

RINGKASAN

ADE TRI RAHMANTO. Model Permainan Kelompok untuk Nilai Kepemimpinan pada Siswa Kelas VIII di SMP Tamansiswa Bekasi. Skripsi: Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, Juni, 2016

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana Model permainan kelompok untuk nilai kepemimpinan layak pada siswa kelas VIII di SMP Tamansiswa Bekasi.

Penelitian ini bertempat di SMP Tamansiswa Bekasi yang terletak di Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat. Waktu yang digunakan selama penelitian mulai dari rencana penelitian hingga penyusunan dilakukan bulan April-Juni 2016. Penelitian & Pengembangan (R & D) adalah menggunakan pendekatan Borg dan Gall (*Research and Development*) dengan metode yang digunakan adalah pengembangan model. Pengumpulan data dilakukan dengan cara validasi dosen ahli permainan kelompok, ahli teori permainan, ahli rekreasi dan hasil uji coba.

Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa Model Permainan Kelompok dapat menjadi media untuk nilai kepemimpinan siswa, dimana ketika pada proses melakukan permainan para siswa memunculkan indikator indikator yang terdapat pada nilai kepemimpinan, serta penyampaian materi yang merupakan permainan kelompok dari kehidupan yang kompleks menjadi sederhana. Dimana permasalahan-permasalahan yang ada dalam kehidupan sehari-hari diterapkan dalam sebuah permainan kelompok, sehingga siswa dapat langsung menerapkan ketika berada di kehidupan sehari-hari, dan Model permainan kelompok dapat berpengaruh dalam nilai kepemimpinan.