

**MODEL PERMAINAN KARAKTER DI
KLUB OLAHRAGA BULUTANGKIS UNTUK USIA 7-9 TAHUN**



Intelligentia - Dignitas

LAYLA SABRINATUL QOMARIAH

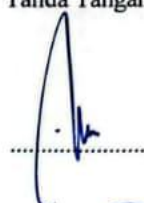
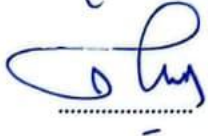
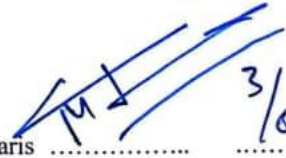
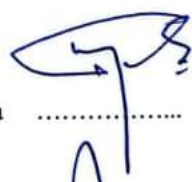
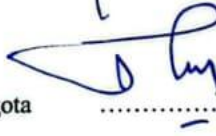
1605622074

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

**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

JULI, 2026

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		
Prof. Dr. Sri Nuraini, M.Pd NIP. 196707301993032001		3 / 26 / 8
Pembimbing II		
Dr. Abdul Kholik, S.Pd, M.Pd NIP. 197512282005011001		3 / 26 / 8
Nama	Jabatan Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE. NIP. 197203022005011002	Ketua 	5 / 8 / 26
Dr. Masnur Ali, M.Pd NIP. 199209012019031014	Sekretaris 	3 / 26 / 8
Dr. Arisman, M.Pd. NIP. 199002252025061003	Anggota 	4 / 26 / 8
Prof. Dr. Sri Nuraini, M.Pd. NIP. 196707301993032001	Anggota 	3 / 26 / 8
Dr. Abdul Kholik, S.Pd, M.Pd NIP. 197512282005011001	Anggota 	3 / 26 / 8

Tanggal Lulus : 31 Juli 2026

MODEL PERMAINAN KARAKTER DI KLUB OLAHRAGA BULUTANGKIS UNTUK USIA 7-9 TAHUN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat Model Permainan Karakter Di Klub Olahraga Bulutangkis Untuk Usia 7-9 Tahun. Pendekatan penelitian pengembangan model permainan Karakter Di Klub Olahraga Bulutangkis Untuk Usia 7-9 Tahun ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dari ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah anak Dunia Badminton *Academy* dengan jumlah 10 anak. Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan tiga dosen ahli, satu dosen ahli bulutangkis, dua dosen ahli permainan dan ketiga dosen ahli karakter sebagai expert judgement. Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model permainan karakter yang telah dibuat kemudian di konsultasikan serta dinilai oleh dosen ahli dan para ahli di dalam bidangnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat model permainan karakter untuk membentuk karakter pada anak usia 7-9 tahun. Model permainan ini juga bertujuan untuk dapat dijadikan bahan referensi atau pedoman bagi para pelatih dalam membentuk karakter anak. Melalui uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan uji justifikasi ketiga para ahli, dan menghasilkan produk model permainan Karakter Di Klub Olahraga Bulutangkis Untuk Usia 7-9 Tahun sebanyak 14 model permainan karakter.

Kata Kunci : Model Permainan, Bulutangkis, Karakter.

CHARACTER GAME MODEL IN A BADMINTON SPORTS CLUB FOR CHILDREN AGED 7–9 YEARS

ABSTRACT

This study aimed to develop a Character Game Model in a Badminton Sports Club for Children Aged 7–9 Years. The development of the character game model employed the ADDIE Research and Development (R&D) model. The participants of this study were 10 children from Dunia Badminton Academy. In conducting this research, the researcher collaborated with three expert validators consisting of one badminton expert, two game experts, and three character education experts who served as expert judges.

The validity of the developed model was evaluated through expert judgment. The character game model that had been developed was reviewed, consulted, and assessed by experts in their respective fields. The primary objective of this study was to develop a character game model that could foster character development among children aged 7–9 years. In addition, the model is intended to serve as a reference and practical guideline for badminton coaches in promoting character education among young athletes. Based on the validation process conducted through expert judgment, the study produced a final product consisting of 14 character game models for badminton sports clubs for children aged 7–9 years.

Keywords: Game Model, Badminton, Character.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan 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 dibantu oleh arahan dosen pembimbing.
3. Seluruh tulisan dalam skripsi ini tidak terdapat pendapat yang telah ditulis oleh orang lain, kecuali pendapat yang dijadikan sebagai acuan dan telah disebutkan nama pengarang serta dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sungguh - sungguh dan apabila terdapat ketidakbenaran dan penyimpangan dalam pernyataan ini dikemudian hari, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 31 Juli 2026

Yang Menyatakan



Layla Sabrinatul Q

No Reg. 1605622074



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 : Layla Sabrinatul Qomariah
NIM : 1605622074
Fakultas/Prodi : Prodi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Alamat email : sabrinatul2003@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 KARAKTER DI KLUB OLAHRAGA BULUTANGKIS UNTUK USIA 7-9 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, 4 Agustus 2026

Penulis

Layla Sabrinatul Qomariah

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT dengan rahmat dan nikmat-nya, sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Model Permainan Karakter Di Klub Olahraga Bulutangkis Untuk Usia 7-9 Tahun”. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Olahraga, Program Studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta.

Dalam Penyelesaian Skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu peneliti menyampaikan ucapan terimakasih setulusnya kepada:

1. Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Dr. Drs. Zulham, M.Si. MCE selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi, Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Sri Nuraini, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I saya yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing saya dalam menyusun penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Abdul Kholik, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan kesempatan, ilmu dan juga pengalamannya kepada penulis.

5. Bapak Fajar Arie Mangun, M.Pd, Bapak Dr. Muhamad Arif, S.Pd., M.Pd, dan Bapak Heru Miftakhudin, S.Or, M.Pd, selaku Dosen Validasi Model Permainan Karakter di dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Program Studi Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan berbagai pengalamannya kepada saya.
7. Keluarga Besar Dunia *Badminton Academy* Bekasi yang telah membantu, membimbing serta memotivasi penulis selama melaksanakan penelitian.
8. Kepada Kedua Orang Tua dan Keluarga senantiasa memberikan doa restu, kasih sayang, didikan dan arahan, serta kesabaran kepada saya selama ini.
9. Seluruh Teman-Teman Mahasiswa Olahraga Rekreasi atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh perkuliahan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.
10. Kepada Manusia Baik yang tidak bisa tertulis namanya, terimakasih atas kesempatannya sudah mendoakan dan support dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri yang telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai rintangan yang mungkin tidak semua manusia bisa lakukan.

Jakarta, 31 Juli 2026

LSQ

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Perumusan Masalah	9
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	12
A. Konsep Pengembangan Model.....	12
1. Model Pengembangan Borg dan Gall	15
2. Model Pengembangan ADDIE	17
3. Model Pengembangan 4D	21
4. Model Pengembangan ASSURE	26
5. Model Pengembangan Plomp	28
6. Model Pengembangan Kemp.....	29
B. Konsep Model Yang Dikembangkan	31
C. Kerangka Teoritik	32
1. Model Permainan.....	32
D. Rancangan Model.....	55
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	58
A. Tujuan Penelitian	58

B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	58
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan.....	62
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	63
1. Penelitian pendahuluan (<i>Analyze</i>)	64
2. Perencanaan Pengembangan Model (<i>Design</i>).....	65
3. Validasi, Evaluasi, Dan Revisi Model (<i>Develop</i>)	69
A. Validasi Desain.....	69
B. Revisi Produk	70
4. Implementasi Model (<i>Implement</i>)	70
BAB IV HASIL PENELITIAN	71
A. Hasil Pengembangan Model.....	71
1. Hasil Analisis Kebutuhan	72
2. Model <i>Draft</i> Awal.....	73
3. Model <i>Draft</i> Final.....	76
B. Kelayakan Model.....	79
C. Efektivitas Model.....	82
D. Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
DAFTAR LAMPIRAN	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Prosedur Pengembangan Borg & Gall.	16
Gambar 2. 2 Langkah-langkah Pengembangan ADDIE	18
Gambar 2. 3 Gambar Langkah-langkah Pengembangan 4D.....	22
Gambar 2. 4 Langkah-langkah Pengembangan ASSURE	26
Gambar 2. 5 Model umum pemecahan masalah (Plomp).....	28
Gambar 2. 6 Model Pengembangan Kemp	30
Gambar 2. 7 Tahapan ADDIE Model.....	55
Gambar 2. 8 Penerapan Model Permainan Karakter.....	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rangkaian Pelaksanaan Permainan ke 1	59
Tabel 3.2 Rangkaian Pelaksanaan Permainan ke 2	60
Tabel 3.3 Rangkaian Pelaksanaan Permainan ke 3	61
Tabel 3.4 Pedoman Wawancara.....	65
Tabel 3.5 Pedoman Wawancara.....	69
Tabel 4. 1 Butir-Butir Pertanyaan Kepada Orang Tua	72
Tabel 4. 2 Saran dan Masukan dari Ahli Bulutangkis.....	74
Tabel 4. 3 Saran dan Masukan dari Ahli Permainan	75
Tabel 4. 4 Saran dan Masukan dari Ahli Permainan	76
Tabel 4. 5 Hasil Model Final.....	77
Tabel 4. 6 Kelayakan Model Permainan Karakter	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara.....	93
Lampiran 2 Pedoman Wawancara.....	94
Lampiran 3 Validasi Model DosenAhli Bulutangiis	95
Lampiran 4 Validasi Model Dosen Ahli Permainan.....	97
Lampiran 5 Validasi Model Dosen Ahli Karakter.....	99
Lampiran 6 Pengajuan Dosen Pembimbing.....	101
Lampiran 7 Surat Keterangan Validasi Ahli Bulutangkis	102
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Permainan	103
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Ahli Karakter.....	104
Lampiran 10 Surat Permohonan Penelitian	105
Lampiran 11 Surat Balasan Penelitian	106
Lampiran 12 Model Permainan.....	107
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	135