik anak. Berdasarkan hasil uji determinasi didapat hasil bahwa permainan bola kasti memiliki besar pengaruh 31% terhadap motorik anak.

Kata kunci: Bola kasti; motorik kasar; permainan

Received: 11 September 2024, 11 Januari 2025 | Revised: 5, 6 Februari 2025

Accepted: 10 Maret 2025 | Published: 3 April 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Menurut (Y. Y. Sari et al., 2024) pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan. Tujuan pendidikan jasmani selaras dengan tujuan pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani mempunyai tujuan untuk meningkatkan kemampuan keterampilan gerak, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan kesehatan lingkungan (Mustafa, 2022). Menurut (Safitri et al., 2022) pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan melalui proses kegiatan jasmani misalnya organ tubuh, otot-otot, kemampuan berpikir, sosial, budaya, emosional, dan etika.

Pendidikan jasmani disebut juga olahraga pendidikan penjas prestasi. Menurut (Hasmarita & Meirizal, 2024) olahraga merupakan salah satu pilar menuju kejayaan suatu bangsa. Selain itu, olahraga juga memerlukan pembinaan yang agar dapat mencapai prestasi. Pembinaan adalah proses mengikhlaskan hal yang didapat untuk memperoleh dan menggali pengalaman yang lain bertujuan untuk membuat orang tersebut memperbaiki dan mengembangkan potensi diri agar dapat menjalani serta mencapai hidup yang lebih baik (Safitri et al., 2022). Oleh karena itu, peran guru sangat diperlukan karena guru seharusnya membuat pembelajaran menarik, kreatif, efektif dan efisien agar dapat menimbulkan minat belajar, kemauan, dan perhatian siswa terhadap pembelajaran sehingga tujuan pendidikan itu sendiri dapat tercapai (Sari et al., 2023).

Olahraga merupakan semua bentuk partisipasi aktivitas fisik yang terorganisir maupun yang lepas mempunyai tujuan mengekspresikan atau meningkatkan kebugaran jasmani dan juga kesehatan mental, serta membentuk hubungan di lingkup sosial atau memperoleh hasil dalam kompetisi atau dalam bahasa olahraga dapat disebut pertandingan dan juga perlombaan semua tingkatan (Saputro, 2023). Aktivitas bermain merupakan kegiatan spontan dan menyegarkan serta mempunyai dampak baik buat anak, dorongan bermain mengaitkan peran dengan sungguh, baik menggunakan alat maupun non alat, tidak berpikir tentang masalah akhir, tidak adanya tekanan dan tanpa menginginkan balasan ataupun penghargaan sehingga motorik bagi anak lebih cepat berkembang karena terbiasa bergerak menggunakan otot-otot besar dan anak akan semakin kuat serta semakin bisa mengontrol tubuh dengan sendirinya

Menurut (Yudaparma & Adnyana, 2021) permainan adalah kontes yang berinteraksi antar pemain serta mengikuti ketentuan khusus, bisa dilaksanakan secara kelompok ataupun individu dalam mencapai maksud tertentu. Permainan juga merupakan salah satu wujud kegiatan sosial dalam mengontrol anak pada masanya. Dikarenakan, anak banyak mengurus kegiatannya di luar rumah yaitu bermain dengan kawan dibandingkan kegiatan aktif lainnya. Menurut (Hadi et al., 2021) permainan kasti ialah salah satu cabang aktivitas bermain yang sangat terkenal di Indonesia lama sebelum zaman penjajahan Jepang, justru pada zaman Belanda masyarakat sudah dapat mengenal permainan kasti.

Pada waktu itu permainan kasti ini sering diperlombakan pada pertandingan antar sekolah, sehingga bisa dikenal serta dapat diterapkan pada tiap sekolah dan juga tidak pada masyarakat (Hadi et al., 2021). Dengan adanya pertumbuhan fisik yang semakin hari mulai matang, dengan itu maka keterampilan motorik setiap anak dipastikan mulai bisa diatur supaya

menjadi lebih baik. Pada tiap aktivitas geraknya dapat searah lewat minat serta keperluannya. Beranjak kerap anak melakukan kegiatan fisiknya dengan itu dapat menghasilkan efek yang positif dalam perkembangan serta fisik motoriknya supaya memudahkan anak dalam menghadapi perencanaan yang terdapat di masa yang hendak tiba (Hadi et al., 2021).

Terdapat kesenjangan yaitu aktivitas permainan olahraga atau permainan tradisional yang sudah mulai terlupakan dikarenakan anak-anak telah dimanjakan oleh permainan yang mengutamakan teknologi seperti bermain handphone, laptop, playstation, atau komputer. Terbatasnya kegiatan olahraga di dalam maupun di luar sekolah membuat anak kurang dalam bergerak sehingga anak akan mudah letih karena terlalu lama duduk dibandingkan bergerak seperti lari, lompat atau mengayuh sepeda. Latar belakang masalah motorik kasar pada anak sangat penting untuk dipahami. Kemampuan motorik kasar memengaruhi kemampuan anak dalam melakukan gerakan besar seperti berjalan, melompat, dan melempar.

Beberapa anak mungkin mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar, yang dapat memengaruhi partisipasi mereka dalam aktivitas fisik dan sosial. Faktor-faktor seperti kurangnya stimulasi motorik kasar yang memadai, gangguan perkembangan, atau faktor genetik dapat memengaruhi perkembangan motorik kasar anak. Memahami latar belakang masalah ini memungkinkan kita untuk mencari pendekatan yang tepat dalam membantu anak mengatasi keterlambatan motorik kasarnya. Perkembangan motorik kasar pada anak merupakan aspek penting dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka. Kemampuan motorik kasar melibatkan gerakan besar yang meliputi berjalan, berlari, melompat, dan bermain dengan bola.

Keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar dapat memengaruhi kemampuan anak untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik, berinteraksi dengan lingkungan sekitar, dan bahkan memengaruhi kemandirian mereka dalam kehidupan sehari-hari. Faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan motorik kasar anak dapat bervariasi. Kurangnya stimulasi motorik kasar yang memadai di lingkungan anak, gangguan perkembangan, serta faktor genetik merupakan beberapa hal yang dapat berkontribusi terhadap keterlambatan perkembangan motorik kasar. Misalnya, anak-anak yang kurang mendapat kesempatan untuk bermain di luar ruangan atau terlibat dalam aktivitas fisik dapat mengalami keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar mereka.

Keterlambatan dalam perkembangan motorik kasar dapat berdampak pada kesejahteraan anak secara keseluruhan. Anak-anak mungkin menjadi kurang percaya diri dalam berpartisipasi dalam aktivitas fisik atau olahraga, yang pada gilirannya dapat memengaruhi aspek sosial dan emosional mereka. Selain itu, keterlambatan motorik kasar juga dapat berdampak pada kemampuan anak untuk menyelesaikan tugas-tugas sehari-hari, seperti berpakaian sendiri atau berpartisipasi dalam kegiatan sekolah. Pentingnya memahami latar belakang masalah motorik kasar anak terletak pada kemampuan untuk menangani keterlambatan tersebut secara efektif. Dengan pemahaman yang mendalam tentang faktor-faktor yang memengaruhi perkembangan motorik kasar, orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan dapat memberikan dukungan dan intervensi yang sesuai untuk membantu anak mengatasi keterlambatan tersebut.

Perkembangan motorik tercermin dalam munculnya keterampilan baru dan proses penyempurnaan seluk-beluk gerakan serta konsekuensinya. Anak pada awalnya bergerak secara tidak sadar, secara refleks, dan dengan gerakan tangan dan kaki yang tidak terarah.

Selama setahun berikutnya, gerakan refleks biasanya berangsur-angsur hilang seiring dengan perolehan gerakan dasar oleh anak. Perkembangan keterampilan motorik dapat dijelaskan dengan adanya keterampilan baru yang dipelajari anak. Pada akhirnya, keterampilan-keterampilan ini muncul secara konsisten dari satu anak ke anak lainnya, meskipun waktu kemunculannya berbeda-beda (Amira et al., 2023). Kemampuan seorang anak terungkap dalam setiap gerakannya.

Gerakan-gerakan yang dilakukan anak merupakan hasil pola interaksi berbagai sistem tubuh yang dikendalikan oleh otak, Suryadinata & Sukarno (Zahari dkk, 2022). Keterampilan motorik merupakan faktor kunci dalam mencapai hasil belajar yang maksimal. Menurut (Mulyani et al., 2020) kemampuan motorik merupakan faktor yang sangat penting dalam hampir semua cabang olahraga. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kebugaran jasmani, latihan jasmani perlu diperhatikan dengan baik dan direncanakan secara matang dan sistematis. Keterampilan motorik kasar mengacu pada aktivitas melibatkan otot-otot besar untuk melakukan beberapa aktivitas seperti berlari, memanjat, melompat, dan melempar (Manggau & Usman, 2020).

Kemampuan motorik seseorang berbeda-beda tergantung pada banyaknya pengalaman gerakan yang dikuasainya. Kemampuan yang terdapat dalam kemampuan keterampilan fisik yang dapat dirangkum menjadi lima komponen, yaitu kekuatan, kecepatan, keseimbangan, koordinasi dan kelincahan, yang juga merupakan unsur-unsur dalam kemampuan motorik. Berdasarkan fakta lapangan bahwa permainan bola kasti dapat memberikan pengaruh terhadap kemampuan gerak motorik kasar, adanya pengaruh tersebut didukung oleh data penelitian. Hal tersebut sesuai dengan unsur dari permainan bola kasti yang banyak melibatkan sebagian atau seluruh otot besar dalam aktivitasnya dengan kecepatan, kelincahan, power dan lainnya, sehingga mampu meningkatkan kemampuan gerak motorik kasar dengan efisien.

Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain penelitian *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini untuk menjawab pertanyaan bagaimana pengaruh permainan kasti terhadap kemampuan motorik kasar bagi anak sekolah dasar. Perlakuan dengan cara ini hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan kondisi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan menggunakan metode ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh latihan variabel atas kelompok eksperimen pada hasil *pretest* dengan *posttest*. Penelitian ini termasuk pra-eksperimen, dengan sampel tidak terpisah, karena tidak dapat mengontrol semua variabel yang mempengaruhi hasil eksperimen (Siagian & Sari, 2021).

Metode eksperimen dengan sampel tidak terpisah maksudnya peneliti hanya memiliki satu kelompok (sampel) saja, yang diukur dua kali, pengukuran pertama dilakukan sebelum subjek diberi perlakuan (*pretest*), kemudian perlakuan (*treatment*), yang akhirnya ditutup dengan pengukuran kedua (*posttest*) (Priandini et al., 2023). Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*the one group pretest posttest design*” atau tidak adanya grup kontrol (Arifin, 2020). Populasi penelitian ini berjumlah 30 siswa, dengan rincian 20 siswa laki-laki

dan 10 siswi perempuan, berasal dari kelas V SDN Dampit I, Desa Dampit Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung.

Karakteristik populasi adalah berjenis kelamin perempuan dan laki-laki, usia antara 10-12 tahun. Lokasi tempat tinggal mereka berdekatan dengan sekolah. Mereka sangat aktif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Instrumen yang digunakan adalah instrumen Tes *Motor Ability* untuk Sekolah Dasar (Nurlitasari & Hamami, 2023). Tes ini mempunyai reliabilitas sebesar 0,93 dan validitasnya sebesar 0,87. Berdasarkan penelitian yang diambil yaitu eksperimen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *motor agility test* yang terdiri dari 4 butir tes yaitu 1) *Standing broad jump* 2) *Shot put test* 3) Lari zig-zag 4) Lari cepat 50 meter. Prosedur penelitian terdiri dari tiga tahapan yaitu, tahap yang awal adalah pra-lapangan, kedua tahapan pelaksanaan dan terakhir tahapan analisa.

Tabel 1. Norma penilaian *standing board jump*

Putra	Putri	Nilai
240,4 <	204,1 < 5	5
213,4 S/D 240,4	181,6 S/D 204,1 4	4
186,4 S/D 213,4	159,2 S/D 181,6 3	3
159,4 S/D 186,4	136,8 S/D 159,2 2	2
< 159,4	< 136,8 1	1

Berdasarkan tabel di atas nilai tertinggi untuk kategori putra adalah 5 dengan hasil kurang dari 240,4 cm sedangkan nilai rendahnya adalah 1 dengan hasil kurang dari 159,4 cm. Sedangkan untuk kategori putri nilai teringginya adalah 5 dengan hasil kurang dari 204,1 cm dan nilai terendahnya adalah 1 dengan hasil kurang dari 136,81 cm.

Tabel 2. Norma penilaian tolak peluru (*Shot Put*)

No	Meiteir	Norma	Nilai
1.	>9	Baik Seikali	5
2.	7-8	Baik	4
3.	5-6	Seidang	3
4.	2-4	Kuirang	2
5.	≤1	Kuirang Seikali	1

Berdasarkan tabel diatas jarak paling jauh adalah 9 meter atau lebih, dengan kategori baik sekali dan nilai 5 sedangkan jarak paling rendah adalah kurang dari 1 meter dengan kategori kudang dan nilai 1.

Tabel 3. Norma penilaian *zig-zag run test*

Dimensasi	Skor	Kriteria	Waktu	
			Putra	Putri
Lari Zig-Zag	5	Seimpurna	<15,2 Deitik	<17,0 Deitik
	4	Baik Seikali	16,1 – 15,2 Deitik	19,9 – 17,0 Deitik
	3	Baik	18,1 – 18,2 Deitik	21,7 – 18,0 Deitik
	2	Cuikuip	19,3 – 18,2 Deitik	23,0 – 21,8 Deitik
	1	Kuirang	>19,3 Deitik	>23,0 Deitik

Berdasarkan table diatas nilai tertinggi adalah 5 dengan kategori sempurna dan perolehan waktu yang didapat kurang dari 15,2 detik dan nilai terendahnya adalah 1 dengan kategori kurang dan perolehan waktu yang didapat lebih dari 19,3 detik. Sedangkan untuk perempuan nilai tertinggi adalah 5 dengan kategori sempurna dan perolehan waktu yang didapat kurang dari 17 detik dan nilai terendahnya adalah 1 dengan kategori kurang dan perolehan waktu yang didapat lebih dari 23 detik.

Tabel 4. Norma penilaian test lari 50 M

Putra	Putri	Nilai
< 6.7 deitik	< 7.7 deitik	5
6.8 – 7.6 deitik	< 7.7 deitik	4
7.7 – 8.7 deitik	7.8– 8.7 deitik	3
8.8 – 10.3 deitik	8.8– 9.9 deitik	2
10.4 deitik - dst	12.0 deitik – dst	1

Berdasarkan table diatas nilai tertinggi adalah 5 dengan kategori sempurna dan perolehan waktu yang didapat kurang dari 6,7 detik dan nilai terendahnya adalah 1 dengan kategori kurang dan perolehan waktu yang didapat lebih dari 10,4 detik. Sedangkan untuk perempuan nilai tertinggi adalah 5 dengan kategori sempurna dan perolehan waktu yang didapat kurang dari 7,7 detik dan nilai terendahnya adalah 1 dengan kategori kurang dan perolehan waktu yang didapat lebih dari 12 detik.

Setelah seluruh data diuji hasil terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah melakukan 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. Setelah uji data hasil *pre-test* dan *post-test* terkumpul selanjutnya data dianalisis dengan uji homogenitas untuk mengetahui data yang telah diteliti memiliki karakteristik yang atau tidak. Selanjutnya diuji dengan uji normalitas, apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, jika berdistribusi normal menggunakan statistik parametrik dan jika ada salah satu data yang berdistribusi tidak normal menggunakan statistik non parametrik. Setelah data dihasilkan lalu di uji menggunakan uji t.

Hasil

Temuan yang didapat dari penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa sekolah dasar SDN Dampit 1 Cicalengka yang berjumlah 30 siswa yang diantaranya, 10 siswi dan 20 siswa. Peneliti menemukan beberapa anak yang memiliki motorik yang kurang, pada saat *test* dan *treatment* mereka lebih suka bersaing atau di lombakan. Akan tetapi semuanya mengikuti arahan peneliti dengan baik dari awal sampai akhir penelitian. Selanjutnya pada tabel dibawah ini menunjukkan hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian dari *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Data hasil *pretest* dan *posttest*

No	Nama	Jumlah posttes	Jumlah posttest	Selisih nilai
1	Aql	6	11	5
2	Tsy	6	10	4
3	Slm	9	13	4
4	Msl	8	11	3
5	Aqln	6	8	2
6	Kys	8	10	2
7	Lra	5	8	3
8	Dbr	7	8	1
9	Kyl	7	10	3
10	Anz	6	9	3
11	Mrj	7	6	1
12	Dfa	8	10	2
13	Ask	7	12	5
14	Alm	8	12	4
15	Nzr	8	10	2
16	Agn	8	10	2
17	Bgs	8	12	4
18	Hpd	5	6	1
19	Fdl	8	10	2
20	Msa	5	8	3
21	Fxl	7	10	3
22	Nzrl	7	9	2
23	Fuzn	8	10	2
24	Mft	8	11	3
25	Lys	9	10	1
26	Adn	10	12	2
27	Rdi	7	5	2
28	Fdlh	6	9	3
29	Dfi	5	7	2
30	Fdli	6	8	2

Berdasarkan tabel *pretest* dan *posttest* diatas maka dapat dinyatakan pada *pretest* skor tertinggi adalah 10 (1 orang) dan yang terendah adalah 5 (4 orang) pada *posttest* skor tertinggi adalah 13 (1 orang) dan yang terendah adalah 5 (1 orang). Dan nilai selisih paling tinggi adalah 5. Uji normalitas digunakan untuk menentukan apakah variabel-variabel penelitian memiliki distribusi distribusi normal. rumus *kolmogorov-smirnov Z* digunakan untuk menghitung uji normalitas ini.

Tabel 6. Uji normalitas

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest	.190	30	.007	.927	30	.042
Hasil Posttest	.202	30	.003	.948	30	.146

Dalam tabel uji normalitas menunjukan nilai signifikasi uji *shapiro-wilk* hasil *pretest* sebesar 0,042 dan *posttest* sebesar 0,146. Ini menunjukan bahwa data yang didapat bersifat normal karena nilai signifikasi data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari nilai signifikasi yaitu 0,05. Uji homogenitas berguna untuk menentukan kesamaan sampel, atau apakah varian

populasi seragam. Metode homogenitas menyatakan bahwa uji homogen jika > 0.05 , dan jika < 0.05 , maka uji tidak homogen.

Tabel 7. Test of homogeneity of variances

Hasil Motorik Anak				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
3.760	1	58	.057	

Menurut tabel homogeneity of variances di atas, data hasil nilai *pretest* sig. 0,057 lebih besar dari 0,05 menunjukkan bahwa permainan kasti terhadap kemampuan motorik anak dapat diterima dan data homogen. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest*, uji-t digunakan untuk menguji hipotesis bahwa "terdapat pengaruh permainan bola kasti terhadap peningkatan motorik anak" Jika hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan, maka permainan kasti mempengaruhi peningkatan kemampuan motorik siswa. Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} dan nilai sig lebih kecil dari 0.05, maka temuan penelitian dinyatakan signifikan.

Tabel 8. *Paired samples t-test*

		Mean	N	Std. Deviation	Std. error Mean
Pair 1	Hasil Pretest	7.10	30	1.296	.237
	Hasil Posttest	9.50	30	1.943	.355

Berdasarkan tabel diatas nilai rata-rata *pretest* adalah 7.10 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 9.50 yang menunjukkan adanya peningkatan pada sample.

Tabel 9. *Paired sample test*

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-Posttest	-2.400	1.499	.274	-2.960	-1.840	-8.767	29	.000

Dari tabel diatas menyatakan bahwa hasil uji paired sample t-test menunjukkan angka yang signifikan antara nilai *pretest* dengan *posttest* dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Sehingga H_0 pada penelitian ini ditolak dan H_1 diterima dimana terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua test. Yang berarti terdapat pengaruh permainan bola kasti terhadap peningkatan motorik anak.

Tabel 10. Uji koefisien determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. error of the estimate	R Square Change	Change Statistics			
						F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.561 ^a	.314	.290	1.371	.314	12.837	1	28	.001

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari R square sebesar 0,314 dapat diartikan bahwa permainan bola kasti memiliki pengaruh sebesar 31% pada motorik kasar siswa. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* uji-t dapat digunakan untuk menentukan apakah permainan kasti memengaruhi kemampuan motorik atau tidak. Uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} yang besar dan signifikansi. Menurut hasil uji-t, siswa kelas V SDN Dampit 1 Cicalengka mengalami peningkatan kemampuan motorik secara signifikan sebagai hasil dari permainan kasti. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test menunjukkan angka yang signifikan antara nilai *pretest* 7.10 dengan *posttest* 9.50 dengan nilai signifikansi $0,024 < 0,05$. Kemampuan motorik mengalami peningkatan setelah melakukan treatment dengan ditunjukkan oleh nilai *posttest* lebih besar dari pada nilai *pretest*. Dengan demikian, permainan kasti dapat meningkatkan kemampuan motorik bagi siswa Kelas V SDN Dampit 1 Cicalengka.

Pembahasan

Untuk anak-anak yang sedang dalam masa perkembangan, meningkatkan kemampuan motorik sangat penting, terutama bagi anak Sekolah Dasar. Siswa dapat mengembangkan keterampilan gerak yang lebih kompleks dengan kemampuan motorik ini. Kemampuan motorik seorang siswa sangat memengaruhi kemampuan mereka dalam olahraga. Tes kesegaran jasmani menilai kemampuan motorik, seperti kecepatan, daya ledak otot, kelenturan, dan koordinasi. Selanjutnya, deskripsi dari hasil *pretest* dan *posttest* diambil dari nilai T-skor yang diperoleh. Nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* uji-t dapat digunakan untuk menentukan apakah permainan kasti memengaruhi kemampuan motorik atau tidak. uji-t menunjukkan nilai t_{hitung} yang besar dan signifikansi.

Menurut hasil uji-t, siswa kelas V SDN Dampit 1 Cicalengka mengalami peningkatan kemampuan motorik secara signifikan sebagai hasil dari permainan kasti. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test menunjukkan angka yang signifikan antara nilai *pretest* 7.10 dengan *posttest* 9.50 dengan nilai signifikansi $0,024 < 0,05$. Kemampuan motorik mengalami peningkatan setelah melakukan *treatment* dengan ditunjukkan oleh nilai *posttest* lebih besar dari pada nilai *pretest*. Dengan demikian, permainan kasti dapat meningkatkan kemampuan motorik bagi siswa Kelas V SDN Dampit. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mohanis, 2015) dimana hasil yang didapatkan dari penelitiannya bahwa permainan kasti berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan motorik siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hadi et al., 2021) yang berjudul “pengaruh permainan bola kasti terhadap kemampuan gerak motorik kasar siswa kelas V SDN 90 Rejang Lebong” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan bola kasti terhadap kemampuan gerak motorik kasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *pretest and posttest* one grup. Populasi dalam penelitian ini seluruh kelas V berjumlah 40 siswa, dengan sampel berjumlah 40 siswa, teknik pengambilan sampel menggunakan teknik total sampling. Analisis statistik dalam penelitian ini menggunakan uji t untuk menguji hipotesis. Hasil penelitian motorik kasar dengan rata-rata *pretest* medicine ball yaitu 1.88, rata-rata *posttest* yaitu 2.07, mengalami peningkatan sebesar 10.11%. Rata-rata *pretest* lari 40 meter yaitu 7.74, rata-rata *posttest* yaitu 7.57, mengalami peningkatan sebesar 2.36%. Rata-rata *pretest* lari bolak-balik 4x5 meter yaitu 18.06, rata-rata *posttest* yaitu 17.68, mengalami

peningkatan sebesar 2.11%. Hasil analisis medicine ball $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4.66 > 1.66$. Lari 40 meter $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1.92 > 1.66$. Lari bolak-balik 4x5 meter $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $1.82 > 1.66$. Dengan demikian H_a diterima yaitu terdapat pengaruh permainan bola kasti terhadap kemampuan gerak motorik kasar siswa kelas V SDN 90 Rejang Lebong.

Dalam penelitiannya (Mahfud & Fahrizqi, 2020) yang berjudul “pengembangan model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional untuk siswa sekolah dasar” Berdasarkan data yaitu nilai rata-rata yang dihasilkan dari 3 orang ahli perkembangan motorik adalah 82, % sehingga model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional ini dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Berdasarkan hasil penelitian secara menyeluruh menunjukkan bahwa produk model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional ternyata secara keseluruhan layak dan efektif digunakan. Model latihan keterampilan motorik melalui olahraga tradisional ini hendaknya dapat dipertimbangkan oleh pengajar sebagai panduan alternatif atau referensi untuk meningkatkan keterampilan motorik anak.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang ada di atas, peneliti akan menambahkan pembeda dari penelitian sebelumnya dengan menggunakan batng tee saat melakukan treatment. Batng tee ini adalah alat bantu untuk memukul bola kasti agar bola bisa diam disaat pemukul akan melakukan pukulan. Dengan batng tee ini anak akan lebih mudah memukul bola tanpa harus melakukan lemparan saat akan memukul.

Simpulan

Berdasarkan penjelasan dan hasil analisis data yang telah dikemukakan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bola kasti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kebugaran jasmani siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh permainan kasti terhadap motorik anak. Berdasarkan hasil uji determinasi didapat hasil bahwa permainan bola kasti memiliki besar pengaruh 31% terhadap motorik anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jika siswa dan guru menyadari bahwa latihan permainan kasti dapat meningkatkan keterampilan motorik mereka, maka latihan permainan kasti dapat digunakan untuk variasi bentuk latihan agar kemampuan motorik anak dapat meningkat. Berdasarkan hasil data hipotesis penelitian ini adalah permainan bola kasti memiliki pengaruh terhadap peningkatan motorik anak. H_0 = tidak terdapat pengaruh permainan bola kasti terhadap motorik kasar siswa. H_1 = terdapat pengaruh permainan bola kasti terhadap motorik kasar siswa. Jika nilai sig $> 0,05$ maka H_1 ditolak sebaliknya jika sig $< 0,05$ artinya H_1 terdapat pengaruh permainan bola kasti terhadap peningkatan motorik anak.

Pernyataan Penulis

Pernyataan ini menegaskan bahwa karangan saya dan tim belum pernah dimuat pada jurnal atau media sejenis manapun, dan merupakan karya asli penulis. Apabila dikemudian hari ditentukan bahwa artikel tersebut tidak diubah dan telah diterbitkan, saya sebagai penulis bersedia menghadapi sanksi yang dijatuhkan oleh pengelola Jurnal Porkes.

Daftar Pustaka

- Amira, F., Zain, M. I., & Angga, P. D. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani pada Siswa. *Jurnal of Classroom Action Research*, 5(1), 137–140. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/article/view/3896>
- Arifin, Z. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. *Jurnal Stit Al-Hikmah Bumi Agung Way Kanan*, 1(1), 1–5. <https://alhikmah.stit-alhikmahwk.ac.id/index.php/awk/article/view/16>
- Hadi, F., Raibowo, S., & Prabowo, A. (2021). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Kemampuan Gerak Motorik Kasar Siswa Kelas V SD Negeri 90 Rejang Lebong. *Sport Gymnastics : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(2), 260–270. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v2i2.16774>
- Hasmarita, S., & Meirizal, Y. (2024). Peran Orang Tua dalam Mendukung Prestasi Olahraga Renang di Club SGO Kota Cimahi. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 5(1), 410–419. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v5i1.106>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/sport/article/view/622/0>
- Manggau, A., & Usman, A. (2020). Developing the Gross Motor Skills of Children by Simultaneously Training Them with Rhythmic Gymnastics. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(2), 205–216. <https://ojs.unm.ac.id/JEST/article/view/14459>
- Mohanis. (2015). Pengaruh Permainan Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Motorik Bagi Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Tegiri Kecamatan Kokap Kabupaten Kulon Progo Tahun Ajaran 2014/2015. In *Block Caving – A Viable Alternative?* (Vol. 21, Issue 1).
- Mulyani, S., Musfiroh, M., Cahyanto, E. B., Sumiyarsi, I., & Nugraheni, A. (2020). Obesitas Terhadap Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Balita. *Jurnal Ilmiah Kesehatan dan Aplikasinya (Placentum)*, 8(1), 6–12. <https://doi.org/10.20961/placentum.v8i1.39651>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 1–10. <http://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/1720>
- Nurlitasari, A., & Hamami, T. (2023). Assessment as, for, of learning Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Tingkat Menengah Atas. *Jurnal Risalah*, 9(4), 225–234. https://jurnal.faiunwir.ac.id/index.php/Jurnal_Risalah/article/view/597
- Priandini, D., Resita, C., & Mahardhika, D. B. (2023). Pengaruh Metode Latihan Taktis terhadap Keterampilan Menembak Bola Tangan pada Siswa SMA Negeri 2 Klari. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2(18), 349–365. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/5098>
- Safitri, E., Usra, M., & Yusfi, H. (2022). Peran Guru Penjaskes dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran PJOK. *Jurnal Jendela Olahraga*, 7(1), 27–34. <https://doi.org/10.26877/jo.v7i1.8835>
- Saputro, A. A. (2023). Tingkat Teknik Dasar Bola Basket Klub Golden Ways Jombang. *Stand : Journal Sports Teaching and Development*, 4(1), 9–22. <https://doi.org/10.36456/j-stand.v4i1.7392>

- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih. *Jurnal Insiru PAI*, 7(2), 438–449. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/article/view/16903>
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli, P. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i2.1657>
- Siagian, M. A., & Sari, D. M. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Circuit Training Terhadap Keterampilan Servis Pendek dalam Permainan Bulu Tangkis pada Atlet SMP Sabila Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 1(2), 42–46. <https://doi.org/10.55081/jurdip.v1i2.614>
- Yudaparmita, usti N. A., & Adnyana, K. S. (2021). Upaya Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional pada Peserta Didik. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 183–190. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/1799>
- Zahari, Q. F., Ayu, N., Prashanti, S., & Salsabella, S. (2022). Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini dengan Masalah Obesitas. 6(4), 2844–2851. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.1570>