

PENGEMBANGAN MODEL *LOW IMPACT GAMES*

BERBASIS KEARIFAN LOKAL



INTAN KHAIRUNNISA AL GHAZALI

1605622016

Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Olahraga

PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		01-07-2016
Hartman Nugraha, M.Pd. NIP. 197409092003121001		
Pembimbing II		30-06-2016
Dr. Aan Wasan, S.Sos, M.Si NIP. 197112192005011001		
Nama	Jabatan Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE. NIP. 197203022005011002	 Ketua	07-07-2016
Masnur Ali, M.Pd NIP. 199209012019031014	 Sekretaris	01-07-2016
Hartman Nugraha, M.Pd NIP. 197409092003121001	 Anggota	02-07-2016
Dr. Aan Wasan, S.Sos, M.Si NIP. 197112192005011001	 Anggota	30-06-2016
Prof. Dr. Sri Nuraini, M.Pd. NIP. 1967073019930320001	 Anggota	01-07-2016

Tanggal Lulus : 22 Juni 2016



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

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 : Intan Khairunnisa Al Ghazali
NIM : 1605622016
Fakultas/Prodi : Olahraga Rekreasi
Alamat email : ichaalgha10@gmail.com

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

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

yang berjudul :
PENGEMBANGAN MODEL LOW IMPACT GAMES BERBASIS KEARIFAN LOKAL

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan 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, 6 Juli 2026
Penulis


(Intan Khairunnisa Al Ghazali)

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana, di Universitas Negeri Jakarta ataupun diperguruan tinggi lainnya
2. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, berdasarkan ide, gagasan dan bukan jiplakan serta penelitian yang saya lakukan dengan bimbingan dari dosen pembimbing
3. Seluruh isi dalam skripsi ini tidak memuat pendapat atau karya orang lain, kecuali yang secara jelas telah dirujuk sebagai acuan dengan mencantumkan na apengarangnya dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian atau pelanggaranterhadap pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 20 Juni 2026



Intan Khairunnisa Al Ghazali,

PENGEMBANGAN MODEL *LOW IMPACT GAMES*

BERBASIS KEARIFAN LOKAL

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model *low impact games* berbasis kearifan lokal sebagai alternatif kegiatan olahraga rekreasi yang aman, edukatif, dan berbasis budaya lokal. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah masyarakat Kampung Jambudipa Wetan dengan jumlah 15 anak. Validasi dilakukan oleh ahli permainan, ahli olahraga rekreasi, dan ahli permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model *low impact games* berbasis kearifan lokal menghasilkan 11 model permainan yang telah melalui proses validasi, revisi, dan evaluasi sehingga dinyatakan layak diterapkan pada masyarakat. Produk akhir penelitian berupa buku panduan model *low impact games* berbasis kearifan lokal yang dapat digunakan sebagai alternatif kegiatan rekreasi edukatif sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal.

Kata kunci: *low impact games*, kearifan lokal, permainan tradisional, olahraga rekreasi.

DEVELOPMENT OF A LOCAL WISDOM-BASED

LOW IMPACT GAMES MODEL

ABSTRACT

This study aims to develop a local wisdom-based low impact games model as an alternative recreational sport activity that is safe, educational, and culturally oriented. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 15 children from Jambudipa Wetan Village. The validation process involved experts in games, recreational sports, and traditional games. The results showed that the development of the local wisdom-based low impact games model produced 11 game models that had undergone validation, revision, and evaluation processes and were declared feasible for implementation in the community. The final product of this research is a guidebook of local wisdom-based low impact games that can be used as an alternative educational recreational activity while supporting the preservation of local culture.

Keywords: *low impact games, local wisdom, traditional games, recreational sports.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Model *Low impact games* Berbasis Kearifan Lokal” dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Olahraga pada Program Studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model *low impact games* berbasis kearifan lokal yang dapat menjadi alternatif kegiatan rekreasi edukatif sekaligus sebagai upaya pelestarian budaya lokal melalui permainan tradisional.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan, dukungan, bimbingan, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Zulham, M.Si., M.CE Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Sri Nuraini, M.Pd Pembimbing Akademik
4. Bapak Hartman, M.Pd., Selaku Dosen Pembimbing I, dan Bapak Dr. Aan Wasan, S.Sos, M.Si., Selaku Dosen Pembimbing II, Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini.

5. Seluruh dosen dan staf Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu dan pelayanan akademik selama masa perkuliahan.
6. Pengurus Karang Taruna dan masyarakat Kampung Jambudipa Wetan yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung.
7. Kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material, serta menjadi sumber motivasi terbesar bagi penulis.
8. Sahabat, teman-teman Program Studi Olahraga Rekreasi, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dan memberikan semangat selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ilmiah ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang olahraga rekreasi, serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.

Jakarta, 20 Juni 2026

Intan Khairunnisa Al Ghazali

DAFTAR ISI

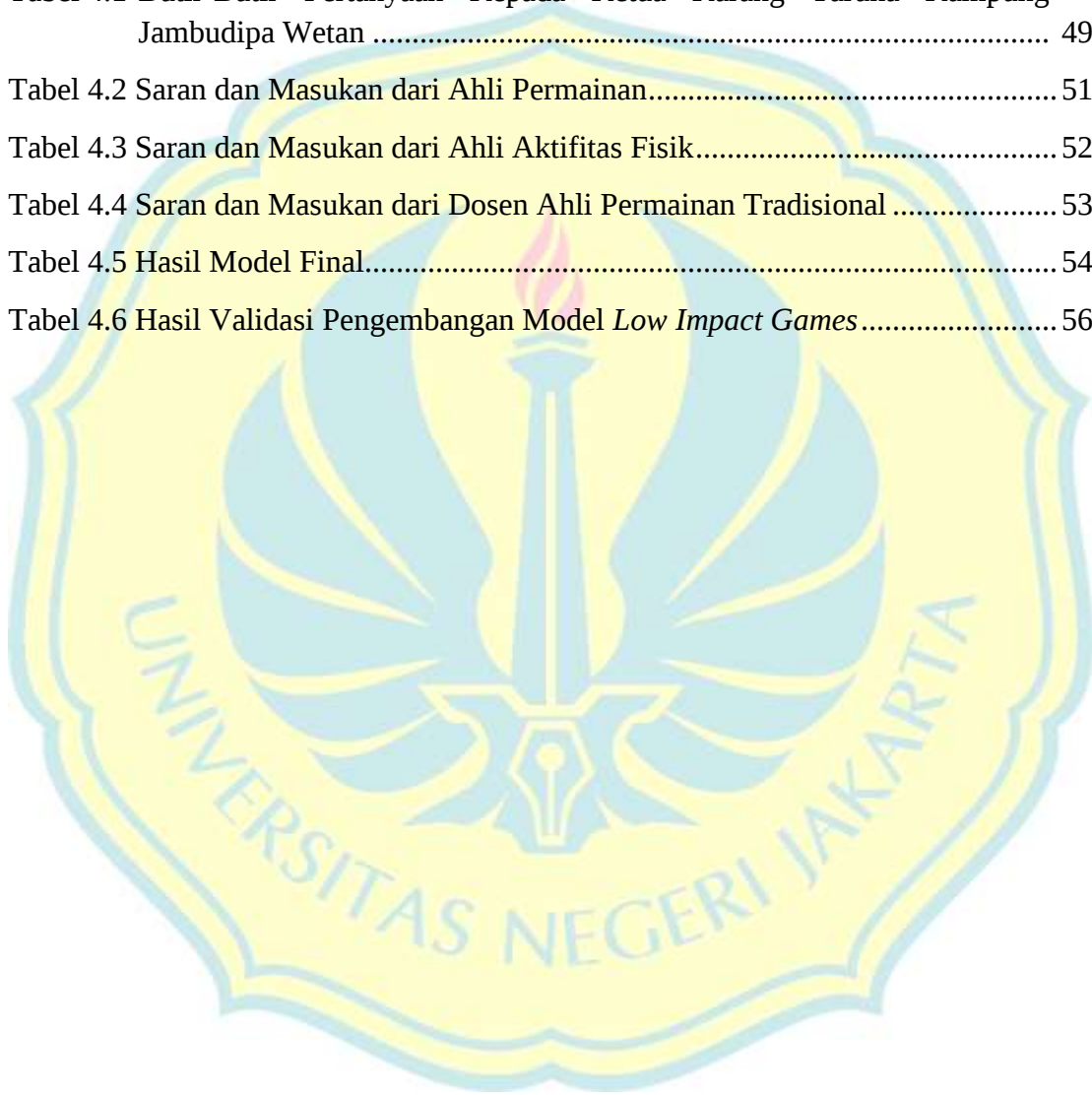
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	11
C. Rumusan Masalah.....	12
D. Kegunaan Penelitian	12
BAB II KERANGKA TEORETIK	14
A. Konsep Pengembangan Model	14
B. Kerangka Teoritik.....	20
C. Rancangan Model	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Tujuan Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitan.....	39
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	40
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	40
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model	41
F. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.....	44
G. Implementasi.....	45
H. Evaluasi.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	47

A. Hasil Pengembangan Model	47
B. Kelayakan Model	54
C. Efektivitas Model	56
D. Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	65



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Awal Model Pengembangan Engklek.....	42
Tabel 3.2 Nama Validator Dalam Uji Justifikasi	44
Tabel 4.1 Butir-Butir Pertanyaan Kepada Ketua Karang Taruna Kampung Jambudipa Wetan	49
Tabel 4.2 Saran dan Masukan dari Ahli Permainan.....	51
Tabel 4.3 Saran dan Masukan dari Ahli Aktifitas Fisik.....	52
Tabel 4.4 Saran dan Masukan dari Dosen Ahli Permainan Tradisional	53
Tabel 4.5 Hasil Model Final.....	54
Tabel 4.6 Hasil Validasi Pengembangan Model <i>Low Impact Games</i>	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Model Addie	17
Gambar 2.2 Diagram Struktur Organisasi Karang Taruna.....	29
Gambar 2.3 Alur Metode Addie.....	37
Gambar 3.1 ADDIE Model	40



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pengembangan Model	65
Lampiran 2 Hasil Dokumentasi Penelitian	96
Lampiran 3 Surat Tugas Dosen Pembimbing	102
Lampiran 4 Form Surat Validasi Ahli Permainan	103
Lampiran 5 Form Surat Validasi Ahli Aktifitas Fisik.....	104
Lampiran 6 Form Surat Validasi Ahli Permainan Tradisional	105
Lampiran 7 Form Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 8 Form Surat Balasan Penelitian	107
Lampiran 9 Form Wawancara Ketua Karang Taruna	108

