

**MODEL LATIHAN SHORINJI KEMPO USIA ANAK 10-14  
TAHUN BERBASIS PERMAINAN PADA DOJO ROROTAN  
JAKARTA UTARA**



*Mencerdaskan dan  
Memartabatkan Bangsa*

**AFGA MELANI ASKO  
1604618057**

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

**PROGRAM STUDI KEPERLATIHAN KECABANGAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
AGUSTUS, 2023**

## **MODEL LATIHAN SHORINJI KEMPO USIA ANAK 10-14 TAHUN BERBASIS PERMAINAN PADA DOJO ROROTAN JAKARTA UTARA**

### **ABSTRAK**

Kegiatan bermain merupakan kegiatan yang penting bagi anak, melalui anak-anak dapat memperoleh kegiatan fisik, proses berpikir memahami dan mengikuti peraturan, belajar bersosialisasi dan bekerja sama dengan anak yang lain (Erwin, 2008). Dalam Penulisan ini, Peneliti akan meneliti anak shorinji kempo dituntut untuk memiliki teknik dasar yang baik maka untuk perkembangan anak usia remaja terutama usia 10-14 tahun ini perlu perlakuan khusus untuk dapat dikembangkan secara modern sehingga anak dapat menerima latihan dengan baik dan ini akan memberikan dampak positif sehingga anak dapat menangkap dan menerima materi yang diberikan. Dengan lima tahapan yang ada didalam model pengembangan ADDIE yang sesuai dengan namanya, peneliti merasa bahwa penelitian ADDIE lebih memudahkan dalam proses penelitian dan akan lebih memudahkan dalam menerima pengembangan Model Latihan Shorinji Kempo Usia Anak 10-14 Tahun Berbasis Permainan Pada Dojo Rorotan Jakarta Utara. Selain itu model ADDIE juga memiliki sifat umum yang bertujuan untuk mudah dipahami dan dimengerti. Model ini terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Secara visual tahapan ADDIE Model Hasil dari produk yang dikembangkan ditulis dalam bentuk naskah, video, dan berupa buku Model Latihan Shorinji Kempo Usia Anak 10-14 Tahun Berbasis Permainan Pada Dojo Rorotan Jakarta Utara. Model yang digunakan adalah model pengembangan menurut ADDIE. Serta pengembangan model yang diperoleh secara keseluruan dari ahli olahraga shorinji kempo bahwa model yang dikembangkan termasuk kategori sesuai dan layak digunakan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa Model Latihan Shorinji Kempo Usia Anak 10-14 Tahun Berbasis Permainan Pada Dojo Rorotan Jakarta Utara ini dapat di terapkan pada anak usia tersebut serta tujuan dari latihan tercapai. Pada penelitian ini didapatkan 15 model latihan shorinji kempo berbasis permainan yang layak dan dapat di terapkan.

**Kata Kunci : Model Latihan, Shorinji Kempo.**

**SHORINJI KEMPO PRACTICE MODEL FOR CHILDREN AGED 10-14 YEARS  
OLD PERMAINAN BASED AT DOJO ROROTAN NORTH JAKARTA**

**ABSTRACT**

*Playing activities are important activities for children, through children can get physical activity, thought processes understand and follow rules, learn to get along and work together with other children (Erwin, 2008). In this writing, researchers will examine shorinji kempo children who are required to have good basic techniques, so for the development of adolescents, especially those aged 10-14 years, special treatment is needed so that they can be developed in a modern way so that children can receive good training and this will have an impact positive so that children can capture and accept the material provided. With the five stages included in the ADDIE development model as the name implies, researchers feel that ADDIE's research makes it easier for the research process and will find it easier to accept the development of the Shorinji Kempo Training Model for Children Age 10-14 Years Based on Permainan at Rorotan Dojo, North Jakarta. In addition, the ADDIE model also has general characteristics that aim to make it easy to understand and understand. This model consists of five steps, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. Visually, the stages of the ADDIE Model. The results of the product being developed are written in the form of scripts, videos, and in the form of a book. The model used is the development model according to ADDIE. As well as the development of the model obtained as a whole from shorinji kempo sports experts that the model developed is in the appropriate category and is suitable for use, the researcher can draw the conclusion that the Shorinji Kempo Training Model for Children Age 10-14 Years Based on Permainan at Dojo Rorotan North Jakarta can be implemented apply to children of that age and the objectives of the exercise are achieved. In this study, 15 game-based shorinji kempo training models were found that were feasible and applicable.*

**Keyword :** Practice Models, Shorinji Kempo

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Pembimbing I

Dr. Sri Nuraini, M.Pd  
NIP. 197409092003121001

 ..... /08/2023

Pembimbing II

Dr. Mansur Jauhari, M.Si  
NIP. 197408152005011003

 ..... /08/2023

Nama

Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

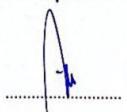
1. Ferry Yohannes Wattimena, M.Pd  
NIP. 19820202201012100

Ketua  ..... /08/2023

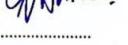
2. Dr. Uzizatun Maslikah, M.Pd  
NIP. 198505042019032005

Sekretaris  ..... /08/2023

3. Dr. Sri Nuraini, M.Pd  
NIP. 197409092003121001

Anggota  ..... /08/2023

4. Dr. Mansur Jauhari, M.Si  
NIP. 197408152005011003

Anggota  ..... /08/2023

5. Dr. Shela Ginanjar, M.Pd  
NIP. 198804142022031000

Anggota  ..... /08/2023

Tanggal Lulus : Senin, 7 Agustus 2023



Dipindai dengan CamScanner

## **PERNYATAAN ORISINALITAS**

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik sarjana, di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari orang lain, kecuali arahan dari 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 masalah dengan sebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam permintaan 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, 01 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Afga Melani Asko

No.Reg 1604618057



Dipindai dengan CamScanner



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 : AFGA MELANI ASKO  
NIM : 1604618057  
Fakultas/Prodi. : Ilmu Keolahragaan/Kepelatihan Kecabangan Olahraga  
Alamat email : [afgamelani@gmail.com](mailto:afgamelani@gmail.com)

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

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

yang berjudul :

**"MODEL LATIHAN SHORINJI KEMPO USIA ANAK 10-14 TAHUN BERBASIS  
PERMAINAN PADA DOJO ROROTAN JAKARTA UTARA"**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif 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, 22 Agustus 2023  
Penulis,

Afga Melani Asko

CS | [www.compdf.com/online-pdf-scanner](https://www.compdf.com/online-pdf-scanner)

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr. Wb

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkat rahmat-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Model Latihan Shorinji Kempo Usia Anak 10-14 Tahun Berbasis Permainan Pada Dojo Rorotan Jakarta Utara. Penulisan skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Olahraga (S.Or) Program Studi Kepelatihan Kecabangan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta.

Meskipun melalui banyak hambatan yang peneliti alami dalam penyusunan skripsi ini, namun dengan keyakinan dan kesungguhan peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini baik moril maupun materil. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak **Prof. Dr. Johansyah Lubis, M.Pd.** selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta, Bapak **Dr. Mansur Jauhari, M.Si.** selaku Koordinator Program Studi Kepelatihan Kecabangan Olahraga sekaligus sebagai Pembimbing Akademik dan Dosen Pembimbing II, Ibu **Dr. Sri Nuraini M.Pd** selaku Dosen Pembimbing I, Bapak **Dr. Abdul Gani, M.Pd**, Bapak **Nasrul Qadar Taslim, M.Pd**, dan Bapak **Abdul Razak, S.E** selaku Dosen validasi instrumen penelitian dalam penulisan skripsi.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak. Peneliti berharap karya tulis ini dapat bermanfaat bagi para pembaca untuk memberikan wawasan dan ilmu pengetahuan.

Jakarta, 1 Agustus 2023

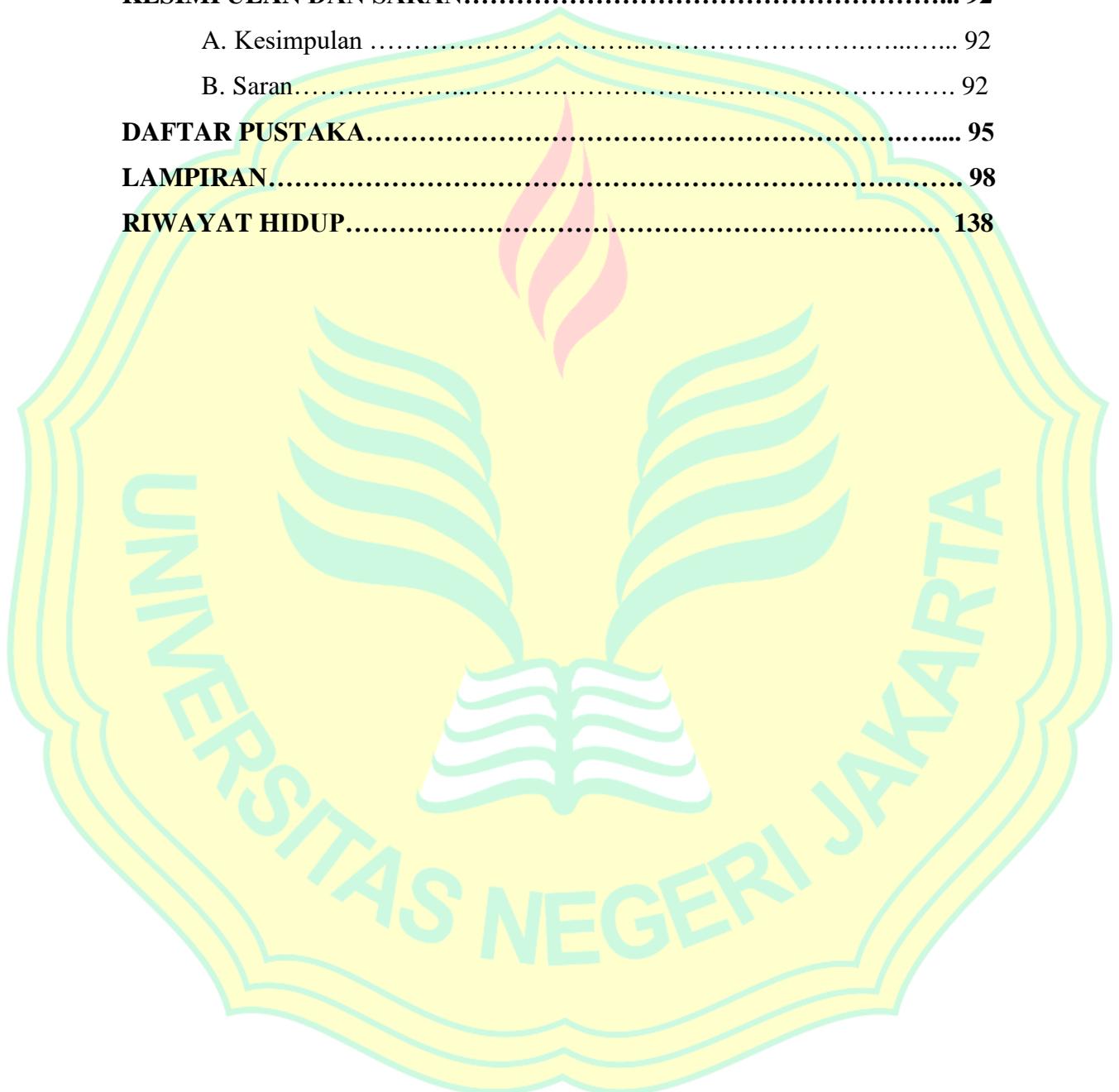
Peneliti

A M A

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	i
<b>ABSTRACT.....</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	iii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	iv
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	vi
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	viii
<b>BAB I.....</b>	1
<b>PENDAHULUAN.....</b>	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
<b>BAB II.....</b>	7
<b>KAJIAN TEORETIK.....</b>	7
A. Konsep Pengembangan Model.....	7
B. Konsep Model Yang DIkembangkan.....	11
C. Kerangka Teoritik.....	13
<b>BAB III.....</b>	45
<b>METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	45
A. Tujuan Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan.....	45
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	46
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	47
<b>BAB IV.....</b>	70
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	70
A. Hasil Penelitian Model.....	70
B. Kelayakan Model.....	84

C.	Efektivitas Model.....	87
D.	Pembahasan.....	90
<b>BAB V.....</b>		<b>92</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>92</b>
A.	Kesimpulan .....	92
B.	Saran.....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>95</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>98</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>		<b>138</b>



## **DAFTAR TABEL**

2.1 Tahap Perkembangan Psikososial Pada Remaja Awal (10-14 Tahun).....	35
2.2 Pengelompokan Model Berdasarkan Kesulitan.....	49
3.3 Berikut Para Dosen Ahli.....	67
4.1 Wawancara Peneliti Dengan Pelatih Dojo Rorotan.....	71
4.2 Saran Dan Masukan Ahli Permainan.....	72
4.3 Kelayakan Model.....	86



## DAFTAR GAMBAR

2.1 Model ADDIE.....	9
2.2 Model ADDIE.....	42
3.1 Desain Model Si Pitung.....	50
3.2 Desain Model <i>Moving Time</i> .....	51
3.3 Desain Model <i>Cone Fast</i> .....	52
3.4 Desain Model Bola Panas.....	53
3.5 Desain Model <i>Ashi Barai</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Desain Model Menggoda Gajah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7 Desain Model Barisan Waza.....	56
3.8 Desain Model Lompat Kangguru.....	57
3.9 Desain Model Kupu-kupu hinggap di Jendela.....	58
3.10 Desain Model <i>Choose The Colour</i> .....	59
3.11 Desain Model Pukul Cerdas.....	60
3.12 Desain Model Lipan Buta .....	61
3.13 Desain Model <i>Spider Running</i> .....	62
3.14 Desain Model <i>The Adventure</i> .....	63
3.15 Desain Model Belajar Bangun.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

- |                            |                              |
|----------------------------|------------------------------|
| 1 Model Permainan .....    | Error! Bookmark not defined. |
| 2 Surat Validasi .....     | Error! Bookmark not defined. |
| 3 Surat Sipermawa .....    | Error! Bookmark not defined. |
| 4 Balasan Penelitian ..... | Error! Bookmark not defined. |
| 5 Dokumentasi .....        | Error! Bookmark not defined. |

