



Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Bola Terhadap Hasil Belajar Materi Permainan Bola Kecil Siswa Kelas V di SD Negeri 060794 Medan

Ruth Sani Friscilla Purba¹, Khairul Usman², Winara³, Lidia Simanihuruk⁴, Fajar Sidik Siregar⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara, Indonesia

Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara

Email: ruthsanipurba@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lempar tangkap bola terhadap hasil belajar siswa pada materi permainan bola kecil di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian adalah 40 siswa kelas V yang dipilih secara keseluruhan (total sampling). Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis data mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Hasil uji menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest, dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) = $0,001 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan lempar tangkap bola berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi permainan bola kecil.

Kata Kunci: Lempar Tangkap Bola, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar memegang peranan penting dalam mengembangkan keterampilan motorik, pemahaman konsep gerak, serta membentuk karakter melalui aktivitas fisik. Salah satu materi penting dalam pendidikan jasmani adalah permainan bola kecil, yang melibatkan koordinasi, strategi, dan keterlibatan fisik aktif siswa.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Tiwati (2022, hlm. 5) mengungkapkan bahwa penggunaan pendekatan bermain dalam pembelajaran permainan lempar tangkap bola kasti di kelas IV SD Negeri 1 Sakabulin mampu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Hal ini menandakan pentingnya metode pembelajaran yang interaktif dalam menunjang pemahaman siswa. Senada dengan itu, Prima, Fauzi, dan Imtihana (2023, hlm. 39) menyatakan bahwa permainan

lempar tangkap bola dapat mengasah koordinasi mata dan tangan, yang berdampak langsung pada peningkatan kemampuan fisik dan kognitif siswa.

Pendekatan belajar aktif melalui permainan bola kecil, seperti lempar tangkap bola kasti, tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga memberikan pemahaman konseptual yang lebih baik terhadap materi ajar. Tiwati (2022, hlm. 1, 5) menegaskan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar. Sementara itu, Baharudin (2022, hlm. 106–107) menambahkan bahwa permainan lempar tangkap bola berkontribusi terhadap perkembangan motorik siswa, yang pada akhirnya memperkaya capaian hasil belajar mereka.

Studi-studi tersebut memperlihatkan bahwa aktivitas fisik dalam pembelajaran bukan hanya menargetkan aspek jasmani semata, namun juga mendukung capaian kognitif dan afektif. Lebih lanjut, koordinasi tangan dan mata yang dilatih melalui permainan lempar tangkap bola memfasilitasi internalisasi konsep permainan bola kecil secara lebih intuitif dan natural. Lingkungan pembelajaran yang aktif ini juga mendorong partisipasi siswa secara menyeluruh, sehingga hasil belajar pun meningkat (Prima et al., 2023; Baharudin, 2022).

Di SD Negeri 060794 Medan, peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa pada materi permainan bola kecil masih tergolong rendah. Berdasarkan wawancara dengan guru olahraga kelas V, Ibu Febby Yosanta, S.Pd., serta observasi langsung pada tanggal 13 Januari 2025, diperoleh informasi bahwa antusiasme siswa dalam pembelajaran PJOK tergolong rendah. Tidak semua siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta terdapat keterbatasan fasilitas yang menghambat proses pembelajaran. Berdasarkan data hasil ulangan harian, hanya 44% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, sementara 56% siswa belum mencapai standar tersebut. Nilai rata-rata kelas sebesar 75,00 dikategorikan rendah untuk Tahun Ajaran 2024/2025.

Tabel 1. KKTP Mata Pelajaran PJOK Siswa Kelas V
SD NEGERI 060794 MEDAN T.A 2024/2025

Kelas	Tuntas	Tidak Tuntas	Jumlah
V	44%	56%	36 siswa

Permasalahan ini menunjukkan perlunya penerapan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif. Permainan lempar tangkap bola menjadi salah satu alternatif pendekatan yang memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar. Selain menumbuhkan kemampuan fisik, pendekatan ini juga mendorong keterlibatan

emosional dan kognitif siswa dalam proses belajar. Potensi pengaruh dari permainan ini terhadap peningkatan pemahaman dan motivasi siswa menjadikannya relevan untuk diteliti lebih lanjut dalam konteks SD Negeri 060794 Medan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan lempar tangkap bola terhadap hasil belajar materi permainan bola kecil siswa kelas V di SD Negeri 060794 Medan Tahun Ajaran 2024/2025.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen, menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberikan perlakuan tanpa kelompok kontrol, dengan tujuan membandingkan hasil sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2018:72; Sugiyono, 2021:111–113).

Penelitian dilakukan di kelas V SD Negeri 060794 Medan pada Februari–April 2025. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 40 orang, dengan teknik total sampling karena jumlah populasi kurang dari 100 (Sugiyono, 2018:81).

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan lempar tangkap bola, yang digunakan untuk melatih keterampilan motorik kasar, koordinasi, dan konsentrasi siswa (Rahayu, 2013; Montolalu et al., 2009). Variabel terikat adalah hasil belajar, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2014; Susanto, 2013; Hamalik, 2004).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk menilai partisipasi dan keterampilan motorik siswa selama perlakuan (Sugiyono, 2018:225). Tes keterampilan melempar dan menangkap bola digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan (Sugiyono, 2018:226). Wawancara dilakukan dengan guru PJOK untuk menggali informasi pendukung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data administratif dan visual (Sugiyono, 2018:240). Berikut Adalah kisi-kisi instrumen yang digunakan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi – Kisi Instrumen Observasi

NO.	Indikator aktivitas yang diamati	Elemen Profil Pelajar Pancasila	Waktu Observasi	Skala Penilaian
1.	Siswa memperhatikan instruksi guru sebelum permainan dimulai	Mandiri, Bernalar Kritis	Pra & Saat	
2.	Siswa memahami peraturan dasar permainan bola kecil	Mandiri, Beriman & Bertakwa	Pra & Saat	
3.	Siswa melakukan gerak melempar bola sesuai teknik dasar	Kreatif, Gotong Royong	Saat Perlakuan	
4.	Siswa menangkap bola dengan koordinasi tangan-mata yang baik	Kreatif, Mandiri	Saat Perlakuan	
5.	Siswa mampu bekerjasama dalam tim saat bermain	Gotong Royong, Kolaboratif	Saat Perlakuan	
6.	Siswa menunjukkan semangat dan antusias dalam permainan	Mandiri, Bernalar Kritis	Pra & Saat	

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Kemdikbudristek.

Kriteria penilaian:

Nilai 1 : Tidak dilakukan sama sekali

Nilai 2 : Kadang – kadang dilakukan

Nilai 3 : Sering dilakukan

Nilai 4 : Selalu dilakukan

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Tes Keterampilan

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Melempar Bola	Siswa dapat melempar bola kecil ke arah target sebanyak 5 kali.	
2.	Melempar Bola	Postur tubuh siswa saat melempar bola, Siswa dapat melempar bola dengan gaya dan teknik melempar yang tepat.	
3.	Melempar Bola	Siswa dapat melempar bola tepat di tengah target (ketepatan / kena sasaran)	
4.	Menangkap Bola	Siswa dapat berdiri di depan pelempar pada jarak \pm 3 meter.	
5.	Menangkap Bola	Pelempar melempar bola ke arah siswa sebanyak 5 kali (bola ditangkap dengan baik tanpa terjatuh)	
6.	Menangkap bola	Siswa dapat menangkap bola setiap kali di lemparkan	
7.	Koordinasi tangan dan mata	Siswa dapat merespon terhadap bola saat bergerak	
8.	Koordinasi tangan dan mata	Siswa dapat mengukur kecepatan dan akurasi saat menangkap bola	
9.	Ketepatan teknik	Siswa dapat konsisten terhadap gerakan menangkap dan melempar bola saat permainan dilakukan	
10.	Ketepatan teknik	Siswa dapat melakukan teknik dasar yang sesuai (melempar daroi	

Keterangan:

Skor 4: Sangat baik

Skor 3: Baik

Skor 2: Cukup

Skor 1: Kurang baik

Instrumen penelitian diuji validitasnya menggunakan rumus *Product Moment* dan reliabilitasnya dengan rumus *Alpha Cronbach* (Suharsimi, 2013:168). Analisis data dilakukan melalui uji normalitas (*One Sample Kolmogorov-Smirnov*), uji homogenitas (*uji varians*), dan uji hipotesis menggunakan uji-t berpasangan (*paired t-test*) pada taraf signifikansi 0,05. Data dianalisis dengan bantuan SPSS 16.0.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Umum Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 060794 Medan, beralamat di Jl. AR. Hakim Gang Teruna, Kecamatan Medan Area, Kota Medan. Subjek penelitian adalah siswa kelas V sebanyak 40 orang. Penelitian menggunakan desain *pre-eksperimen* dengan model *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2017), di mana hanya satu kelompok diberi perlakuan tanpa kelompok kontrol.

Perlakuan berupa penerapan permainan lempar tangkap bola pada materi pembelajaran bola kecil. Tujuannya adalah untuk mengukur pengaruh model pembelajaran ini terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian dilaksanakan dalam tiga tahapan, yaitu: *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, dan uji-t menggunakan *software IBM SPSS Statistics 31*.

Hasil Uji Instrumen Penelitian

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan terhadap 11 butir soal keterampilan yang diuji coba pada siswa kelas VI. Validitas dihitung menggunakan korelasi *Product Moment Pearson*, dibandingkan dengan $r_{\text{tabel}} = 0,444$ ($\alpha = 0,05$). Hasil analisis menunjukkan bahwa 10 dari 11 butir soal dinyatakan valid, dan satu butir soal dinyatakan tidak valid (lihat Tabel 2). Oleh karena itu, hanya 10 butir indikator yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini.

Tabel 4. Uji Validitas Instrumen

Butir Indikator	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
1	0,448	0,444	Valid
2	0,459	0,444	Valid
3	0,493	0,444	Valid
4	0,125	0,444	Tidak Valid
5	0,567	0,444	Valid
6	0,541	0,444	Valid
7	0,526	0,444	Valid
8	0,548	0,444	Valid
9	0,557	0,444	Valid
10	0,536	0,444	Valid
11	0,558	0,444	Valid

Dari 11 butir indikator yang diuji, 10 butir dinyatakan valid dan 1 butir dinyatakan tidak valid. Maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 10 butir indikator yang dinyatakan valid berdasarkan hasil perhitungan validitas.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha*, dan diperoleh nilai sebesar 0,714 ($> 0,60$), yang menunjukkan bahwa instrumen bersifat reliabel (Arikunto, 2013). Seluruh butir yang valid menunjukkan konsistensi internal yang baik dalam mengukur keterampilan siswa.

Tabel 5. Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.714	10

Hasil perhitungan menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,714. Menurut kriteria reliabilitas, suatu instrument dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,60. Dengan demikian, instrument penelitian ini dapat dinyatakan reliabel, artinya setiap butir indikator yang digunakan memiliki konsistensi internal yang baik dalam mengukur variabel maka dari itu instrument dengan 10 butir indikator ini dapat digunakan sebagai alat ukur yang sah dalam penelitian.

Data Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh model permainan terhadap hasil belajar siswa. Nilai *pretest* dan *posttest* digunakan sebagai indikator untuk menilai pencapaian keterampilan siswa sebelum dan sesudah perlakuan.

Pada tahap *pretest*, rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 57,78, dengan nilai minimum 40 dan maksimum 75. Sebagian besar siswa belum mampu melakukan gerakan keterampilan lempar dan tangkap dengan baik, dan nilai tersebut berada di bawah KKTP = 75.

Setelah dilakukan *treatment*, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan signifikan. Rata-rata nilai *posttest* siswa adalah 77,95, dengan nilai minimum 60 dan maksimum 90, yang berarti melampaui KKTP. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran dengan permainan lempar tangkap bola efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 6. Pretest dan Posttest Tes Keterampilan Siswa

<i>Descriptive Statistic</i>						
Pretest	N	Range	Minimum	Maksimum	Mean	Std.dev
	40	35	40	75	57,78	1.302
Posttest	40	30	60	90	77,95	1.046

Perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan sebesar 27 poin (dari rata-rata 58 menjadi 85). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui permainan lempar tangkap bola memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan keterampilan siswa.

Uji Prasyarat Analisis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Shapiro-Wilk*. Hasil menunjukkan bahwa data *pretest* (Sig. = 0,479) dan *posttest* (Sig. = 0,310) memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 7. Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)

<i>Shapiro-Wilk</i>			
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Pretest	0,974	40	0,479
Posttest	0,968	40	0,310

Berdasarkan nilai analisis, diperoleh nilai signifikansi pada data *pretest* sebesar 0,479 dan nilai signifikansi pada data *posttest* sebesar 0,310. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data *pretest* maupun *posttest* berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*, dengan hasil signifikansi sebesar 0,081, yang berarti $> 0,05$. Artinya, data memiliki varians yang homogen.

Tabel 8. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of variances

		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
Hasil	<i>Based on Mean</i>	2.041	8	26	.081
	<i>Based on Median</i>	.771	8	26	.631
	<i>Based on Median and with adjusted df</i>	.771	8	12.627	.635
	<i>Based on trimmed mean</i>	1.906	8	26	.102

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan dengan *Paired Sample t-Test*. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, dengan nilai $t_{hitung} = 12,099$ dan Sig. (2-tailed) = $0,001 < 0,05$. Oleh karena itu, hipotesis diterima.

Tabel 9. Uji Hipotesis

<i>Paired Samples Statistics</i>					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	<i>Pretest</i>	57.78	40	8.235	1.302
	<i>Posttest</i>	77.95	40	6.614	1.046

<i>Paired Samples Test</i>						Significance		
Paired Differences								
95% Confidence Interval of the Difference								
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pretest-Posttest							

Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 12,099$ dengan $df = 39$ dan nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar $0,001 (< 0,05)$. Karena nilai signifikansi (Sig.2-tailed) sebesar $0,001 (< 0,05)$. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari $0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Maka demikian, hipotesis yang menyatakan bahwa “permainan lempar tangkap bola berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi bola kecil” diterima. Artinya, perlakuan yang diberikan terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh model pembelajaran melalui permainan lempar tangkap bola terhadap hasil belajar siswa dalam materi permainan bola kecil. Hasil analisis menunjukkan bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata hasil belajar dari $57,78$ (*pretest*) menjadi $77,95$ (*posttest*), dengan selisih sebesar $20,17$ poin.

Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai $t_{hitung} = 12,099$ dengan signifikansi (Sig. 2-tailed) = $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan lempar

tangkap bola memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut tidak terlepas dari karakteristik permainan yang melibatkan siswa secara aktif, baik secara fisik, psikomotorik, maupun kognitif. Aktivitas melempar dan menangkap bola menuntut koordinasi antara mata dan tangan, serta konsentrasi yang tinggi, yang secara langsung melatih keterampilan motorik dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Pendekatan seperti ini mendukung gaya belajar anak usia sekolah dasar yang lebih menyukai kegiatan langsung dan menyenangkan.

Temuan ini konsisten dengan penelitian Kurniawan (2019), yang menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani. Dukungan serupa juga disampaikan oleh Daulay et al. (2021), yang menunjukkan bahwa pendekatan bermain secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam permainan lempar tangkap bola. Penelitian Suryanii (2018) pun menegaskan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi belajar dan capaian hasil belajar siswa secara signifikan.

Lebih lanjut, Putri dan Susanto (2020) menyatakan bahwa keterlibatan siswa secara aktif melalui permainan olahraga berkontribusi dalam peningkatan keterampilan motorik dasar sekaligus mendukung hasil belajar siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran berbasis permainan sangat relevan dan efektif diterapkan dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Secara praktis, temuan ini memiliki implikasi penting bagi guru pendidikan jasmani untuk mengintegrasikan berbagai bentuk permainan sederhana, seperti lempar tangkap bola, dalam strategi pembelajaran mereka. Pendekatan ini tidak hanya menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa, meningkatkan motivasi, dan secara langsung berdampak pada pencapaian hasil belajar.

Dengan demikian, penerapan model permainan lempar tangkap bola terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran berbasis permainan menjadi pendekatan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar yang cenderung aktif, senang bermain, dan belajar secara optimal melalui pengalaman langsung. Temuan ini juga memperkuat hasil-hasil penelitian sebelumnya yang

menegaskan pentingnya pendekatan aktif dan partisipatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh permainan lempar tangkap bola terhadap hasil belajar siswa pada materi permainan bola kecil di kelas V SD Negeri 060794 Medan, dapat disimpulkan bahwa permainan lempar tangkap bola memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum perlakuan, rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 57,78, sedangkan setelah dilakukan pembelajaran melalui permainan lempar tangkap bola, nilai rata-rata meningkat menjadi 77,95. Selain itu, hasil uji statistik menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan permainan lempar tangkap bola dan peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis permainan, khususnya permainan lempar tangkap bola, efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi permainan bola kecil. Pembelajaran ini juga terbukti mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan siswa, sehingga layak dijadikan alternatif metode pembelajaran dalam pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, G. (2015). Meningkatkan gerak dasar lari gawang pada pembelajaran atletik melalui media kardus di kelas V SDN Linggar 1 Kecamatan Rancaekek. Kabupaten Bandung. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 6. (02). Hlm.9-16.
- Arifandi, Dwi Kurniawan, M. S. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Simulasi Pada Mata Pelajaran Perakitan Komputer Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Di Smk Negeri 1 Arosbaya Bangkalan. *Jurnal IT-Edu Volume 04 Nomor 02 Tahun 2019* [42-48] PENGEMBANGAN, 04(2), 42-48.
- Agus Purwanto, E. d. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif* Edisi-2. . Yogyakarta.
- Ahmad, Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Darmawan, Apri. (2014) *Pengaruh Pembelajaran Permainan Bola Kecil Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar* Universitas Pendidikan Indonesia.
- Daulay, Dicky Edward. 2021. "Peran Olahraga Rekreasi Dalam Meningkatkan Pariwisata *The Role Of Recreational Sports in Increasing Tourism.*" 1: 20-26.

- Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Bola Terhadap Hasil Belajar Materi Permainan Bola Kecil Siswa Kelas V di SD Negeri 060794 Medan*
Ruth Sani Friscilla Purba¹, Khairul Usman², Winara³, Lidia Simanihuruk⁴, Fajar Sidik Siregar⁵
- Baharudin, Nuzul Asmawati. Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Bola Kasti Terhadap Perkembangan Motorik Anak Down Syndrome. *Jurnal Prestasi Olahraga*. 5.1 (2022): 98-108.
- Montolalu, B.E.F. et al. (2009). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- MS Sumantri. (2005). *Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Nasution, Sangkot. (2017). *Variabel Penelitian*. Jurnal Raudhah. 05(02): 1-9.
- Nunuk Suryani, dkk. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2004. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanto et al., 2020. Susanto, E., Putri, N., Sanusi, A. R., & Sofyan, F. S. (2020). *Pancasila and Civic Education as Reinforcement of the National's Character of High School Students in Karawang Regency to Face the Revolution Industry 4.0*. 418(Acec 2019), 503-506.
- Prima, D., Fauzi, M., & Imtihana, A. (2023). Pengaruh permainan lempar tangkap bola terhadap koordinasi mata dan tangan anak kelompok B TK Anggrek Palembang. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 33-46.
- Rahayu, E. S. (2013). *Pengaruh Metode Bercerita Terhadap Perilaku Anak Kelompok B di RA Nurul Hidayah Curahmalang Kecamatan Rambipuji Kabupaten Jember*. (Skripsi). Jember: IKIP PGRI Jember.
- Rahma, Siti, Didik Purwanto, and Hesti Putri Setianingsih. Pengaruh Permainan Lempar Tangkap Bola Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun di TK An-Nisa Kita Singgani Maku. *Bomba: Jurnal Pembangunan Daerah* 3.2 (2023): 79-85.
- Ridwan, I dan Ikman Sulaeman. 2008. *Atletik*. Solo: Widya Duta Grafika.
- Riyanto, P. (2017). Pengaruh Permainan Bola Kasti Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Umum (General Motor Ability). *Journal Sport Area*.
- Rukmana, A. (2009). *Permainan Kasti: Teori dan Praktik*. Halaman 29.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, penerbit Alfabeta
- Sugiyono.(2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Modul 1, Bandung: Universitas Terbuka.
- Supriyanti. 2009. *Bermain Kasti*. Semarang : An- eka Ilmu.
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan, Bandung*: Remaja Rosdakarya.
- Tiwati, S. (2022). Peningkatan pembelajaran permainan lempar tangkap bola kasti dengan pendekatan bermain pada kelas 4 di Sekolah Dasar Negeri 1 Sakabulin. *Jurnal Locomotor*.
- Wijayanti, H. (2014). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola Besar Kelompok B TK Al- Hidayah Semawung Banjaroyo Kalibawang Kulonprogo*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.