

**MODEL PERMAINAN FULLBALL  
UNTUK ANAK USIA 6 – 8 TAHUN**



*Intelligentia - Dignitas*

**SUHENDI**

**1605621002**

**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

### LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama  
Pembimbing I

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd  
NIP. 197701282005012002



13/7-2026

Pembimbing II

Hermanto, M.Pd  
NIP. 197803102005011002



13/7-2026

Nama

Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE  
NIP. 197203022005011002

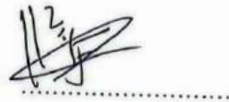
Ketua



22/7-2026

Dzulfiqar Diyananda, S.T., M.Pd  
NIP. 199005172022031004

Sekretaris



15/7-2026

Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd  
NIP. 197701282005012002

Anggota



13/7-2026

Hermanto, M.Pd  
NIP. 197803102005011002

Anggota



13/7-2026

Dr. Yafi Velyan Mahyudi, M.Pd  
NIP. 199011272023211025

Anggota



15/7-2026



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](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 : Suhendi  
NIM : 1605621002  
Fakultas/Prodi : Olahraga Rekreasi  
Alamat email : suhenelnguas@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 :

Model Permainan Fullball untuk Anak Usia 6 - 8 Tahun

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, 23 Juli 2026  
Penulis

Suhendi

## PERYATAAN ORISIONALITAS

### PERYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di universitas negeri jakarta ataupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni dari sebuah ide, gagasan dan penelitian saya sendiri yang di bantu oleh arahan dosen pemnimbing.
3. Seluruh tulisan dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis oleh orang lain , kecuali pendapat yang dijadikan sebagai acuan dan telah disebutkan nama pengarang serta dicantumkan pada daftar pustaka
4. Peryataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila terdapat ketidak benaran dan penyimpangan dalam peryataan ini dikemudian hari, maka saya bersedia menerima sangsi sesuai dengan aturan yang berlaku di universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 22 Juli 2026



Suhendi

NIM 1605621002

## **KATA PENGANTAR**

Puji serta rasa syukur mari kita panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua yang hingga saat ini kita masih bisa diberi kesehatan serta kenikmatan yang diberikan oleh Allah SWT. Salawat serta salam tidak lupa tercurah kepada Nabi yang mulia yaitu Nabi Muhammad SAW serta keluarga-Nya, sahabat-Nya serta kepada kita yang selaku penerus agama-Nya hingga akhir zaman. Syukur alhamdulillah telah selesai pembuatan skripsi yang berjudul Model Permainan Fullball Untuk Anak Usia 6 – 8 Tahun, Dalam pelaksanaannya, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Allah SWT yang telah meridhoi selesainya makalah ilmiah ini dan juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya abah yahdi dan ibu siti jenah yang selalu mendampingi dan mendukung saya dalam menjalani proses pembelajaran ini.
2. Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar M.Pd selaku dekan fakultas ilmu keolahragaan dan kesehatan Universitas negeri jakarta sekaligus dosen pembimbing 1 dalam menulis skripsi yang selalu memberikan arahan baik tentang akademik maupun non akademik.
3. Bapak Hermanto M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan ilmunya dalam dunia olahraga dan selalu memberikan arahan dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE Selaku koordinator program studi olahraga rekreasi, terimakasih atas motivasi dan perhatian yang sangat berarti dalam setiap tahap perjalanan saya di kampus ini

5. Bapak Masnur Ali, M.Pd dan Dr. Novri Asri, M.Pd selaku Dosen Ahli permainan dan gerak dasar, saran dan masukan yang sangat berarti dalam mengembangkan skripsi ini
6. Bapak Dr. Yafi Velyan Mahyudi, M.Pd dan Dzulfiqar Diyananda, S.T., M.Pd selaku dosen penguji yang membantu saya dalam menyempurnakan skripsi ini
7. Teman teman organisasi unit kegiatan olahraga UNJ, panjat tebing UNJ dan himpunan mahasiswa islam UNJ yang selalu menemani dan membantu mencari solusi dikala saya mendapat kendala tentang skripsi ini.
8. Seluruh teman teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu ada dikala saya sedang masa kesulitan dalam mengerjakan revisian.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, bagi semua pihak yang berkepentingan.

Jakarta, 19 Juni 2026

SHN

# **MODEL PERMAINAN FULLBALL UNTUK ANAK USIA 6 – 8 TAHUN**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan membuat model permainan fullball untuk anak usia 6 - 8 tahun dalam aspek meningkatkan gerak manipulatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model ADDIE. Hasil validasi dan revisi para ahli menciptakan 15 model permainan fullball yang kemudian di implementasikan pada subjek penelitian yaitu 10 anak usia 6 – 8 di lingkungan ruang publik terpadu ramah anak anggrek, kecamatan cempaka putih timur ,pulogadung, kota jakarta timur dan menghasilkan buku model permainan fullball dengan 15 variasi permainan yang layak diterapkan. Keunggulan permainan ini adalah kemudahan dalam bermain, tidak memerlukan alat yang sulit ditemukan, dan memberikan aktivitas yang menyenangkan dengan banyak manfaat. Hasil implelementasi permainan fullball untuk anak 6 – 8 tahun menunjukkan peningkatan gerak manipulatif yang signifikan, hasil tes awal menunjukkan nilai sebanyak 549 dan hasil tes akhir mendapatkan nilai sebanyak 863. Setelah melalui proses presentase maka hasil efektivitas yang didapatkan oleh anak usia 6-8 tahun melalui model permainan fullball untuk anak usia 6-8 tahun sejumlah 57,1 %. maka dapat disimpulkan bahwa Model Permainan Fullball untuk Anak Usia 6 - 8 Tahun efektif secara signifikan dalam meningkatkan gerak dasar manipulatif melempar, menangkap dan menendang.

Kata kunci : Model, Permainan, Fullball, Anak Usia 6-8 Tahun

## **FULLBALL GAME MODEL FOR CHILDREN AGES 6 - 8**

### **ABSTRACT**

*This study aimed to develop a "fullball" game model for children aged 6–8 years to enhance manipulative movement skills. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. Expert validation and revision resulted in the creation of 15 fullball game variations, which were subsequently implemented with 10 children aged 6–8 years at the "Anggrek" Child-Friendly Integrated Public Space (RPTRA) in East Cempaka Putih, Pulogadung, East Jakarta; the process culminated in the production of a fullball game model guidebook featuring 15 viable game variations. The advantages of this game include ease of play, the use of readily available equipment, and the provision of enjoyable activities offering numerous benefits. Implementation results showed a significant improvement in manipulative movement skills among the children, with pre-test scores totaling 549 and post-test scores reaching 863. Percentage-based analysis revealed an effectiveness rate of 57.1% for the fullball game model among the target age group. Thus, it is concluded that the Fullball Game Model for Children Aged 6–8 Years is significantly effective in improving basic manipulative movements—specifically throwing, catching, and kicking.*

*Keywords: Model, Game, Fullball, Children Aged 6-8 Years*

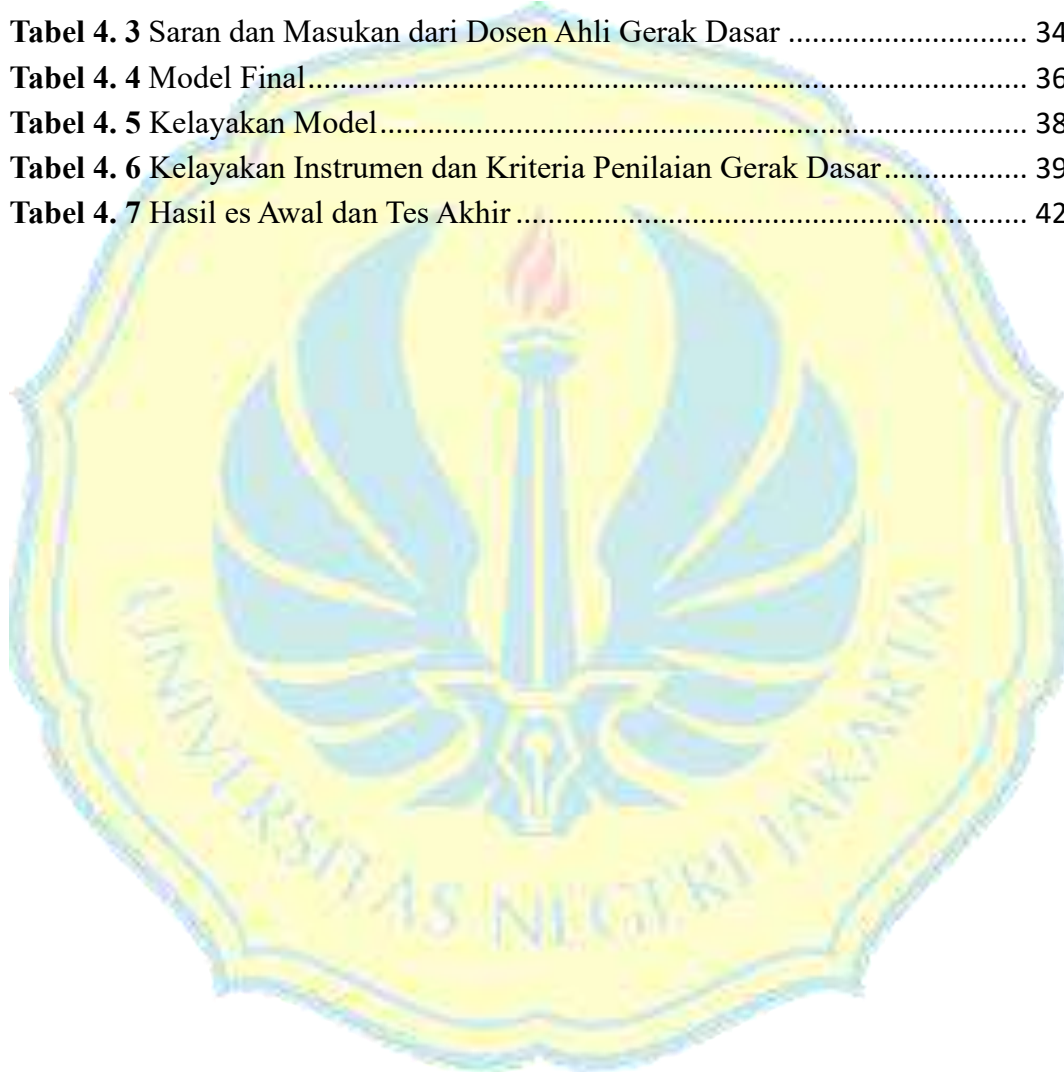
## DAFTAR ISI

|                                                |            |
|------------------------------------------------|------------|
| COVER .....                                    |            |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                     | <b>i</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                           | <b>iii</b> |
| <b>ABSTRACT .....</b>                          | <b>iv</b>  |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>                        | <b>v</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                  | <b>1</b>   |
| A. Latar Belakang .....                        | 1          |
| B. Identifikasi Masalah .....                  | 3          |
| C. Pembatasan Masalah .....                    | 3          |
| D. Perumusan Masalah.....                      | 4          |
| E. Kegunaan Hasil Penelitian.....              | 4          |
| <b>BAB II KAJIAN TEORITIK.....</b>             | <b>5</b>   |
| A. Konsep pengembangan Model.....              | 5          |
| 3. Dick and Carey 2005.....                    | 10         |
| B. Konsep Model yang Dikembangkan .....        | 12         |
| C. Kerangka Teoritik .....                     | 14         |
| 1. Model .....                                 | 14         |
| 2. Permainan.....                              | 15         |
| 3. Gerak Manipulatif .....                     | 15         |
| 4. Permainan <i>Fullball</i> .....             | 17         |
| 5. Anak usia 6 sampai 8 tahun .....            | 21         |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>     | <b>23</b>  |
| A. ujuan Penelitian .....                      | 23         |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian .....           | 23         |
| C. Karakteristik Model yang dikembangkan ..... | 24         |
| D. Pendekatan dan Metode penelitian.....       | 24         |
| E. Langkah Langkah Pengembangan Model .....    | 25         |
| 1. Penelitian pendahuluan .....                | 25         |
| 2. Perencanaan Pengembangan Model .....        | 26         |
| 3. Validasi, evaluasi dan revisi model.....    | 26         |

|                                                    |           |
|----------------------------------------------------|-----------|
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>31</b> |
| A. Hasil pengembangan model .....                  | 31        |
| 1. Hasil analisis kebutuhan.....                   | 31        |
| 2. Model Awal .....                                | 33        |
| 3. Model Final .....                               | 36        |
| B. Kelayakan Model.....                            | 37        |
| C. Efektivitas Model .....                         | 41        |
| D. Hasil Uji Efektivitas .....                     | 41        |
| E. Pembahasan .....                                | 43        |
| <b>BAB V.....</b>                                  | <b>45</b> |
| <b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>                  | <b>45</b> |
| A. Kesimpulan .....                                | 45        |
| B. Saran.....                                      | 45        |
| 1. Saran pemanfaatan .....                         | 46        |
| 2. Saran diseminasi.....                           | 46        |
| 3. Saran pengembangan lebih lanjut .....           | 46        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                         | <b>47</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                               | <b>49</b> |
| <b>RIWAYATHIDUP.....</b>                           | <b>93</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 3. 1</b> Subjek Penelitian .....                                      | 23 |
| <b>Tabel 3. 2</b> Perencanaan Model permainan .....                            | 26 |
| <b>Tabel 3. 3</b> Nama Para Ahli uji Validasi.....                             | 27 |
| <b>Tabel 3. 4</b> Kriteria penilaian Gerak Dasar manipulatif.....              | 27 |
| <b>Tabel 4. 1</b> Hasil Analisis Kebutuhan.....                                | 32 |
| <b>Tabel 4. 2</b> Saran dan Masukan dari Ahli Permainan .....                  | 33 |
| <b>Tabel 4. 3</b> Saran dan Masukan dari Dosen Ahli Gerak Dasar .....          | 34 |
| <b>Tabel 4. 4</b> Model Final.....                                             | 36 |
| <b>Tabel 4. 5</b> Kelayakan Model.....                                         | 38 |
| <b>Tabel 4. 6</b> Kelayakan Instrumen dan Kriteria Penilaian Gerak Dasar ..... | 39 |
| <b>Tabel 4. 7</b> Hasil es Awal dan Tes Akhir .....                            | 42 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 2. 1</b> Alur Metode Addie .....         | 13 |
| <b>Gambar 2. 2</b> Bola Fullball .....             | 18 |
| <b>Gambar 2. 3</b> Gawang dan Target Fullball..... | 19 |
| <b>Gambar 2. 4</b> Lapangan Fullball .....         | 19 |
| <b>Gambar 2. 5</b> Permubuhan Jangka Panjang ..... | 22 |
| <b>Gambar 3. 1</b> Model Addie .....               | 25 |

