

ABSTRAK

**Gilbert Butar Butar, 6203111018, “Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa SDN 060935 Medan Tahun 2024 (Dosen Pembimbing : Bangun Setia Hasibuan, S.Pd., M.Or.)
Skripsi Medan: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan 2024.**

Pembelajaran aktif merupakan pendekatan yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif membangun konsep dan makna melalui berbagai kegiatan. Keberhasilan dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh usaha guru dan motivasi siswa dalam belajar. Dalam konteks ini, penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model permainan yang sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar (SD) antara 7-12 tahun, dengan fokus pada pendidikan jasmani. Model permainan yang bervariasi diharapkan dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa tanpa membuat mereka merasa jenuh. Salah satu permainan yang diusulkan adalah permainan Bola Bekel, yang tidak hanya melatih koordinasi tetapi juga mengajarkan nilai-nilai seperti kepemilikan dan disiplin, di mana siswa harus menyatakan "ini milikku" setelah mengambil barang dan akan didiskualifikasi jika melakukan curi start. Proses pengembangan model permainan ini melibatkan tiga tahapan pembelajaran: kognitif, asosiatif, dan otomatisasi. Setiap tahapan dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memastikan bahwa siswa dapat berpartisipasi secara aktif. Validasi desain permainan dilakukan dengan melibatkan ahli untuk menilai efektivitas dan kelemahan dari model yang dikembangkan, sehingga dapat diperoleh umpan balik yang konstruktif. Dengan adanya pembaharuan dalam metode pembelajaran, diharapkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi lebih kreatif dan menarik, yang pada gilirannya dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan pendidikan jasmani di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengembangan Permainan Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Siswa

ABSTRACT

**Gilbert Butar Butar, 6203111018, "Development of Games to Improve Physical Fitness of Students of SDN 060935 Medan in 2024 (Supervisor: Bangun Setia Hasibuan, S.Pd., M.Or.)
Medan Thesis: Faculty of Sports Sciences, Medan State University 2024.**

Active learning is an approach that provides opportunities for students to actively build concepts and meanings through various activities. Success in learning is greatly influenced by the teacher's efforts and students' motivation in learning. In this context, the use of appropriate learning media is expected to help students understand the subject matter better. This study aims to develop a game model that is in accordance with the characteristics of elementary school (SD) children between 7-12 years old, with a focus on physical education. Varied game models are expected to improve students' physical fitness without making them feel bored. One of the proposed games is the Bekel Ball game, which not only trains coordination but also teaches values such as ownership and discipline, in which students must declare "this is mine" after picking up an item and will be disqualified if they steal the start. The development process of this game model involves three stages of learning: cognitive, associative, and automation. Each stage is designed to improve the quality of learning and ensure that students can actively participate. Game design validation is carried out by involving experts to assess the effectiveness and weaknesses of the developed model, so that constructive feedback can be obtained. With the renewal of learning methods, it is hoped that the teaching and learning process in schools will be more creative and interesting, which in turn can motivate students to play an active role in learning. This research is expected to make a positive contribution to the development of physical education in elementary schools.

Keywords: Game Development to Improve Students' Physical Fitness