

**MODEL GERAK DASAR LOKOMOTOR BERBASIS
PERMAINAN UNTUK ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL
RINGAN USIA DI BAWAH 16 TAHUN (U-16)**



DEBY FITHRIYYA SAGITA
1605621006

**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, 2025**

MODEL GERAK DASAR LOKOMOTOR BERBASIS PERMAINAN UNTUK ANAK DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN USIA DI BAWAH 16 TAHUN (U-16)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa model gerak dasar lokomotor berbasis permainan untuk anak berkebutuhan khusus Disabilitas Intelektual Ringan di Special Olympics Indonesia (SOIna) Provinsi DKI Jakarta. Pengambilan data dilakukan pada bulan Juni 2024 yang bertempat di GOR Soemantri Brodjonegoro. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research & Development* (R & D) dari ADDIE dengan membuat produk berupa model permainan gerak dasar lokomotor dengan 5 (lima) tahapan, yaitu 1.) Analisis (*Analyze*), 2.) Desain (*Design*), 3.) Pengembangan (*Development*), 4.) Pelaksanaan (*Implement*), 5.) Evaluasi (*Evaluate*). Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah anak usia di bawah 16 tahun (U-16) di Special Olympics Indonesia (SOIna) Provinsi DKI Jakarta yang berjumlah 10 anak. Pada penelitian ini peneliti bekerjasama dengan satu dosen ahli dan satu pelatih disabilitas sebagai *expert judgement*. Pada penelitian ini di dapatkan 12 model permainan yang sesuai dan layak di terapkan. Adapun keunggulan dari permainan ini adalah bisa dengan mudah dimainkan oleh berkebutuhan khusus Disabilitas Intelektual, tidak memerlukan alat yang sulit ditemukan dan menjadikan melakukan latihan yang menyenangkan serta memiliki banyak manfaat yang didapatkan. Adapun tujuan utama dari permainan ini yaitu untuk meningkatkan keterampilan gerak dasar lokomotor anak *Special Olympics Indonesia* (SOIna) Provinsi DKI Jakarta, menarik ketertarikan anak untuk latihan dan menghilangkan rasa jenuh dalam berlatih. Sehubungan dengan kesimpulan hasil penelitian dan implikasi temuan-temuan yang diuraikan sebelumnya maka di sarankan: 1. Bagi anak berkebutuhan khusus Disabilitas Intelektual Ringan di harapkan mengaplikasikan model permainan yang telah peneliti buat dengan memahami prosedur pelaksanaan pada masing-masing model agar tujuan dari model permainan tersebut dapat tercapai. 2. Bagi pelatih di harapkan bisa menjadi model gerak dasar lokomotor berbasis permainan yang lebih kreatif lagi 3. Adanya tindak lanjut untuk melihat keefektifan model permainan dalam pengembangan keterampilan gerak dasar lokomotor pada atlet SOIna sehingga dapat diketahui sejauh mana model tersebut memberikan dampak positif.

Kata Kunci: Gerak Dasar Locomotor, Permainan, Disabilitas Intelektual

Intelligentia - Dignitas

**DEVELOPMENT OF A GAME-BASED LOCOMOTOR FUNDAMENTAL
MOVEMENT MODEL FOR CHILDREN WITH MILD INTELLECTUAL
DISABILITIES UNDER 16 YEARS OLD (U-16)**

ABSTRACT

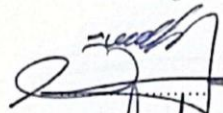
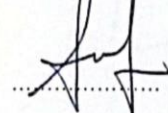
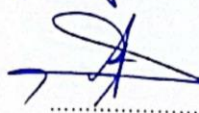
This study aims to develop a product in the form of a locomotor fundamental movement model based on games for children with Mild Intellectual Disabilities at Special Olympics Indonesia (SOIna) in the DKI Jakarta Province. Data collection was carried out in June 2024 at GOR Soemantri Brodjonegoro. The research method used is Research and Development (R&D) based on the ADDIE model, which involves five stages: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, and (5) Evaluation. The subjects in this study were 10 children under the age of 16 (U-16) from Special Olympics Indonesia (SOIna) in DKI Jakarta Province. The researcher collaborated with one expert lecturer and one disability coach as expert judgment. The validity test used in this research was a feasibility test, where the developed locomotor movement game model was consulted and trialed. This study produced 12 appropriate and feasible game models. The advantages of these games include being easily played by children with Mild Intellectual Disabilities, not requiring difficult-to-find equipment, and offering enjoyable practice sessions with various benefits. The main objectives of these games are to improve the locomotor movement skills of children at Special Olympics Indonesia (SOIna) in DKI Jakarta Province, to increase their interest in training, and to reduce boredom during practice. In accordance with the research conclusions and the implications of the findings described above, the following suggestions are provided: 1. For children with Mild Intellectual Disabilities, it is recommended to implement the developed game models by understanding the execution procedures of each model to achieve the intended goals. 2. For coaches, it is hoped that these models can inspire the development of more creative locomotor-based game activities. 3. Further actions are suggested to assess the effectiveness of the game models in developing locomotor skills among SOIna athletes, in order to determine the extent to which these models yield positive outcomes.

Keywords: Locomotor Fundamental Movement, Games, Intellectual Disability

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	
Pembimbing I			
Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd. NIP. 197701282005012002		25 Juli 2025	
Pembimbing II			
Dr. Fajar Vidya Hartono, M.Pd. NIP. 198411272010121004		25 Juli 2025	
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE. NIP.197203022005011002	Ketua		29/7-2025
Dr. Muhamad Arif, M.Pd. NIDN. 0023028304	Sekretaris		24 Juli 2025
Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd. NIP. 197701282005012002	Anggota		25 Juli 2025
Dr. Fajar Vidya Hartono, M.Pd. NIP.198411272010121004	Anggota		25 Juli 2025
Dr. Slamet Sukriadi, M.Pd. NIP. 198210282015041002	Anggota		28 Juli 2025

Tanggal Lulus : Senin, 21 Juli 2025

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik sarjana, baik di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dari dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan di cantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini di buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudin hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan 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, 4 Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Deby Fithriyya Sagita

NIM.1605621006

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

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 : Deby Fithriyya Sagita
NIM : 1605621006
Fakultas/Prodi : Olahraga Rekreasi
Alamat email : debbyfithriyya12@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 :

Pengembangan Model Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Disabilitas Intelektual Usia Dibawah 16 Tahun (U-16).

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 1 Agustus 2025

Penulis

(Deby Fithriyya Sagita)

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Model Gerak Dasar Lokomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Disabilitas Intelektual Ringan Usia Di Bawah 16 Tahun (U-16)”. Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Olahraga Program Studi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan di Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Oleh karena itu peneliti sangat mengapresiasi dan berterima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih secara khusus peneliti sampaikan kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta sekaligus Dosen Pembimbing I dan Pembimbing Akademik.
2. Bapak Dr. Drs. Zulham, M.Si. selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi, Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Dr. Fajar Vidya Hartono, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing peneliti dalam menyusun penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Dr. Slamet Sukriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Validasi Instrumen Keterampilan Gerak Dasar Lokomotor dalam Penelitian Skripsi.
5. Bapak Fauzan, M.Pd. selaku Validasi Disabilitas dalam Penelitian Skripsi.
6. Keluarga *Special Olympics Indonesia* (SOIna) Provinsi DKI Jakarta, yang telah membantu dalam usaha memperoleh data yang peneliti perlukan.
7. Kedua Orang Tua Penulis, Bapak Benny Windarto dan Ibu Yanti Ruslianti, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta atas kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis.
8. Seluruh Teman-Teman peneliti di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang tidak dapat disebutkan namanya satu per satu. Terima kasih atas pertemanan selama ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah dengan tulus dan ikhlas memberikan doa dan motivasi sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

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

Intelligentia - Dignitas Jakarta, Juli 2025

DFS

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iv
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Perumusan Masalah	5
D. Kegunaan Hasil Penelitian	5
 BAB II KAJIAN TEORETIK.....	 7
A. Konsep Pengembangan Model.....	7
B. Model Pengembangan Menurut Para Ahli.....	10
1. Model Pengembangan Borg & Gall	10
2. Model Pengembangan Sugiyono	12
3. Model Pengembangan ADDIE.....	16
C. Kerangka Teoretik.....	18
1. Gerak Dasar Lokomotor.....	18
2. Permainan.....	24
3. Disabilitas Intelektual.....	26
4. Karakteristik Anak Disabilitas Intelektual	31
5. Karakteristik Masa Remaja	32
6. Rancangan Model.....	34
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 35
A. Tujuan Penelitian	35

B. Tempat dan Waktu Penelitian	35
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	36
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	38
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Pengembangan Model	47
B. Kelayakan Model	55
C. Efektivitas Model.....	56
D. Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60
RIWAYAT HIDUP	95



Intelligentia - Dignitas