

## ABSTRAK

INDRA SAHDAN DAUD, 2023. **Pengaruh Permainan Kecil Menjala Ikan Terhadap Peningkatan Kelincahan Pada Siswa Kelas IV SDN Bintara IV Kota Bekasi** (Eksperimen pada Siswa Kelas IV SDN Bintara IV Kota Bekasi). Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kecil menjala ikan terhadap peningkatan kelincahan pada siswa kelas IV SDN Bintara IV Kota Bekasi. Dengan menggunakan metode penelitian eksperimen dan desain penelitian yaitu *One-Group Pretest-Posttest*. Populasi pada penelitian ini sebanyak 70 orang dan hanya 20 orang yang akan dijadikan sampel dengan menggunakan teknik *random sampling* atau sampel acak. Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah *shuttle run tes*. Teknik analisis data yang digunakan adalah membuat distribusi frekuensi, menghitung mean, menghitung standar deviasi, menghitung varians, uji normalitas dengan uji *chi-kuadrat*, uji homogenitas dan uji hipotesis dengan uji *t'*. Hasil skor peningkatan kelincahan menggunakan tes *Shuttle Run* menunjukkan adanya peningkatan kelincahan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis menggunakan uji *t'* yaitu  $t'_{hitung} > t'_{tabel}$  sebesar  $4,92 > 1,73$  dengan taraf signifikansi 5%. Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data dan pengujian hipotesis, dapat ditarik kesimpulan bahwa Permainan Kecil Menjala Ikan berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kelincahan pada siswa kelas IV SDN Bintara IV Kota Bekasi.

**Kata Kunci:** Permainan kecil, menjala ikan, dan Kelincahan

## **ABSTRACT**

INDRA SAHDAN DAUD, 2023. *The Effect of Small Game on Increasing Agility in Grade IV Students of SDN Bintara IV Bekasi City* (Experiment on Grade IV Students of SDN Bintara IV Bekasi City). Department of Physical Education, Faculty of Teacher Training and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya.

*This study aims to determine the effect of small fish fishing game on increasing agility in grade IV students of SDN Bintara IV Bekasi City. By using experimental research methods and research design, namely One-Group Pretest-Posttest. The population in this study was 70 people and only 20 people would be sampled using random sampling techniques. The instrument used in this study was the shuttle run test. The data analysis techniques used are making frequency distributions, calculating the mean, calculating standard deviation, calculating variance, normality test with chi-squared test, homogeneity test and hypothesis test with t' test. . The results of the agility improvement score using the Shuttle Run test showed an increase in agility. This can be proven from the results of the hypothesis test using the t' test, which is  $4.92 > 1.73 t'_{hitung} > t'_{tabel}$  with a significance level of 5%. Based on the results of research, data processing and hypothesis testing, it can be concluded that the Small Game of Fishing has a significant effect on increasing agility in grade IV students of SDN Bintara IV Bekasi City.*

**Keywords:** *Small game, fishing, and Agility*