

ABSTRAK

Miftahul Irfanda Harahap: “Pengembangan Permainan Aktivitas Jasmani Dalam Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia 10-11 Tahun Di Tingkat Sekolah Dasar”.

**(Dosen Pembimbing Skripsi: Dr. Sabaruddin Yunis Bangun, S.Si., M.Pd)
Skripsi: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan 2023.**

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia 10-11 tahun di tingkat sekolah dasar. Tempat penelitian dilaksanakan di SD Subsidi Swakarya Jalan Pertahanan Desa Laut Dendang. Sasaran atau objek pada uji coba kelompok kecil berjumlah 30 orang siswa kelas VA SD Subsidi Swakarya dan uji coba kelompok besar berjumlah 60 orang siswa kelas VB & VC SD Subsidi Swakarya dengan rentang usia 10-11 tahun. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan prosedur pengembangan Sugiyono. Teknik pengumpulan data melalui angket/kuesioner yang diberikan kepada ahli dan siswa, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif persentase. Pengembangan permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia 10-11 tahun di tingkat sekolah dasar yang telah dibuat terlebih dahulu di validasi oleh 3 orang ahli, dimana ahli tersebut terdiri dari 1 ahli materi, 1 ahli permainan, dan 1 ahli bahasa. Persentase validasi desain produk oleh ahli adalah sebesar 80%, berdasarkan keterangan dalam tabel penilaian validasi ahli maka nilai rata-rata berada pada rentang 80%-100% keterangan valid makna digunakan. Persentase uji coba kelompok kecil oleh sasaran atau objek adalah sebesar 73%, berdasarkan keterangan dalam tabel kriteria penilaian keterlaksanaan kegiatan uji coba maka nilai rata-rata berada pada rentang 65%-82% klasifikasi baik makna digunakan. Persentase validasi desain produk oleh ahli pada uji coba kelompok kecil adalah sebesar 90% berdasarkan keterangan dalam tabel penilaian validasi ahli maka nilai rata-rata berada pada rentang 80%-100% keterangan valid makna digunakan. Persentase uji coba kelompok besar oleh sasaran atau objek adalah sebesar 90%, berdasarkan keterangan dalam tabel kriteria penilaian keterlaksanaan kegiatan uji coba maka nilai rata-rata berada pada rentang 83%-100% klasifikasi sangat baik makna digunakan. Setelah melalui tahap validasi berulang dan membandingkan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan permainan aktivitas jasmani dalam meningkatkan kemampuan fisik motorik anak usia 10-11 tahun di tingkat sekolah dasar yang dilakukan dikatakan sangat baik dan valid makna digunakan.

Kata Kunci: Permainan, Kemampuan fisik Motorik.

ABSTRACT

Miftahul Irfanda Harahap: “Development of Physical Activity Games in Improving the Physical Motor Ability of Children Aged 10-11 Years at the Elementary School Level”.

(Thesis Supervisor: Dr. Sabaruddin Yunis Bangun, S.Si., M.Pd)

Thesis: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan 2023.

The purpose of this study was to develop physical activity games to improve the physical motor skills of children aged 10-11 years at the elementary school level. The location of the research was carried out at the Subsidized Swakarya Elementary School, Jalan Defense, Laut Village, Dendang. The targets or objects in the small group try out were 30 students in the VA class of the Swakarya Subsidized Elementary School and the large group try out consisted of 60 students in the VB & VC class of the Swakarya Subsidized Elementary School with an age range of 10-11 years. This study used the research and development (R&D) method with the Sugiyono development procedure. Data collection techniques through questionnaires/ questions given to experts and students, the data analysis technique used in this study is quantitative percentages. The development of physical activity games in improving the physical motor skills of children aged 10-11 years at the elementary school level which had been made earlier was validated by 3 experts, where the experts consisted of 1 material expert, 1 game expert, and 1 linguist. The percentage of product design validation by experts is 80%, based on the information in the expert validation assessment table, the average value is in the range of 80%-100% valid information means used. The percentage of small group trials by target or object is 73%, based on the information in the table of the evaluation criteria for the implementation of the trial activities, the average value is in the range of 65% -82%, good classification means used. The percentage of product design validation by experts in small group trials is 90% based on the information in the expert validation assessment table, so the average value is in the range of 80%-100%, valid information means used. The percentage of large group trials by target or object is 90%, based on the information in the table of the evaluation criteria for the implementation of the trial activities, the average value is in the range of 83%-100% very good classification meaning used. After going through the repeated validation stages and comparing small group trials and large group trials, it can be concluded that the development of physical activity games in improving the physical motor skills of children aged 10-11 years at the elementary school level is said to be very good and valid meaning is used.

Keywords: Game, Physical Motor Ability.