

**MODEL PERMAINAN *BLIND TACTICAL* PADA PROGRAM
OUTBOUND DI RAJAWALI EVENT**



Intelligentia - Dignitas

P'NAYAH

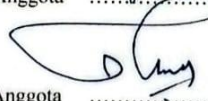
1605622012

**Skripsi ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sajana Pendidikan**

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

JULI, 2026

LEMBAR PENGESAHAN

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		20/07/2026
Dr. Heni Widyaningsih, SE., M.SE NIP. 197201221999032001		
Pembimbing II		20/07/26
Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE NIP. 197203022005011002		
Nama	Jabatan	Tanda Tangan
Prof. Dr. Abdul Sukur, M.Si. NIP. 196911302000031001	Ketua	
		16/07/2026
Dr. Mela Aryani, S.Si., M.Pd. NIP. 198807102025062001	Sekretaris	
		17/07/2026
Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE NIP. 197203022005011002	Anggota	
		20/07/26
Dr. Heni Widyaningsih, S.E., M.SE NIP. 197201221999032001	Anggota	
		20/07/2026
Dr. Abdul Kholik, S.Pd, M.Pd NIP. 197512282005011001	Anggota	
		21/07/2026
Tanggal Lulus : 10 Juli 2026		

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI



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 : I'nayah
NIM : 1605622012
Fakultas/Prodi : Prodi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Alamat email : nayaumarthalib@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 *BLIND TACTICAL* PADA PROGRAM *OUTBOUND* DI RAJAWALI EVENT

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, 21 Juli 2026

Penulis

I'nayah

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya 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 mumi 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,

Yang Menyatakan,



I'nyah

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTTO

“Berperilaku baik tanpa alasan”
(Penulis)

Orang Tua penulis yang tercinta, Abah Umar Thalib dan Mama Farida Hanim terimakasih telah menjadi rumah paling hangat bagi penulis. Dari tangan kalian penulis belajar tentang sabar, dari tatapan kalian penulis mengenal keteguhan dan dari doa-doa kalian yang terucap penulis diberi kekuatan untuk tetap berdiri ketika ragu hampir membuatku berhenti. Setiap keberanian yang ku punya hari ini adalah pantulan dari cinta kalian yang tak pernah meminta balasan.

Adik kandungku Yusuf Umar Thalib. Terima kasih sudah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap langkah penulis, **saudariku Yasmin Helmy Thalib.** Terima kasih sudah menjadi pendengar dan membantu penulis selama proses perkuliahan dari awal penulis masuk hingga akhir.

Keluarga besar penulis

Terimakasih atas dukungan moral dan semangat yang tidak pernah surut selama peneliti menempuh perjalanan akademik ini.

Sahabat-sahabat yang menemani penulis

Tiara Putri dan Tyas Anatasya. Yang telah memberikan semangat, dukungan dan doa yang sangat tulus. Terima kasih atas nasihat, uluran tangan, dan bahu yang menguatkan dalam setiap proses penulis.

Sahabat OTW Cumlaude

Diazena Delya Adzani, Febrina Salsabilla, Wira Fitria Rinjani, dan Septia Putri Haryani, perjumpaan kita di bangku perkuliahan adalah anugrah yang tak pernah penulis duga. Kalian bukan sekedar teman, melainkan sahabat dan seorang kakak bagi penulis yang selalu hadir setiap proses perjalanan hidup penulis. Terima kasih untuk kebersamaan yang membuat segala hal yang sulit terasa ringan. Kehadiran kalian menghadirkan banyak pelajaran bagi penulis semoga ini tetap terjaga.

Intelligentia - Dignitas

Keluarga KOP Taekwondo Universitas Negeri Jakarta

Terima kasih kepada **Sabeum Dr. Fahmy Fachrezzy M.Pd** selaku pembina kop yang telah memberikan ilmu dan motivasi untuk penulis selama perkuliahan, dan terkhusus angkatan 2022 Yang telah memberikan semangat, motivasi dan menjadi penghibur penulis selama sesi latihan dalam perkuliahan ini.

Seluruh rekan – rekan mahasiswa Olahraga Rekreasi KOMIK 22
atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh perkuliahan ini.

Terakhir, Kepada Penulis

Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I want thank me for trying to do more things right than wrong. I wanna thank me for never quitting.



Intelligentia - Dignitas

MODEL PERMAINAN *BLIND TACTICAL* PADA PROGRAM *OUTBOUND* DI RAJAWALI EVENT

ABSTRAK

Permainan *outbound* pada umumnya hanya menekankan komunikasi dan kerja sama tanpa mengintegrasikan gerak motorik dasar secara terstruktur, sehingga diperlukan model permainan yang lebih komprehensif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji kelayakan model permainan *Blind Tactical* sebagai inovasi permainan *outbound* di Rajawali Event guna meningkatkan komunikasi, kerja sama tim, dan kepercayaan diri peserta. Penelitian berlandaskan pada teori konstruktivisme sosial Vygotsky, khususnya konsep *Zone of Proximal Development*, serta teori komunikasi interpersonal DeVito, interdependensi sosial Johnson & Johnson, *self-efficacy* Bandura, dan *experiential learning* Kolb. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Data digali melalui validasi tiga pakar (bidang permainan, *outbound*, dan praktisi lapangan), lembar observasi, serta angket respons 14 peserta uji coba terbatas menggunakan skala Likert berbasis siklus Kolb. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kelayakan validasi ahli sebesar 90,7% (sangat layak), respons peserta sebesar 87,22% (sangat layak), dan hasil observasi sebesar 84% (cukup layak). Disimpulkan bahwa model permainan *Blind Tactical* layak dan cukup efektif diterapkan dalam program *outbound*, meskipun masih memerlukan penyempurnaan teknis pada aspek *clear suara* dan tingkat kesulitan *Zona* permainan.

Kata kunci: *Blind Tactical*, permainan *outbound*, ADDIE, komunikasi, kerja sama tim dan percaya diri.

Intelligentia - Dignitas

A TACTICAL BLIND GAME MODEL IN THE OUTBOUND PROGRAM AT RAJAWALI EVENT

ABSTRACT

Outbound games generally emphasize only communication and cooperation without integrating basic motor skills in a structured manner, so a more comprehensive game model is needed. This study aims to develop and test the feasibility of the Blind Tactical game model as an outbound game innovation at Rajawali Event to improve communication, teamwork, and participants' self-confidence. This research is grounded in Vygotsky's social constructivism theory particularly the concept of the Zone of Proximal Development—along with DeVito's interpersonal communication theory, Johnson & Johnson's social interdependence theory, Bandura's self-efficacy theory, and Kolb's experiential learning theory. This study uses a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Data were collected through validation by three experts (game design, outbound, and field practitioners), observation sheets, and a Likert-scale questionnaire based on the Kolb learning cycle, administered to 14 limited-trial participants. The results showed an expert validation feasibility level of 90.7% (very feasible), a participant response rate of 87.22% (very feasible), and an observation result of 84% (fairly feasible). It is concluded that the Blind Tactical game model is feasible and effective for implementation in outbound programs, although it still requires technical refinement in terms of sound clarity and the difficulty level of the game zones.

Keywords: Blind Tactical; outbound games; ADDIE; communication; teamwork; self-confidence.

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Model Permainan *Blind Tactical* Pada Program *Outbound* di *Rajawali Event*”** dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta.

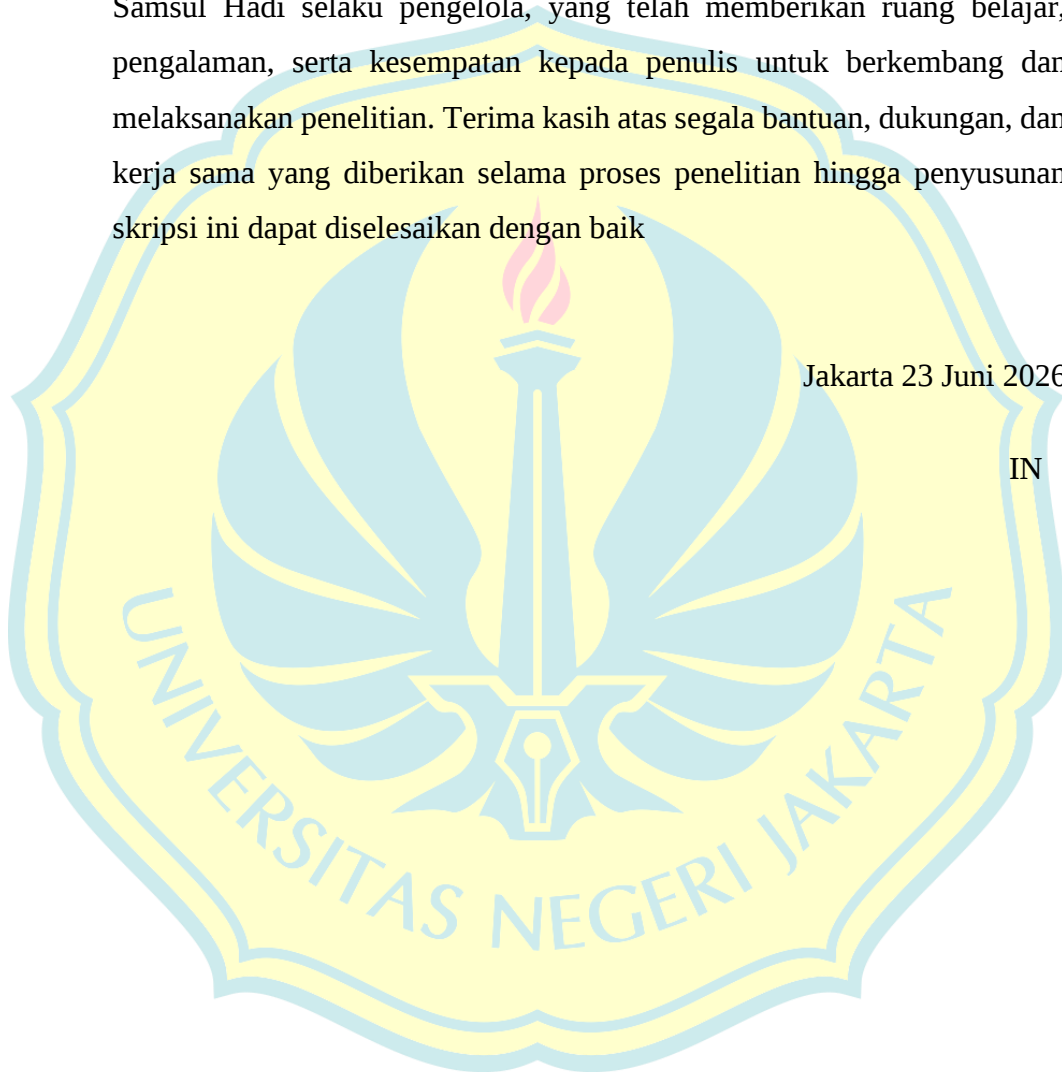
Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan tantangan. Namun, berkat bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, S.Pd., 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, Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta, yang juga berperan sebagai Dosen Pembimbing dua, terima kasih atas arahan bimbingan, dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Kepada Bapak Dr. Abdul Kholik, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan kepada penulis selama perkuliahan sampai selesai skripsi ini.
4. Ibu Dr. Heni Widyaningsih, SE, M.SE selaku Dosen Pembimbing satu, terima kasih telah memberikan arahan, kesempatan, ilmu, dan juga pengalamannya kepada penulis.
5. Bapak Dr. Slamet Sukriadi, S.Pd., M.Pd., Bapak Dr. Muhamad Arif, S.Pd.,M.Pd. dan Ibu Aditya Dewanggi, S.Pd. selaku Dosen dan Ahli Validasi bidang permainan dalam program *outbound* dalam penulisan skripsi ini.

6. Seluruh Dosen Program Studi Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta yang memberikan bekal ilmu dan berbagai pengalamannya kepada penulis.
7. Keluarga besar Rajawali Event, khususnya Ka Ika Nofi S.Or dan Bang Samsul Hadi selaku pengelola, yang telah memberikan ruang belajar, pengalaman, serta kesempatan kepada penulis untuk berkembang dan melaksanakan penelitian. Terima kasih atas segala bantuan, dukungan, dan kerja sama yang diberikan selama proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik

Jakarta 23 Juni 2026

IN



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus Penelitian	12
C. Rumusan Masalah	12
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	12
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	14
A. Konsep Pengembangan Model	14
B. Konsep Model yang Dikembangkan.....	22
C. Kerangka Teoritik	23
1. Model.....	23
2. Permainan <i>Blind Tactical</i>	25
3. Program <i>Outbound</i>	28
D. Rancangan Model	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Tujuan Penelitian	38
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	38
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	38
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	39
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	41
1. Penelitian Pendahuluan.....	41
1. Perencanaan Pengembangan Model.....	44

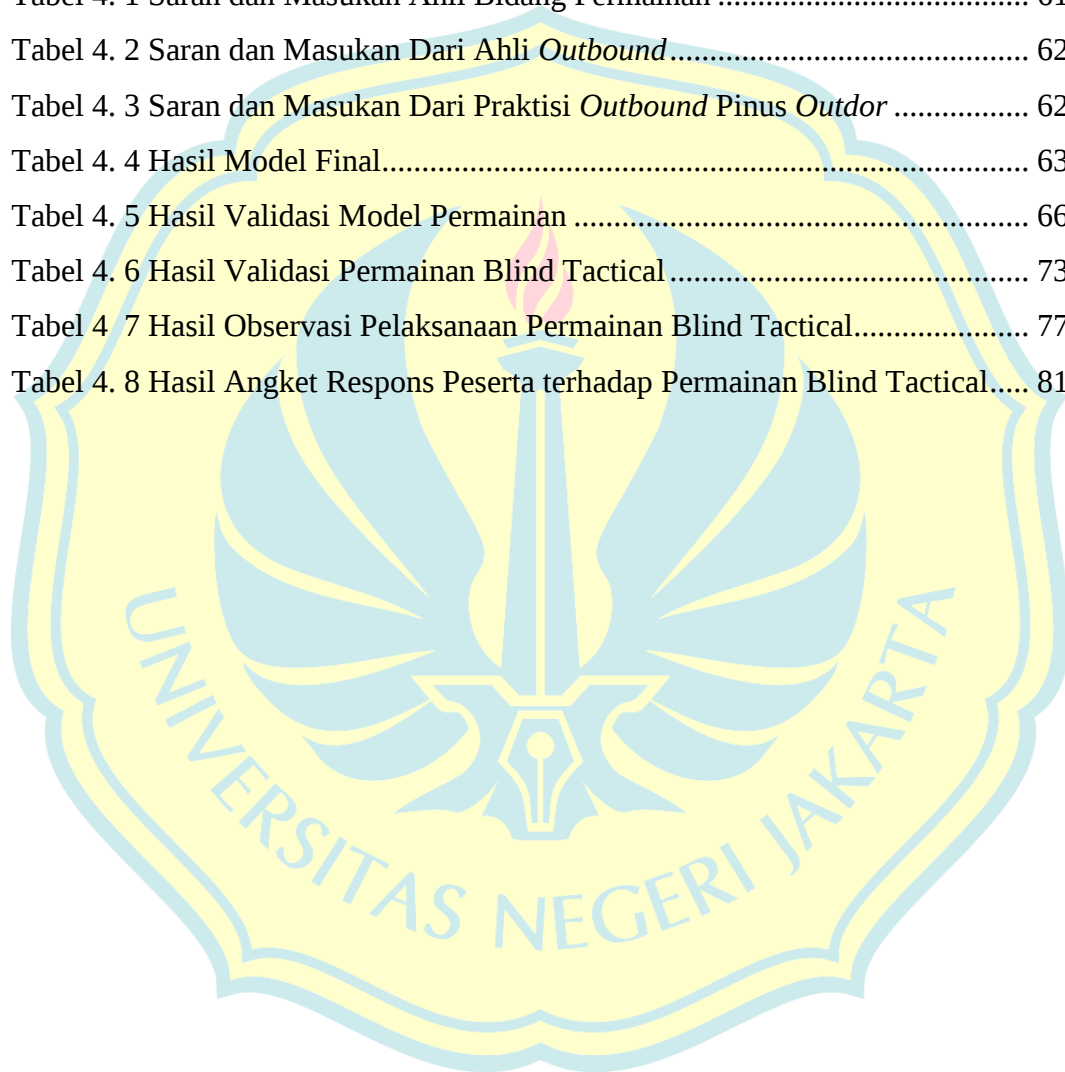
2. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	49
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	56
A. Hasil Perancangan Model.....	56
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	56
2. Model Draft Awal.....	59
3. Model Draft Final.....	63
B. Kelayakan Model.....	64
C. Hasil Implementasi Model	67
D. Eektivitas Model.....	72
E. Pembahasan.....	87
F. Keunggulan Produk	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	96
RIWAYAT HIDUP.....	138



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

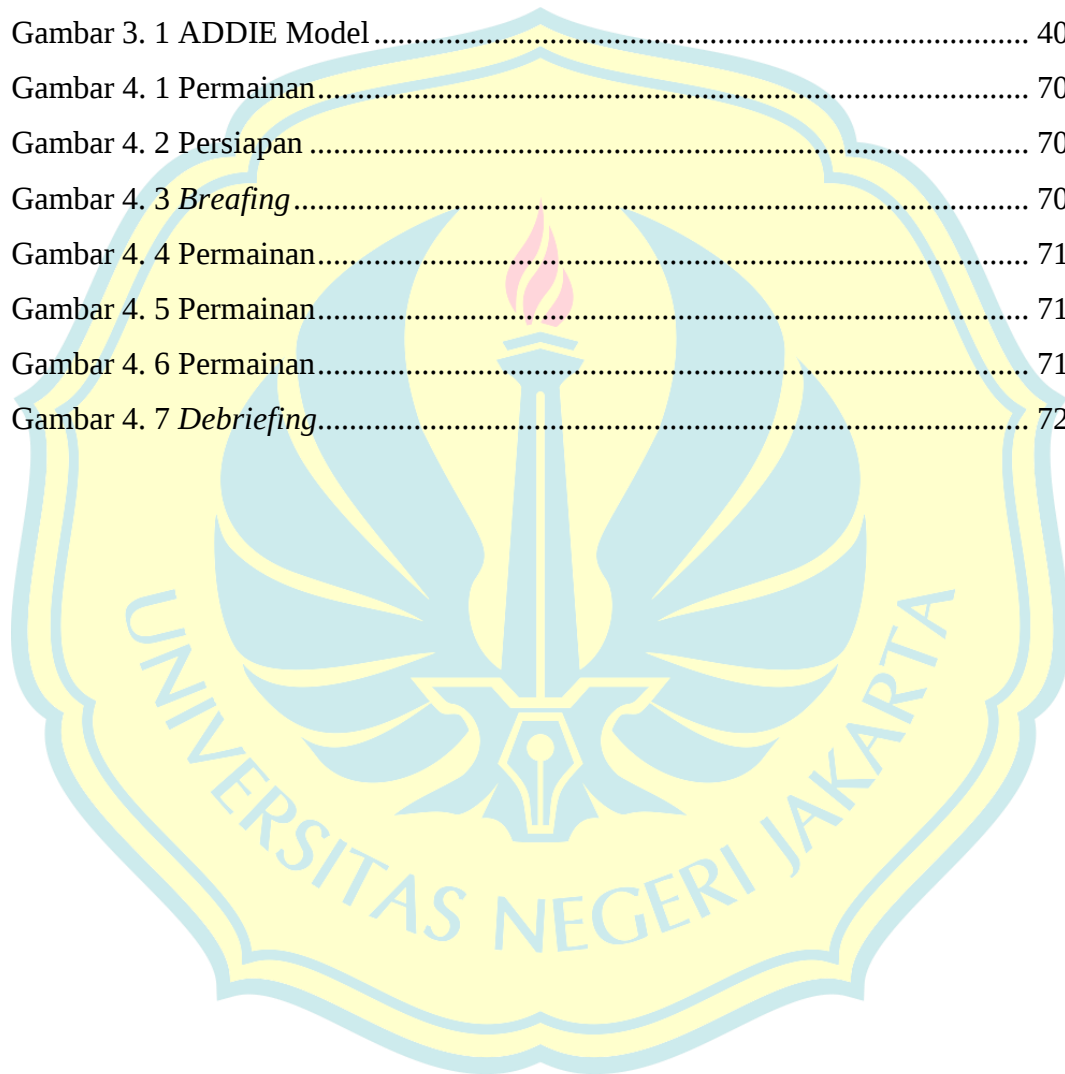
Tabel 3. 1 kisi kisi instrumen	48
Tabel 3. 2 Indikator Keberhasilan permainan	49
Tabel 3. 3 Nama Para Ahli Dalam Uji Justifikasi.....	50
Tabel 4. 1 Saran dan Masukan Ahli Bidang Permainan	61
Tabel 4. 2 Saran dan Masukan Dari Ahli <i>Outbound</i>	62
Tabel 4. 3 Saran dan Masukan Dari Praktisi <i>Outbound Pinus Outdoor</i>	62
Tabel 4. 4 Hasil Model Final.....	63
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Model Permainan	66
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Permainan Blind Tactical	73
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Pelaksanaan Permainan Blind Tactical.....	77
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respons Peserta terhadap Permainan Blind Tactical.....	81



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

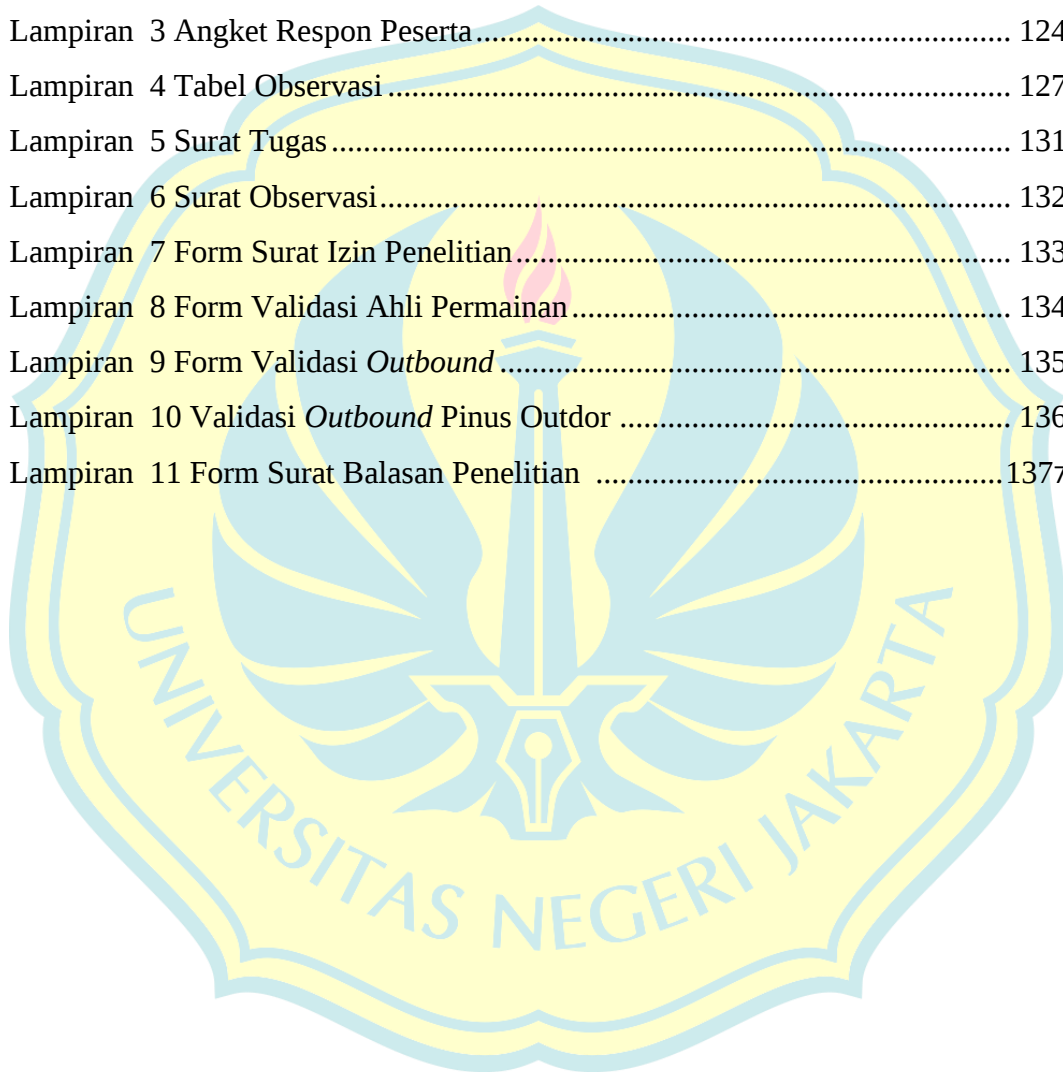
Gambar 2. 1 Model Pengembangan	19
Gambar 2. 2 Struktur Rajawali Event	34
Gambar 2. 3 Langkah-langkah Penggunaan Metode	35
Gambar 3. 1 ADDIE Model	40
Gambar 4. 1 Permainan.....	70
Gambar 4. 2 Persiapan	70
Gambar 4. 3 <i>Breafing</i>	70
Gambar 4. 4 Permainan.....	71
Gambar 4. 5 Permainan.....	71
Gambar 4. 6 Permainan.....	71
Gambar 4. 7 <i>Debriefing</i>	72



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rancangan Model Permainan.....	96
Lampiran 2 Dokumentasi Penelitian.....	120
Lampiran 3 Angket Respon Peserta.....	124
Lampiran 4 Tabel Observasi.....	127
Lampiran 5 Surat Tugas.....	131
Lampiran 6 Surat Observasi.....	132
Lampiran 7 Form Surat Izin Penelitian.....	133
Lampiran 8 Form Validasi Ahli Permainan.....	134
Lampiran 9 Form Validasi <i>Outbound</i>	135
Lampiran 10 Validasi <i>Outbound</i> Pinus Outdoor	136
Lampiran 11 Form Surat Balasan Penelitian	137



Intelligentia - Dignitas