

**PENGEMBANGAN MODEL *FUN GAMES* SEPAKBOLA BERBASIS
NUMERIC USIA 12 TAHUN AKADEMI PERSIB CIKARANG**



**YEHEZKIEL BERNARD LENGKONG
1602617171**

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

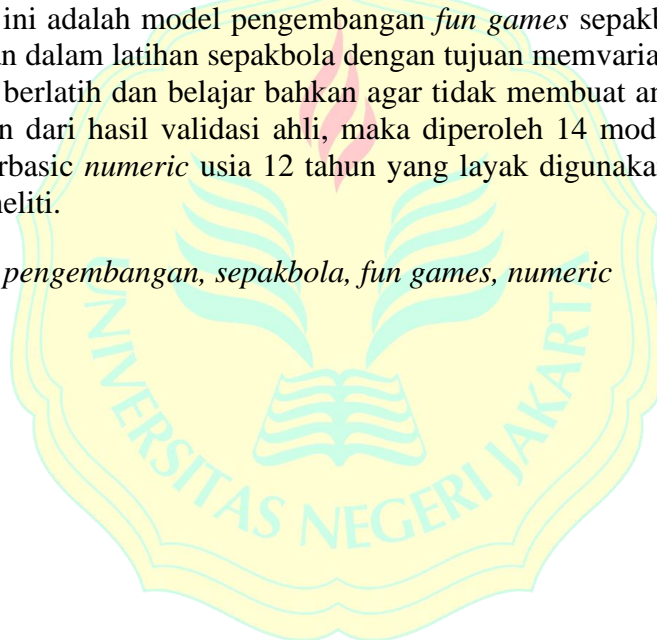
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2022**

MODEL PENGEMBANGAN *FUN GAMES* SEPAKBOLA BERBASIS *NUMERIC* USIA 12 TAHUN AKADEMI PERSIB CIKARANG

ABSTRAK

Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui mengembangkan model *fun games*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) model addie. Tahapan yang dilakukan pada penelitian adalah 5 tahapan. Subjek penelitian untuk dilakukan ujicoba bentuk model pengembangan *fun games* adalah 12 orang siswa Akademi Persib Cikarang. Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan 3 orang ahli dibidang sepakbola. Uji validasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli yang terdiri dari 2 pelatih sepakbola dan 1 dosen ahli. Setelah dilakukan uji validasi ahli, maka selanjutnya dilakukan ujicoba bentuk model pengembangan *fun games* sepakbola berbasis *numeric* usia 12 tahun akademi persib cikarang dan menyebarkan angket tentang kemenarikan dan kemudahan dari bentuk *fun games*. Adapun hasil dari penelitian ini adalah model pengembangan *fun games* sepakbola berbasis *numeric* yang layak digunakan dalam latihan sepakbola dengan tujuan memvariasikan program latihan agar anak-anak bisa berlatih dan belajar bahkan agar tidak membuat anak-anak bosan dalam berlatih. Berdasarkan dari hasil validasi ahli, maka diperoleh 14 model pengembangan *fun games* sepakbola berbasis *numeric* usia 12 tahun yang layak digunakan dari 15 model yang telah dibuat oleh peneliti.

Kata Kunci: Model pengembangan, sepakbola, *fun games*, *numeric*

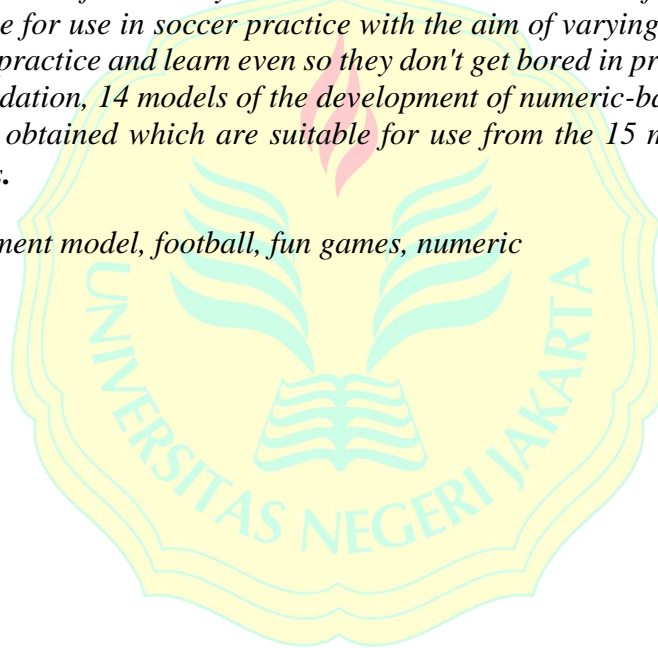


DEVELOPMENT MODEL OF FOOTBALL FUN GAMES BASED ON NUMERIC AGE 12 PERSIB CIKARANG ACADEMY

ABSTRACT


This study aims to determine the development of a fun games model. The research method used in this study is the Addie model of research and development (R&D). The stages carried out in the study were 5 stages. The research subjects for testing the form of the fun games development model were 12 students of the Persib Cikarang Academy. In this study, researchers collaborated with 3 experts in the field of football. The validation test used in this study was using an expert justification test consisting of 2 football coaches and 1 expert lecturer. After the expert validation test was carried out, then further testing was carried out in the form of a numeric-based soccer fun game development model for the 12-year-old Persib Cikarang Academy and distributing questionnaires about the attractiveness and convenience of the fun games form. The results of this study are a numerical-based soccer fun game development model that is suitable for use in soccer practice with the aim of varying the training program so that children can practice and learn even so they don't get bored in practicing. Based on the results of expert validation, 14 models of the development of numeric-based soccer fun games aged 12 years were obtained which are suitable for use from the 15 models that have been made by researchers.

Keywords: *Development model, football, fun games, numeric*



LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		
<u>Nur Fitranto, S.Pd., M.Pd.</u> NIP.198506182015041002		15/02/22

Pembimbing II		
<u>Dr. Rina Ambar Dewanti, M.Pd.</u> NIP.197409042005012001		13/02/22

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Dr. Bayu Nugraha, M.Pd.</u> NIP. 198112182010121002	Ketua		18/02/22
2. <u>Drs. Endang Darajat, M.K.M.</u> NIP. 196806041994031002	Sekretaris		18/02/22
3. <u>Nur Fitranto, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 198506182015041002	Anggota		15/02/22
4. <u>Dr. Rina Ambar Dewanti, M.Pd.</u> NIP. 197409042005012001	Anggota		13/02/22
5. <u>Lita Mullia, S.Pd., M.Pd.</u> NIDN. 0030128607	Anggota		16/02/22

Tanggal Lulus : 09 Februari 2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa :

1. Karya tulis skripsi ini adalah asli yang belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian peneliti sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis 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 pusaka.
4. Pernyataan ini peneliti dengan sesungguhnya dan apabila dikemudia hari terdapat penyimpanan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka peneliti bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.



Jakarta, Januari 2022

Yehezkiel Bernard Lengkong

No.Reg. 1602617171



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: 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 : Yehezkiel Bernard Lengkong
NIM : 1602617171
Fakultas/Prodi : Ilmu Keolahragaan/Pendidikan Kepelatihan Olahraga
Alamat email : yehezkielbernad@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 Pengembangan Fun Games Sepakbola Berbasic Numeric Usia 12 Tahun Akademi
Persib Cikarang

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, Januari 2022

Penulis

(Yehezkiel Bernard Lengkong)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat rahmat serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Skripsi dengan judul “ **PENGEMBANGAN MODEL *FUN GAMES* SEPAKBOLA BERBASIS *NUMERIC* USIA 12 TAHUN AKADEMI PERSIB CIKARANG** ”. Proposal Skripsi ini disusun untuk memenuhi pertanggung jawaban tugas penulis di mata kuliah Seminar Persiapan Skripsi, dan juga menjadi salah satu syarat untuk dapat mengerjakan skripsi guna mendapatkangelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan dari proposal skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, guna meningkatkan kesempurnaan dan perbaikan dalam Proposal Skripsi ini. Serta dapat diterima dan bermanfaat dalam bidang dunia Keolahragaan khususnya Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Dalam kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta bapak Dr. Johansyah Lubis, M.Pd., kepada ketua Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga bapak Hendro Wardoyo, S.Pd., M.Pd., Pembimbing I serta Pembimbing Akademik bapak Nur Fitranto, S.Pd., M.Pd., dan Pembimbing II ibu Dr. Rina Ambar Dewanti, S.Pd., M.Pd. atas segala bimbingan dalam penyusunan serta penulisan skripsi ini, terimakasih kepada orangtua, keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan doa dan motivasi, semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan balasan yang sesuai atas segala kebaikan yang telah diberikan. Amin.

Jakarta, Januari 2022

Yehezkiel Bernard Lengkong

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINILITAS.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Perumusan Masalah	4
D. Kegunaan Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	6
A. Konsep Pengembangan Model	6
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	19
C. Kerangka Teoritik	20
1. Hakikat Latihan	20
2. Hakikat Sepakbola	26
3. Hakikat <i>Fun games Numeric</i>	34
4. Akademi Persib Cikarang	36
5. Hakikat Karakteristik Anak Usia 12 Tahun	38
D. Rancangan Model	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Tujuan Penelitian	47
B. Waktu dan Tempat Penelitian	47
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	47
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	48
E. Langkah – langkah Pengembangan Model	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Pengembangan Bentuk	57

B. Pembahasan	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model R&D Borg & Gall.....	9
Gambar 2.2. Model ADDIE.....	14
Gambar 2.3. Model Pengembangan Dick and Carey.....	18
Gambar 2.4 <i>Rondo</i>	31
Gambar 2.5. <i>Fun Games</i>	32
Gambar 2.6. <i>Drill</i>	33
Gambar 2.7. <i>Small sided games</i>	34
Gambar 2.8. <i>Fun Games Numeric</i>	36
Gambar 2.9. Akademi Persib Cikarang	38
Gambar 2.10. Rancangan Model Pengembangan <i>Fun Games</i> Berbasis <i>Numeric</i>	42
Gambar 3.1 Model ADDIE	49



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Model R&D Borg & Gall	50
Tabel 3.1. Desain Awal Model Pengembangan <i>Fun Games</i> Berbasic <i>Numeric</i>	54
Tabel 3.2. Nama – nama Validasi Ahli	55
Tabel 4.1. Analisis Hasil Kebutuhan	59
Tabel 4.2. Kesimpulan Uji Ahli Terhadap Model Pengembangan <i>Fun games Numeric</i>	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Identitas Subjek Penelitian	86
Lampiran 2. Angket Pemain	87
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian	91
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian	92
Lampiran 5. Surat Validasi Model	93
Lampiran 6. Gambar Uji Coba Produk	96

