

**MODEL PERMAINAN EDUKATIF SEBAGAI SARANA  
BERMAIN ANAK USIA 7-9 TAHUN DI KAMPUNG GEMPOL**



**NUR FAUZIAH  
6815137311**

**Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Mendapatkan  
Gelara Sarjana Olahraga**

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
FEBRUARI, 2020**

## ABSTRACT

**NUR FAUZIAH, "Educational Game Model as a Means to Play Children 7-9 Years in Gempol Village". Thesis: Jakarta, Sports Science Study Program Concentration in Recreational Sports, Faculty of Sport Science, Jakarta State University, 2020.**

This study aims to create an educational game model especially for children aged 7-9 years. The method used in this research is the research and development method according to Borg and Gall. The study period is 1 month from December 2019. Through the validation test conducted using the expert justification test, this study produced a product in the form of an educational game model as a means of playing as many as 17 item models. This educational game model is made using materials that are easily found in the surrounding environment and are easy to find.

The subjects of this study were 15 children as the subjects of small group trials and large group trials involving 25 children. The purpose of this game model is to make games with tools that are easily available in the surrounding environment, and can be played at leisure.

Based on the results of the study showed that the educational game model as a means of playing is feasible to be applied and used. The final result of the educational game model as a means of playing children aged 7-9 years in the village of Gempol in the form of an educational game model book.

**Keywords: Educational games, means of playing, children 7-9 years old**

## **-PERNYATAAN ORISINALITAS**

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis atau skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan serta penelitian saya sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasi orang lain, kecuali secara tulisan 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 ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini. Serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang terbuka di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 20 Februari 2020

Yang membuat pernyataan



Nur Fauziah

6815137311



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 : Nur Fauziah  
NIM : 6815137311  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Olahraga / Ilmu Keolahragaan  
Alamat email : nur.fauziah14@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 Edukatif Sebagai Sarana Bermain Anak Usia 7-9 Tahun di Kampung  
Gempol**

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, 26 Februari 2020  
Penulis

Nur Fauziah  
NIM. 6815137311

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan nikmat kekuatan, kesehatan dan beribu nikmat lainnya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini berjudul “Model Permainan Edukatif Sebagai Sarana Bermain Anak Usia 7-9 Tahun di Kampung Gempol” yang disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan Gelar Sarjana Olahraga dari Program Studi Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta.

Ucapan terimakasih tidak lupa penulis ucapkan kepada Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Jakarta Dr. Johansyah Lubis, M.Pd, Ketua Program Studi Ilmu Keolahragaan Konsentrasi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta yang sekaligus menjadi Dosen Pembimbing II Hartman Nugraha, M.Pd, Dr. Sri Nuraini, M.Pd selaku Pembimbing I dan juga selaku Pembimbing Akademik Dr. Hernawan, SE, M.Pd dan Karyawan Fakultas Ilmu Olahraga, serta kawan-kawan olahraga rekreasi 2013 yang telah menjadi teman diskusi dan berbagi referensi. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ketua RT 004 Bapak Muhidin yang telah mengizinkan saya untuk uji coba di lapangan.

Penulis juga mengucapkan terimakasih dari lubuk hati 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

segitu untuk memberikan saran dan masukan demi penyempurnaan di masa mendatang. Aamiin.

Jakarta, Januari 2020

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'N.F.', is placed over the top right portion of the university logo.

N.F



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	5
C. Perumusan Masalah.....	6
D. Kegunaan Hasil Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
A.Konsep Pengembangan Model.....	8
1. Model Borg and Gall.....	12
B. Konsep Model yang Dikembangkan .....	15
C. Kerangka Teoritik.....	16
1. Permainan Edukatif.....	16
2. Alat Permainan Edukatif .....	22
3. Sarana Bermain .....	25
4. Karakteristik anak usia 7-9 tahun.....	28
D. Rancangan Model.....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>34</b>
A.Tujuan Penelitian.....	34

B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	34
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	35
D. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	35
E. Langkah-langkah Pengembangan Model .....	36
1. Penelitian Pendahuluan .....	36
2. Perencanaan Pengembangan Model.....	37
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
A. Hasil Pengembangan Model.....	42
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	42
2. Model Draft Awal .....	45
3. Model Final .....	49
B. Kelayakan Model.....	84
C. Pembahasan .....	87
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>89</b>
A. Kesimpulan .....	89
B. Implikasi.....	89
C. Saran.....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>92</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>
1. Lampiran Wawancara .....	94
2. Lampiran Dokumentasi Penelitian.....	96
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>106</b>