

**MODEL PERMAINAN ADAPTIF UNTUK DISABILITAS
INTELEKTUAL RINGAN**



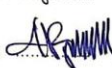
**Skripsi Ini Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Olahraga Rekreasi**

Intelligentia - Dignitas

**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
JULI, 2026**

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I Dr. Fajar Vidya Hartono, S.Pd., M.Pd NIP. 198411272010121004		16/07 ²⁶
Pembimbing II Hartman Nugraha, S.Pd., M.Pd NIP. 197409092003121001		16/07 ²⁶

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE NIP. 197203022005011002	Ketua		17/07 ²⁰²⁶
Dzulfiqar Diyananda., S.T., M.Pd NIP. 199005172022031004	Sekretaris		17/7
Dr. Fajar Vidya Hartono, S.Pd., M.Pd NIP. 198411272010121004	Anggota		16/07 ²⁶
Hartman Nugraha, S.Pd., M.Pd NIP. 197409092003121001	Anggota		16/07 ²⁶
Dr. Slamet Sukriadi, S.Pd., M.Pd NIP. 198210282015041002	Anggota		17/07 ²⁶

Tanggal Lulus : 14 Juli 2026

Intelligentia - Dignitas



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 : Golam Putra Endias
NIM : 1605622041
Fakultas/Prodi : Prodi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Alamat email : golamputraendias@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 ADAPTIF UNTUK DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN

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, 20 Juli 2026

Penulis

Golam Putra Endias

Intelligentia - Dignitas

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi yang saya susun merupakan karya asli dan belum pernah diajukan sebelumnya untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Negeri Jakarta maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Skripsi ini disusun berdasarkan ide, gagasan, dan hasil penelitian yang saya lakukan sendiri dengan bimbingan serta arahan dari dosen pembimbing.
3. Seluruh isi skripsi ini tidak memuat karya, pendapat, maupun pemikiran orang lain yang diakui sebagai hasil karya saya. Setiap pendapat atau karya yang dijadikan rujukan telah dicantumkan sumbernya secara jelas dalam sitasi dan daftar pustaka sesuai dengan ketentuan penulisan ilmiah.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh tanggung jawab. Apabila di kemudian hari ditemukan adanya ketidaksesuaian atau pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menerima segala konsekuensi dan sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta 21 Juli 2026
Yang Menyatakan



Golam Putra Endias
NIM. 1605622041

CS Dipindai dengan CamScanner

Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillahilahirabbil'alamin, penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan serta karya ilmiah ini di Universitas Negeri Jakarta.

Karya ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Alm. Endi Amir dan Ibu Sulaesih, yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa, dukungan, serta pengorbanan yang tiada henti demi keberhasilan penulis. Penulis juga mempersembahkan karya ini kepada kedua kakak tercinta, Emas Putri Endias dan Rosiana Putri Endias, yang selalu memberikan semangat, perhatian, dan dukungan selama proses pendidikan.

Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, karya ini juga penulis persembahkan kepada Bapak dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan kesabaran selama proses penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Tidak lupa, penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh Bapak dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan wawasan yang berharga selama masa perkuliahan. Semoga segala kebaikan, dukungan, dan ilmu yang telah diberikan memperoleh balasan yang terbaik dari Allah SWT.

MODEL PERMAINAN ADAPTIF UNTUK DISABILITAS INTELEKTUAL RINGAN

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan model permainan adaptif yang layak digunakan bagi anak disabilitas intelektual ringan untuk meningkatkan kemampuan motorik, sosial, dan kemandirian mereka. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan kerangka ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian adalah 30 anak disabilitas intelektual ringan dari Special Olympics Indonesia (SOIna) DKI Jakarta. Validasi dilakukan oleh tiga ahli. Hasil penelitian menghasilkan 15 model permainan adaptif yang seluruhnya dinyatakan layak untuk diterapkan. Produk akhir berupa buku panduan bagi pelatih dan pendidik dalam melaksanakan aktivitas fisik yang sesuai kebutuhan anak disabilitas intelektual ringan.

Kata Kunci : *Model Permainan, Adaptif, Disabilitas Intelektual Ringan*



ADAPTIVE GAME MODEL FOR CHILDREN WITH INTELLECTUAL DISABILITIES TUNAGRAHITA

ABSTRACT

This study aimed to develop an adaptive game model that is suitable for children with mild intellectual disabilities to improve their motor skills, social abilities, and independence. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE framework (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research participants consisted of 30 children with mild intellectual disabilities from Special Olympics Indonesia (SOIna) DKI Jakarta. The product was validated by three experts. The results produced 15 adaptive game models, all of which were declared feasible for implementation. The final product is a guidebook designed for coaches and educators to facilitate physical activities that are appropriate to the needs of children with mild intellectual disabilities.

Keywords : Game Model, Adaptive, Mild Intellectual Disability.



Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran ALLAH SWT, karena atas rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Model Permainan Adaptif Untuk Disabilitas Intelektual Ringan Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Olahraga (S.Or) , program studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. **Ibu Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, S.Pd, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Jakarta.
2. **Bapak Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE**, selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi.
3. **Bapak Dr. Fajar Vidya Hartono, S.Pd, M.Pd**, selaku Dosen Pembimbing I dan juga selaku pembimbing akademik yang telah memberikan kesempatan, ilmu, dan juga pengalamannya kepada penulis.

4. **Bapak Hartman Nugraha, S.Pd, M.Pd**, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan kesempatan, ilmu, dan juga pengalamannya kepada penulis.
5. **Bapak Dr. Slamet Sukriadi, S.Pd, M.Pd**, selaku Dosen Validasi penelitian dalam penelitian skripsi ini.
6. **Bapak Dr. Muhamad Arif, S.Pd M.Pd**, selaku Dosen Validasi model permainan dalam penulisan skripsi ini.
7. **Bapak Afrizon Surandi, S.Pd**, selaku Ahli Validasi penelitian dalam penulisan skripsi.
8. Seluruh Dosen Program Studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Jakarta yang memberikan bekal ilmu dan berbagai pengalamannya kepada penulis.
9. SOIna DKI Jakarta yang telah membantu melaksanakan penelitian.
10. Kepada kedua orang tua, Alm Bapak Endi Amir, S.Pd dan Ibu Sulaesih serta kedua kakak kandung Emas Putri Endias dan Rosiana Putri Endias atas do'a restu, kasih sayang, didikan dan arahan, dukungan moril materi, serta kesabaran kepada penulis selama ini.
11. Sahabat-sahabat saya, Falhan, Aldi, Arifudin, Fadlan, Mario, Alif, Afano, Khairil, dan Rahmat, yang selalu hadir memberikan semangat, mendengarkan setiap keluh kesah saya, serta membantu saya dalam proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas ketulusan, dukungan, dan kebersamaan yang selalu akan saya kenang.

12. Seluruh rekan – rekan mahasiswa Olahraga Rekreasi atas dukungan dan kerjasamanya selama menempuh perkuliahan serta penyelesaian penyusunan skripsi ini.

13. Keluarga besar Sans People, yang telah menjadi bagian dari perjalanan saya dengan memberikan dukungan, kebersamaan, serta semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas setiap doa, perhatian, dan momen kebersamaan yang telah memberikan kekuatan hingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

14. Terakhir terimakasih pada diri sendiri karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sampai sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tantangan dan rintangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan belum sepenuhnya mencapai kesempurnaan, baik dari aspek substansi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif dari berbagai pihak sebagai bahan evaluasi dan perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi referensi yang berguna bagi pembaca, khususnya bagi pihak-pihak yang memiliki ketertarikan terhadap bidang kajian yang dibahas dalam penelitian ini.

Intelligentia - Dignitas

Jakarta 21 Juli 2026
Yang Menyatakan

GPE

DAFTAR ISI

HALAMAN	
LEMBAR PERSEMBAHAN	i
ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Kegunaan Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORETIK.....	8
A. Konsep Pengembangan Model.....	8
1. Pengembangan Model ADDIE (Dick and Carey).....	11
B. Konsep Model Yang Dikembangkan.....	15
C. Kerangka Teoretik	15
1. Model	15
2. Permainan	18
3. Disabilitas Intelektual Ringan	23
4. Special Olympics Indonesia (SOIna).....	28
D. Rancangan Model	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	36
A. Tujuan Penelitian	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	36
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	37
E. Langkah – langkah Pengembangan Model	38
F. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model.....	42
G. Implementasi	44
H. Evaluasi.....	45

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Pengembangan Model	46
B. Kelayakan Model	54
C. Efektivitas Model	56
D. Pembahasan.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Kesimpulan	58
B. Saran.....	59
LAMPIRAN-LAMPIRAN	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	107



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

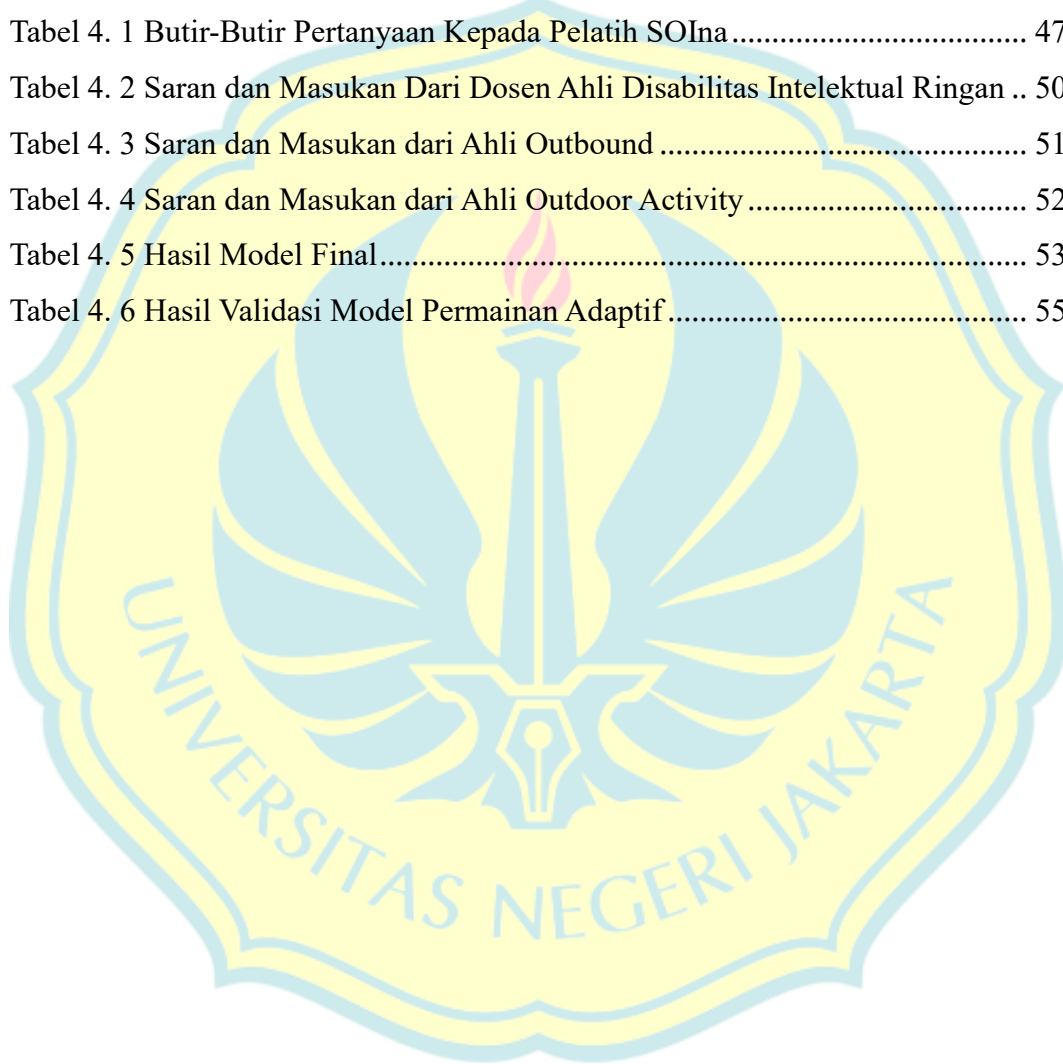
Gambar 2. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	12
Gambar 2. 2 Langkah–Langkah Penggunaan Metode	33
Gambar 3. 1 ADDIE Model	38



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perencanaan Rancangan Model Dokumen Pribadi	41
Tabel 3. 2 Model Permainan Untuk Disabilitas Intelektual Ringan.....	42
Tabel 3. 3 Nama Para Ahli Dalam Uji Justifikasi	43
Tabel 4. 1 Butir-Butir Pertanyaan Kepada Pelatih SOIna.....	47
Tabel 4. 2 Saran dan Masukan Dari Dosen Ahli Disabilitas Intelektual Ringan ..	50
Tabel 4. 3 Saran dan Masukan dari Ahli Outbound	51
Tabel 4. 4 Saran dan Masukan dari Ahli Outdoor Activity	52
Tabel 4. 5 Hasil Model Final.....	53
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Model Permainan Adaptif.....	55



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Model Permainan.....	64
Lampiran 2 Dokumentasi Hasil Penelitian	94
Lampiran 3 Form Surat Tugas	98
Lampiran 4 Form Validasi Ahli Disabilitas.....	101
Lampiran 5 Form Validasi Ahli <i>Outbound</i>	102
Lampiran 6 Form Validasi Ahli <i>Outdoor Activity</i>	103
Lampiran 7 Form Surat Izin Observasi.....	104
Lampiran 8 Form Surat Izin Penelitian.....	105
Lampiran 9 Surat Balasan SOIna.....	106



Intelligentia - Dignitas