

## **ABSTRAK**

ILHAM ROSYADI, 2024. **PENGARUH PERMAINAN KASTI TERHADAP PENINGKATAN KECEPATAN DAN KELINCAHAN**, Pada siswa siswi kelas IV MI Jayasari, Jurusan Pendidikan Jasmani. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Permainan Kasti Terhadap Peningkatan Kecepatan Dan Kelincahan pada siswa kelas IV MI Jayasari. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Siswa Kelas IV MI Jayasari sebanyak 24 siswa. Sampel penelitian ini juga sebanyak 24 siswi yang dipilih dengan teknik total sampling. Penelitian ini menggunakan pre-test post-test design, dengan pengambilan data menggunakan observasi langsung dengan menggunakan tes kecepatan dan kelincahan sebelum dan sesudah melakukan pembelajaran permainan kasti. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t. Hasil penelitian menunjukkan nilai t hitung sebesar 8,93 yang lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,71, maka hipotesis yang diajukan dapat diterima atau terbukti bahwa pembelajaran permainan kasti berpengaruh secara signifikan terhadap kecepatan dan kelincahan siswa siswi kelas IV MI Jayasari. Artinya, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran permainan kasti berpengaruh terhadap kecepatan dan kelincahan siswa siswi kelas IV MI Jayasari.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, permainan kasti, kecepatan, kelincahan.

## **ABSTRACT**

**ILHAM ROSYADI, 2024. THE EFFECT OF CASTI GAMES ON INCREASING SPEED AND AGILITY**, In grade IV students of MI Jayasari, Department of Physical Education. Faculty of Teacher Training and Education. Siliwangi University Tasikmalaya.

*This study aims to determine the influence of the Influence of Kasti Games on the Increase of Speed and Agility in grade IV students of MI Jayasari. The population in this study is all Class IV students of MI Jayasari as many as 24 students. The sample of this study was also 24 students who were selected with the total sampling technique. This study uses a pre-test post-test design, with data collection using direct observation using speed and agility tests before and after learning the casti game. Data analysis was carried out using the t-test. The results of the study showed a calculated t-value of 8.93 which was greater than the t-value of the table of 1.71, so the hypothesis proposed can be accepted or proven that learning the kasti game has a significant effect on the speed and agility of grade IV students of MI Jayasari. This means that the results of the study show that learning the kasti game has an effect on the speed and agility of grade IV students of MI Jayasari.*

**Keywords:** *Learning, caste games, speed, agility.*