

**MODEL PERMAINAN BOLA KECIL UNTUK
MENINGKATKAN KEPEKAAN VISUALISASI RUANG DAN
OBJEK ANAK TUNANETRA**



Oleh :

Muhamad Rasyied Saleh

1605621019

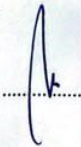
**Skripsi Yang Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Olahraga**

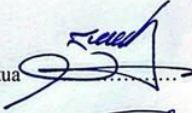
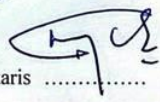
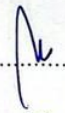
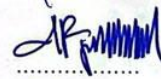
Intelligentia - Dignitas
**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2026

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I Prof. Dr. Sri Nuraini, S.Pd., M.Pd. NIP. 196707301993032001		27/07/26
Pembimbing II Dr. Fajar Vidya Hartono, S.Pd., M.Pd. NIP. 198411272010121004		27/07/26

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE NIP. 197203022005011002	Ketua		29/7-2026
Dr. Arisman, M.Pd. NIP. 199002252025061003	Sekretaris		27/07/26
Prof. Dr. Sri Nuraini, S.Pd., M.Pd. NIP. 196707301993032001	Anggota		27/07/26
Dr. Fajar Vidya Hartono, S.Pd., M.Pd. NIP. 198411272010121004	Anggota		27/07/26
Dr. Slamet Sukriadi, M.Pd. NIP. 198210282015041002	Anggota		27/07/26

Tanggal Lulus : 22 Juli 2026

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



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 : Muhamad Rasyied Saleh
NIM : 1605621019
Fakultas/Prodi : Prodi Olahraga Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Alamat email : mrasyied235@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 BOLA KECIL UNTUK MENINGKATKAN KEPEKAAN VISUALISASI RUANG
DAN OBJEK ANAK TUNANETRA

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, 24 Juli 2026

Penulis

Muhamad Rasyied Saleh

PERNYATAAN ORISINALITAS

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 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, 14 Juli 2026



Muhamad Rasyied Saleh
No Reg. 1605621019

LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terima kasih kepada ALLAH SWT karena atas izin dan karunia;Nya skripsi ini dapat dibuat dan selesai tepat waktu.
2. Untuk keluarga saya yang selalu peduli dan mendukung pada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Kepada Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Ibu Prof. Dr. Nofi Marlina Siregar, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan di Universitas Negeri Jakarta.
4. Kepada Kaprodi Olahraga Rekreasi Bapak Dr. Drs. Zulham, M.Si., MCE terima kasih telah memberikan masukan dan judul ini kepada saya hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Kepada Dosen Pembimbing 1, Ibu Prof. Dr. Sri Nuraini, S.Pd., M.Pd yang telah membimbing dan memberikan masukan, kritik, dan saran serta memberikan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Kepada Dosen Pembimbing 2, Bapak Dr. Fajar Vidya Hartono, S.Pd., M.Pd yang telah membimbing dan memberikan masukan, saran, dan kritik serta memberi motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada Bapak Dr. Hartman Nugraha, S.Pd., M.Pd selaku dosen ahli pada bidang permainan ini yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Kepada Ibu Dr. Mela Aryani, S.Pd., M.Pd selaku dosen ahli pada bidang psikologi yang telah memberikan saran dan masukan untuk skripsi ini.

9. Kepada Bapak Dr. Slamet Sukriadi, S.Pd., M.Pd selaku dosen ahli bidang disabilitas yang telah memberikan saran dan masukan untuk penulis tentang anak disabilitas.
10. Seluruh dosen dan tenaga kerja kependidikan FIKK UNJ, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan selama proses perkuliahan berjalan.
11. Terima kasih kepada Anugrah Juniarta dan Muhammad Sheva Farizki yang telah banyak membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.
12. Terima kasih kepada teman – teman seperjuangan skripsi pada grup “Penghuni Terakhir”.
13. Terima kasih kepada teman – teman dekat saya pada grup “de’ Kartel” yang berisikan Arjun, Fathan, Tegar, Dardor, Ijan, Awe, Rama, Arif, Ilyas, Ridho, dan Tile.
14. Terima kasih kepada teman – teman rumah saya pada grup “SEKUAT APAKAH DIAAA?!!” yang berisikan Coro, Daker, Alee, Ujung, Owe, Entis, Acir, Iboh, Ome, Bintang, Tole, Pendy, Sabo, Ool, Ayam, dan Imin.
15. Terima kasih yang sebesar – besarnya kepada Jenny, Ojan, Abaw, Uya, dan Salwa yang telah membantu penulis melakukan observasi dan penelitian.

Intelligentia - Dignitas

MODEL PERMAINAN BOLA KECIL UNTUK MENINGKATKAN KEPEKAAN
VISUALSASI RUANG DAN OBJEK ANAK TUNANETRA

ABSTRAK

Tunanetra adalah individu yang mengalami gangguan pada indera penglihatan, baik berupa kebutaan total maupun penglihatan yang sangat terbatas (*low vision*). Kondisi tersebut menyebabkan penyandang tunanetra mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi secara visual sehingga memerlukan metode, media, atau alat bantu khusus dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Dengan dukungan, aksesibilitas, dan layanan yang sesuai, penyandang tunanetra dapat belajar, bekerja, serta berpartisipasi secara aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Penelitian ini dilakukan di Panti Sosial Tuna Netra dan Rungu Wicara Bina Cahaya Batin, Cawang, Jakarta Timur. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan sebuah model permainan bola kecil yang dapat membantu anak-anak tunanetra dalam meningkatkan kepekaan visualisasi ruang dan objek. Model permainan bola kecil ini dirancang untuk melatih indra non-visual dan kemampuan orientasi anak tunanetra, guna meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan sosial mereka. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE, yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model permainan yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan kepekaan visualisasi ruang dan objek pada anak tunanetra. Setiap model permainan bola kecil disusun dengan langkah – langkah yang sederhana dan mudah dipahami. Setelah dilakukan validasi dan revisi berdasarkan data ahli dan implementasi langsung di lapangan dengan sampel 10 anak yang diuji dengan 7 model permainan bola kecil, peneliti menyimpulkan bahwa model permainan bola kecil untuk meningkatkan kepekaan visualisasi ruang dan objek anak tunanetra layak untuk diterapkan. Proses revisi dan validasi yang dilakukan bersama para ahli permainan, ahli psikologi, dan ahli disabilitas secara keseluruhan untuk mengembangkan model yang dapat diimplementasikan. Diharapkan model ini dapat diterapkan di lingkungan pendidikan dan sosial guna memberdayakan anak-anak tunanetra sehingga dapat berpartisipasi lebih aktif dalam masyarakat. Hasil dari pengembangan model permainan bola kecil ini berupa buku panduan yang berisikan 7 variasi model permainan bola kecil yang cocok dan dapat diaplikasikan untuk anak tunanetra.

Kata Kunci: Permainan Bola Kecil, Kepekaan Visualisasi, Anak Tunanetra, Metode R&D, Pendidikan Inklusif.

SMALL BALL GAME MODEL TO IMPROVE SENSITIVITY OF SPACE AND OBJECT VISUALIZATION IN BLIND CHILDREN

ABSTRACT

A blind person is an individual who experiences visual impairment, either in the form of total blindness or very limited vision (low vision). This condition causes blind people to have difficulty in obtaining information visually, so they require special methods, media, or assistive devices in carrying out daily activities. With appropriate support, accessibility, and services, blind people can learn, work, and actively participate in community life. This research was conducted at the Bina Cahaya Batin Social Home for the Blind and Deaf and Mute, Cawang, East Jakarta. This research aims to design and develop a small ball game model that can help blind children improve their sensitivity to visualization of space and objects. This small ball game model is designed to train the non-visual senses and orientation abilities of blind children, in order to increase their self-confidence and social skills. The study used a Research and Development (R&D) method with the ADDIE approach, encompassing analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results indicate that the developed game models are effective in improving spatial and object visualization sensitivity in visually impaired children. Each small ball game model is structured with simple, easy-to-understand steps. After validation and revision based on expert data and direct field implementation with a sample of 10 children tested with seven small ball game models, the researchers concluded that the small ball game model for improving spatial and object visualization sensitivity in visually impaired children is feasible for implementation. The revision and validation process, conducted with game experts, psychologists, and disability experts, led to the development of an implementable model. It is hoped that this model can be applied in educational and social settings to empower visually impaired children and enable them to participate more actively in society. The result of the development of these small ball game models is a guidebook containing seven variations of small ball game models suitable and applicable to visually impaired children.

Keywords: *Small Ball Games, Visualization Sensitivity, Visually Impaired Children, R&D Method, Inclusive Education.*

Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT, karena atas rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Model Permainan Bola Kecil Untuk Meningkatkan Kepekaan Visualisasi Ruang dan Objek Anak Tunanetra. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Olahraga, program studi Olahraga Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai tantangan dan hambatan. Namun, berkat bimbingan, dukungan, dan do'a, serta bantuan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada Ibu Prof. Dr. Sri Nuraini, S.Pd., M.Pd dan Bapak Dr. Fajar Vidya Hartono, S.Pd., M.Pd yang telah memberikan arahan, masukan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi. Kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata, dan skripsi ini pastinya tak lepas dari berbagai kekurangan, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Intelligentia - Dignitas

Jakarta, 9 Juli 2026

MRS

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	8
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Kegunaan Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORETIK	10
A. Konsep Pengembangan Model	10
1. Pengembangan Model ADDIE (Dick & Carry).....	13
2. Konsep Model yang dikembangkan.....	15
B. Kerangka Teoretik	15
1. Model.....	15
2. Permainan.....	18
3. Kepekaan Visual	23
4. Karakteristik Anak Tunanetra.....	26
C. Rancangan Model	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Tujuan Penelitian	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	33
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan.....	34
B. Pendekatan dan Model Penelitian	34
D. Langkah – Langkah Pengembangan Model	35
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	45
A. Hasil Pengembangan Model.....	45
1. Hasil Analisis Kebutuhan.....	45
2. Model Draft Awal	46

3. Model Draft Final.....	49
4. Kelayakan Model	50
B. Efektivitas Model.....	52
C. Hasil Uji Efektivitas.....	53
D. Pembahasan.....	58
1. Hasil Analisis (<i>analysis</i>).....	59
2. Hasil Perancangan (<i>design</i>).....	59
3. Hasil Pengembangan (<i>Development</i>)	60
4. Hasil Implementasi (<i>Implementation</i>)	61
5. Hasil Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	68



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1. Kegiatan Mengupas Telur Asin.....	6
Gambar 2. 1. Tahapan Model ADDIE	13
Gambar 2. 2. Alur Metode Addie	31
Gambar 3. 1. Model ADDIE	35



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Model Permainan Bola Kecil	37
Tabel 3. 2. Nama Para Ahli dalam Uji Justifikasi	38
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Kemampuan Kepekaan Visualisasi Ruang dan Objek dalam Permainan Bola Kecil	41
Tabel 3. 4. Rubrik Kriteria Penilaian Kepekaan Visualisasi Ruang dan Objek dalam Permainan Bola Kecil	42
Tabel 3. 5. Tabel Angket Penilaian Oleh Responden	44
Tabel 4. 1. Butir – Butir Pertanyaan Kepada Kepala Satuan Pelaksana Pembinaan Sosial	46
Tabel 4. 2. Masukan dan Saran dari Dosen Ahli Permainan	47
Tabel 4. 3. Saran dan Masukan dari Dosen Ahli Psikologi	48
Tabel 4. 4. Saran dan Masukan dari Dosen Ahli Disabilitas	48
Tabel 4. 5. Hasil Model Final	49
Tabel 4. 6. Hasil Validasi Model Permainan Bola Kec	51
Tabel 4. 7. Data Penelitian Tes Awal dan Akhir	53
Tabel 4. 8. Presentase Hasil Pengamatan	56
Tabel 4. 9. Hasil Analisis Pengaruh Efektivitas	58

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Model Permainan Bola Kecil	68
Lampiran 2. Hasil Dokumentasi	69
Lampiran 3.Form Surat Usulan Judul Skripsi (Surat Tugas)	69
Lampiran 4.Form Surat Validasi Ahli Permainan	69
Lampiran 5.Form Surat Validasi Ahli Psikologi	69
Lampiran 6.Form Surat Validasi Ahli Disabilitas	69
Lampiran 7.Form Surat Izin Observasi.....	69
Lampiran 8.Form Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 9.Form Surat Balasan Izin Observasi.....	69
Lampiran 10.Form Surat Balasan Izin Penelitian.....	69
Lampiran 11.Form Wawancara Ketua.....	69



Intelligentia - Dignitas