

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat kekuatan, kesehatan, dan beribu nilmat lainnya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul “Model Permainan Kelompok Untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun” yang disusun sebagai salah satu persyaratan untuk Mendapatkan Gelar Sarjana Olahraga dari Program Studi Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak/Ibu yang telah membantu atau membimbing untuk menyelesaikan tugas ini. Adapun Bapak/Ibu tersebut adalah Bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta beserta para wakilnya, Bapak Hartman Nugraha, M.Pd Ketua Program Studi Olahraga Rekreasi sekaligus Pembimbing I, Ibu Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd sekaligus Pembimbing II, Ibu drg. Marlinda Budiningsih, M.Pd selaku Penasehat Akademik, beserta para dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta, serta kepada kedua Orang Tua saya dan keluarga saya yang selalu mendukung dan mendorong saya agar saya dapat menyelesaikan skripsi saya, dan kawan-kawan yang telah menjadi teman diskusi dan berbagi refrensi. Penulis juga mengucapkan terimakasih dari lubuk yang paling dalam kepada seluruh pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis berharap, segores pena pengetahuan yang disusun ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya, seiring sebuah harapan agar tidak segan untuk memberikan saran dan masukan demi penyempurnaan di masa yang akan datang. Aamiin.

Jakarta, Januari 2021

Ns

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	
A. Konsep Pengembangan Model.....	8
1. Pengembangan Model Dick & Carey	11
2. Model ASSURE	12
3. Model ADDIE.....	14
B. Konsep Model Yang Dikembangkan	17
1. Model	17
2. Permainan.....	18
3. Kerjasama.....	20
4. Karakter Anak Usia 6-8 Tahun	23
C. Kerangkak Teoritik	25
D. Rancangan Model.....	27

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Karakteristik Model	30
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	31
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	32
1. Penelitian Pendahuluan	33
2. Perencanaan Pengembangan Model	34
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model	36

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model	38
1. Hasil Analisis Kebutuhan	38
2. Hasil Implementasi	39
3. Model Draft Awal	40
4. Model Draft Final	44
B. Kelayakan Model	47
C. Pembahasan	49

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan	50
B. Implikasi	50
C. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA	53
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN	56
-----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	99
----------------------------	-----------