

**MODEL PERMAINAN UNTUK ANAK USIA 10 – 12 TAHUN BERBASIS  
MEDIA AUDIO VISUAL**



**SONNY NAREL PRATAMA**

**6815165359**

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Olahraga**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN  
KONSENTRASI OLAHRAGA REKREASI  
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2021**

## **MODEL PERMAINAN UNTUK ANAK USIA 10 – 12 TAHUN BERBASIS MEDIA AUDIO VISUAL**

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model permainan untuk anak usia 10 – 12 tahun dengan bantuan media audio visual untuk sarana bermain dan beraktivitas fisik anak – anak pada masa pandemic covid – 19. penelitian ini diterapkan kepada anak-anak usia 10 – 12 tahun di lingkungan Komplek LAN II JL H Muri Salim RT 006 RW 002 Ciputat Tangerang Selatan melalui media zoom. Waktu penelitian selama bulan April 2021 – July 2021. Metode penelitian ini menggunakan metode penelitian ADDIE, dimana penelitian menggunakan 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan model, pelaksanaan, evaluasi. Hasil penelitian menghasilkan produk berupa video animasi dengan 10 model permainan di dalamnya. Uji validasi yang digunakan pada penelitian adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model yang telah dibuat diujicobakan, kemudian dikonsultasikan dan dinilai oleh para ahli sesuai dengan variabel yang terkait. Setelah divalidasi oleh dosen ahli maka didapatkanlah 10 model permainan dalam bentuk video animasi yang dianggap layak dan kemudian dilakukan uji coba. Kesimpulan akhir yang diperoleh melalui penelitian ini adalah 10 model permainan berbasis media audio visual untuk anak usia 10 – 12 tahun yang peneliti buat layak dilakukan serta digunakan.

**Kata Kunci :** Model Permainan, Usia 10 – 12 tahun, Media Audio Visual


## **GAME MODELS FOR CHILDREN AGED 10 – 12 YEARS BASED ON AUDIO VISUAL MEDIA**

### **ABSTRACT**

This study aims to create game model for children aged 10-12 years with the help of audio-visual media for playing facilities and physical activities for children during the covid-19 pandemic. This study was applied to children aged 10-12 years in the environment. LAN II Complex JL H Muri Salim RT 006 RW 002 Ciputat South Tangerang via zoom media. The research period is April 2021 – July 2021. This research method uses the ADDIE research method, where the research uses 5 stages, namely: analysis, design, model development, implementation, evaluation. The results of the study resulted in a product in the form of an animated video with 10 game models in it. The validation test used in the study was using the expert justification test, where the model that had been made was tested, then consulted and assessed by experts according to the related variables. After being validated by expert lecturers, 10 game models were obtained in the form of animated videos that were considered feasible and then tested. The final conclusion obtained through this research are 10 models of play activity based on audio-visual media for children aged 10-12 years that the researchers made feasible and used.

**Keywords:** Game Model, Age 10 – 12 Years, Audio Visual Media

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
<b>Pembimbing I</b>		
<u>Dr. Sri Nuraini, M.Pd</u> NIP. 196707301993032001		16/08 2021

<b>Pembimbing II</b>		
<u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd</u> NIP. 197701282005012002		18/08 2021

NO	Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Hernawan, SE., M.Pd</u> NIP. 196907212002121001	Ketua		14/08 2021
2.	<u>Dr. Sri Nuraini, M.Pd</u> NIP. 196707301993032001	Sekretaris		16/08 2021
3.	<u>Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd</u> NIP. 197701282005012002	Anggota		18/08 2021
4.	<u>Drs. Iwan Barata, M.Pd</u> NIP. 196803092001121001	Anggota		15/08 2021
5.	<u>Drs. Zulham., M.Si</u> NIP. 197203022005011002	Anggota		22/08 2021

**Tanggal Lulus : 9 Agustus 2021**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena skripsi ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 30 Juli 2021

Yang membuat pernyataan



Sonny Narel Pratama

No.Reg. 6815165359



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Sonny Narel Pratama  
NIM : 6815165359  
Fakultas/Prodi : Ilmu Olahraga / Ilmu Keolahragaan  
Alamat email : Sonnynarelaksel8@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul : "Model Permainan Untuk Anak Usia 10-12 Tahun  
Berbasis Media Audio Visual"

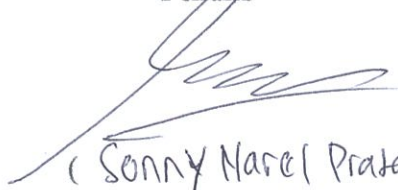
Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta

Penulis

  
( Sonny Narel Pratama )  
nama dan tanda tangan

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, alhamdulillahirabbil'alamin. Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya kepada peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Model Permainan Untuk Anak Usia 10 – 12 Tahun Berbasis Media Audio Visual”. Penulisan Skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Olahraga di Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Oleh karena itu peneliti sangat mengapresiasi dan berterimakasih sedalam – dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih secara khusus peneliti sampaikan kepada :

1. Bapak Dr. Johansyah Lubis, M. Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
2. Bapak Hartman Nugraha M. Pd selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi yang telah memberikan arahan dan persetujuannya kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
3. Ibu Dr. Sri Nuraini, M.Pd selaku dosen pembimbing 1 yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam mengarahkan dan memotivasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Nofi Marlina Siregar, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan memberi saran sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Ketua RT 06 Bapak Martawi, dan Ketua RW Ibu Hj. Maimunah yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Komplek Lan 2.
6. Seluruh dosen dan staf program Olahraga Rekreasi yang telah memberikan berbagai ilmu kepada peneliti dan membantu peneliti dalam proses administrasi selama mengikuti pendidikan.
7. Keluarga tersayang terutama kedua orang tua Bapak Buyung dan Ibu Minarsih serta adik Alya yang telah memberikan dukungan dan serta doa yang tidak dapat terhitung.
8. Sahabat – sahabat mahasiswa Olahraga Rekreasi yang tidak dapat disebut satu per satu yang sama – sama berjuang dan memberikan dukungan semangat serta motivasi kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti berharap semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan kemurahan hati dan selalu memberikan taufik dan hidayah - Nya kepada semua pihak yang telah membantu. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi diri peneliti dan pengembangan ilmu pengetahuan olahraga rekreasi.

Jakarta, 30 Juli 2021

Peneliti,

Sonny Narel Pratama



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
BAB 1 .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Penelitian .....	4
C. Rumusan Masalah .....	4
D. Kegunaan Hasil Penelitian .....	4
BAB II .....	6
A. Konsep Pengembangan Model .....	6
B. Konsep Model Yang Dikembangkan .....	11
C. Kerangka teoritik .....	11
D. Rancangan Model .....	33
BAB III .....	37
A. Tujuan Penelitian .....	37
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan .....	37
D. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	38
E. Langkah-langkah Pengembangan Model .....	39
F. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model .....	41
G. Teknik Pengumpulan Data .....	43
H. Teknik Analisis Data .....	44
BAB IV .....	45
A. Hasil Pengembangan Model .....	45
B. Kelayakan Model .....	56
C. Deskripsi Data Penelitian .....	59
D. Pembahasan .....	61

BAB V.....	64
A. Kesimpulan.....	64
B. Implikasi.....	65
C. Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	69
RIWAYAT HIDUP.....	99



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nama Para Dosen Ahli.....	42
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan .....	46
Tabel 4.2 Saran dan Masukan dari Ahli Permainan.....	48
Tabel 4.3 Saran dan Masukan dari Ahli Media.....	51
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media.....	53
Tabel 4.5 Hasil Model Final.....	54
Tabel 4.6 Kelayakan Model Permainan Untuk anak usia 10 – 12 tahun berbasis media audio visual.....	57
Tabel 4.7 Biodata Subjek Anak Usia 10 - 12 Tahun.....	59
Tabel 4.8 Hasil Analisis Model Permainan Terhadap Anak Usia 10 - 12 tahun..	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model ADDIE.....	8
Gambar 2.2 Model Pengembangan Dick & Carey.....	9
Gambar 2.3 Model Pengembangan Kemp.....	9
Gambar 2.4 Model Borg & Gall .....	10
Gambar 2.5 Model Pembelajaran ADDIE .....	33
Gambar 2.6 Rancangan Model Permainan Untuk Anak Usia 10 – 12 Tahun Berbasis Media Audio Visual.....	36
Gambar 3.1 Gambar Pengembangan Model.....	40
Gambar 4.1 Tampilan Opening Video Animasi .....	49
Gambar 4.2 Tampilan Himbauan Covid - 19.....	49
Gambar 4.3 Tampilan Alat Permainan.....	50
Gambar 4.4 Tampilan Cara Bermain .....	50
Gambar 4.5 Tampilan Model Permainan.....	50
Gambar 4.6 Tampilan Ending Video .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Model Permainan.....	66
Lampiran 2 Surat Validasi Dosen Ahli .....	89
Lampiran 3 Surat Penelitian.....	92
Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian.....	95

