

ABSTRAK

Mabireta.S.Pandia, NIM 6213111037 Judul skripsi “Pengembangan Aktivitas Pembelajaran Beladiri Pencak Silat Berbasis Permainan Di SDN 040473 BEGANDING” (Pembimbing: Iwan Saputra,S.Pd,M.Pd.) Skripsi jurusan PJKR. Program Studi PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan Tahun 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran pencak silat berbasis permainan yang dapat meningkatkan efektivitas latihan dan partisipasi aktif peserta didik. SD Negeri 040473 Beganding dikategorikan sekolah dasar yang berusia 6 sampai 12 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Sugiyono. Dengan delapan tahapan yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 040473 Beganding dengan uji coba skala kecil 15 orang dan uji coba skala besar 30 orang. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa penilaian kualitas produk ‘Pengembangan aktivitas pembelajaran beladiri pencak silat berbasis permainan di sekolah dasar negeri 040473 Beganding’ dari tahap awal sampai tahap akhir termasuk dalam kriteria “sangat layak”. Hasil analisis uji coba pemakaian kepada siswa menyatakan “sangat layak” dengan hasil uji coba skala kecil dengan skor 80% dan uji coba skala besar dengan skor 92,44%. Dari hasil penilaian uji coba pemakaian maka dapat disimpulkan bahwa Pengembangan aktivitas pembelajaran beladiri pencak silat berbasis permainan di SDN 040473 Beganding dikategorikan “Sangat Layak” dan peneliti dapat menghasilkan produk Pelaksanaan Pengembangan aktivitas pembelajaran beladiri pencak silat berbasis permainan.

Kata Kunci: Aktivitas pembelajaran, Pencak Silat, Permainan

ABSTRACT

Mabireta.S.Pandia, NIM 6213111037 Thesis Title: “Development of Game-Based Pencak Silat Learning Activities at SDN 040473 Beganding” (Supervisor: Iwan Saputra, S.Pd, M.Pd) Physical Education, Health, and Recreation (PJKR) Faculty of Sports Science, Universitas Negeri Medan 2026

This study aimed to develop game-based pencak silat learning activities that could enhance training effectiveness and students’ active participation. SD Negeri 040473 Beganding is an elementary school with students aged 6 to 12 years. The research employed the Research and Development (R&D) method developed by Sugiyono, consisting of eight stages: potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, and usage trial. The study was conducted at SD Negeri 040473 Beganding with a small-scale trial involving 15 students and a large-scale trial involving 30 students. Based on the data analysis, the evaluation of the product quality “*Development of Game-Based Pencak Silat Learning Activities at SDN 040473 Beganding*” from the initial to the final stage fell into the “very feasible” category. The usage trial analysis with students also indicated a “very feasible” rating, with a small-scale trial score of 80% and a large-scale trial score of 92.44%. Based on the results of the usage trials, it can be concluded that the development of game-based pencak silat learning activities at SDN 040473 Beganding is categorized as “very feasible,” and the researcher successfully produced a learning activity product for implementing these game-based pencak silat lessons.

Keywords: Learning activities, Pencak Silat, Games

