

EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA *PAINTING STONE* PADA SISWA DISABILITAS NETRA

Desy Tri Handayani*, Dwi Cahyo Kartiko

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*desyhandayani16060464125@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang menggunakan aktivitas jasmani untuk meningkatkan kebugaran jasmani, perkembangan motorik dan kognitif. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan terutama jasmani, karena hal tersebut berkaitan erat dengan pengembangan motorik dan pola hidup sehat. Tidak hanya mereka saja, namun anak berkebutuhan khusus (ABK) juga berhak mendapatkannya. Sebagian besar anak berkebutuhan khusus memiliki hambatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran PJOK, terutama dengan anak berkebutuhan khusus disabilitas netra. Anak disabilitas netra cenderung lebih tidak aktif dibandingkan anak-anak dengan disabilitas lain. Hal tersebut terjadi karena ruang gerak anak disabilitas netra terbatas. Pendidikan khusus anak berkebutuhan khusus di Indonesia masih terbilang kurang, karena banyak sekolah khusus yang tidak memiliki sarana dan prasarana yang baik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada kepala sekolah SLBA YPAB Surabaya, diketahui bahwa sekolah tersebut kekurangan sarana dan prasaran untuk kegiatan pembelajaran PJOK sehingga siswa sekolah tersebut memiliki motorik yang rendah. Oleh karena itu penggunaan *media painting stone* diberikan sebagai alternatif pembelajaran oleh tim peneliti untuk mengatasi masalah. Namun dalam pelaksanaannya diperlukan pengembangan dan penyempurnaan agar media tersebut dikatakan sangat baik. Pengembangan dilakukan menggunakan model ADDIE. Dalam pelaksanaannya, ADDIE memiliki 5 tahapan; (1) Analisis; (2) Perancangan; (3) Pengembangan; (4) Implementasi; (5) Evaluasi. Namun karena keterbatasan waktu dan kesempatan, peneliti membatasi langkah-langkah pengembangan menjadi tiga tahapan terdiri dari: tahap analisis, tahap perancangan dan tahap pengembangan. Hasil dari validasi yang dilakukan oleh lima validator yang ahli pada bidang masing-masing untuk aspek tampilan media sebesar 82,16% dan aspek pemanfaatan media sebesar 85%, adapun nilai rata-rata dari seluruh aspek adalah 83,58% oleh karena itu media *painting stone* dikatakan sangat baik. Ada beberapa saran dari validator mengenai proporsional bentuk dan ketelitian dalam pembuatan media agar huruf *Braille* yang dilukis bisa terbaca sesuai standar nasional. Dengan adanya penelitian ini, media *painting stone* diharapkan dapat diaplikasikan ke seluruh SLB A yang ada di Surabaya.

Kata Kunci: pengembangan; *painting stone*; ADDIE

Abstract

Physical education is a learning process that uses physical activity to improve physical fitness, motor development, and cognitive. Every human being deserves an education, especially physical because it is closely related to motor development and a healthy lifestyle. Not only them, but children with special needs (ABK) also deserve it. Most children with special needs have obstacles in carrying out PJOK learning activities, especially with children with special needs who are visually impaired. Visually impaired children tend to be more inactive than children with other disabilities. This happens because the mobility space of visually impaired children is limited. Special education for children with special needs in Indonesia is still relatively lacking because there are still many special schools that do not have good facilities. Based on the results of interviews and observations to the principal of SLBA YPAB Surabaya, it is known that the school lacks the facilities and training for PJOK learning activities so that the students have a low motor. Therefore, the use of painting stone media is given as an alternative learning media by the research team to solve the problem. But in its implementation, it is necessary development and improvement so that the media is said to be very good. Development is done using the ADDIE model. In its implementation, ADDIE has 5 stages; (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; (5) Evaluation. However, due to time and opportunity constraints, researchers limited the development steps to three stages consisting of the analysis stage, the design stage, and the development stage. The result of validation was conducted by five validators who are experts in their respective fields for media display aspects of 82.16% and aspects of media utilization of 85%, while the average value of all aspects is 83.58% therefore the media painting stone is said to be very good. There are some suggestions from

validators regarding proportional form and thoroughness in the manufacture of media so that the painted Braille letters can be read according to national standards. With this research, stone painting media is expected to be applied to all SLB A in Surabaya.

Keywords: development; painting stone; ADDIE.

PENDAHULUAN

Setiap manusia pada dasarnya tidak ada yang tercipta dengan sempurna. Semua memiliki kekurangan dan kelebihan yang tentunya berbeda-beda. Meski memiliki perbedaan, mereka berhak untuk mendapatkan hak yang sama. Salah satunya yaitu hak dalam mendapatkan pendidikan. Dari segi pendidikan, untuk mengembangkan kemampuan gerak dan kebugaran jasmani anak didapat dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran dan memerlukan aktivitas fisik agar dapat meningkatkan motorik dan kognitif. Menurut Meimulyani dan Tiswara (2013) pendidikan jasmani termasuk bagian yang memiliki peranan penting dalam mengembangkan segala aspek kebugaran jasmani, pola hidup sehat dan keterampilan melalui aktivitas fisik serta memiliki kaitan yang erat dalam pendidikan. Tujuan yang dimaksudkan dari pendidikan jasmani adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik dan kognitif yang sesuai dengan peserta didik dan membantu peserta didik memahami tentang kesehatan diri sendiri dan lingkungannya (Adi & Muhamad, 2020).

Dalam pelaksanaan yang diajarkan di sekolah, pendidikan jasmani memiliki peran penting terhadap perkembangan peserta didik. Tidak terkecuali anak berkebutuhan khusus. Anak berkebutuhan khusus (ABK) adalah anak yang memiliki kelainan mental, fisik, sosial, ataupun gabungan dari ketiganya sehingga dibutuhkan perlakuan yang khusus atau lebih agar dapat memenuhi kebutuhan pendidikan mereka. Anak berkebutuhan khusus membutuhkan pemberian pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan masing-masing yang dimiliki dan kemampuan siswa (Pradana dkk, 2018). Tidak sedikit ABK mengalami kesulitan dalam merespon rangsangan untuk melakukan dan meniru gerak yang diberikan oleh lingkungan disekitarnya. Salah satu kelainan yaitu penyandang disabilitas netra, mereka memiliki keterbatasan dalam penglihatannya. Menurut Hidayat dan Suwandi (2013), disabilitas netra adalah seseorang yang mampu melihat dengan jarak kurang dari 6 meter atau bahkan tidak memiliki penglihatan sama sekali. Anak disabilitas netra dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu *total blind* (buta total) dan *low vision* (penglihatan lemah). Dapat dikatakan buta total apabila individu tidak

dapat menerima rangsangan cahaya dari luar dan dikatakan penglihatan lemah jika dapat menerima rangsangan cahaya dari luar namun ketajamannya rendah tidak lebih dari 6/21 (Meilmuyani dan Tiswara, 2013).

Mereka yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan cenderung kurang aktif secara fisik dan berisiko dalam mengembangkan kondisi kesehatannya (Brian, Haegele, & Bostick, 2016). Individu disabilitas netra rentan terhadap ketidakaktifan dalam melakukan kegiatan sehari-hari, dan penelitian yang berfokus pada anak disabilitas netra menunjukkan bahwa anak disabilitas netra cenderung lebih sedikit aktivitas fisiknya dibanding teman disabilitas lainnya (Longmuir dalam de Schipper, Lieberman, & Moody, 2017). Individu disabilitas netra membutuhkan lebih banyak bantuan dan perhatian dalam perkembangan psikologis dan fisiknya (Mayda, Karakoc, & Ozdal, 2016). Namun jika anak-anak disabilitas netra diberi alat yang tepat untuk mencoba, belajar dan berlatih, mereka dapat unggul dalam olahraga dan aktivitas fisik lainnya (Lieberman *et al.*, 2019). Hal ini sejalan dengan pernyataan Adyrkhaiev (2014), peserta didik disabilitas netra memiliki motorik yang rendah dan membutuhkan perlakuan yang lebih dibandingkan yang lain, namun jika diberi metode dan bentuk pendidikan jasmani yang lebih bervariasi yang efektif maka mereka akan memiliki kondisi fisik yang lebih baik. Pendidikan untuk anak disabilitas netra di Indonesia masih dapat dikatakan kurang diperhatikan, karena pemerintah cenderung lebih fokus terhadap pendidikan umum. Kurangnya perhatian dari pemerintah membuat sarana dan prasarana di sebagian sekolah luar biasa khusus disabilitas netra tidak memadai.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2018, peneliti dan tim bertemu dengan kepala sekolah dan guru PJOK dari SLB A YPAB Surabaya, beliau adalah Bapak Sutaryono dan Bapak Muhammad Aziz A. Sekolah tersebut mengalami permasalahan mengenai keterbatasan peserta didik untuk berolahraga dikarenakan kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran PJOK mereka. Saat pemberian materi pembelajaran PJOK, peserta didik melakukan kegiatan senam yang diiringi musik dan peserta didik melakukan aktivitas gerak sesuai yang mereka inginkan dan tanpa instruksi yang jelas. Setelah melakukan senam, dilanjutkan dengan bermain permainan tradisional seperti bakiak dan petak umpat. Selain itu, guru

PJOK di SLB A YPAB tidak memiliki latar belakang pendidikan keolahragaan. Sehingga guru merasa kesulitan dalam memodifikasi dan memvariasi pembelajaran PJOK. Hal tersebut diperparah oleh minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk membantu memudahkan materi pembelajaran PJOK agar pelaksanaan belajar siswa menjadi lebih maksimal. Sehingga para peserta didik disabilitas netra memiliki keterampilan motorik yang rendah .

Berdasarkan pelaksanaan penelitian pada tanggal 22 April 2019 sampai 10 Mei 2019 peneliti dan tim memberikan solusi pemecahan masalah, yaitu dengan menerapkan media pembelajaran *painting stone* dalam kegiatan penelitian Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dengan judul ANTI SALTING (Penerapan *Painting Stone* dalam *Circuit Training*) untuk peserta didik penyandang disabilitas netra yang dilakukan di SLB A YPAB Surabaya. Menurut Adi dkk. (2018) media dapat mendukung pencapaian tujuan belajar mengajar pada mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dari hasil penelitian tersebut, menunjukkan adanya peningkatan keterampilan motorik peserta didik disabilitas netra. Karena *painting stone* merupakan media yang baru dan belum pernah dikembangkan oleh guru disekolah lain, media *painting stone* dalam pelaksanaannya juga perlu dikembangkan kembali agar dapat diterapkan di sekolah-sekolah lainnya.

Painting stone merupakan media pembelajaran yang diperuntukkan peserta didik disabilitas netra dalam proses pembelajaran PJOK (Pradana dkk, 2019). *Painting stone* terbuat dari batu koral atau sering disebut batu sungai yang di gambar menggunakan pewarna timbul sehingga dapat diraba oleh peserta didik disabilitas netra. *Painting stone* memiliki 2 sisi, sisi atas berupa huruf *braille* dan sisi bawah berupa gambar timbul. Kedua sisi tersebut berisi petunjuk atau arahan untuk melakukan aktivitas gerak yang akan dilakukan dalam *circuit training* yang telah disediakan. Dalam pelaksanaan pengembangan media *painting stone*, peneliti memfokuskan pada pengembangan media pembelajaran *painting stone* karena media tersebut memiliki peranan yang penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran PJOK.

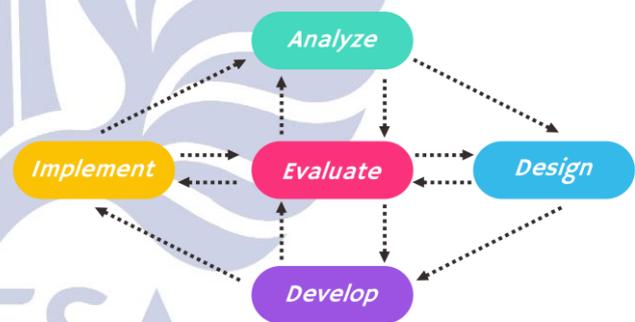
Berdasarkan latar belakang tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah mengetahui kualitas media pembelajaran *painting stone* sebagai media pembelajaran pada materi PJOK untuk peserta didik disabilitas netra.

METODE

Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain pengembangan menggunakan *research and development* (R&D). Menurut Maksum (2018), riset pengembangan adalah riset yang bertujuan untuk

mengembangkan produk baru atau meningkatkan dan menyempurnakan produk yang sudah ada. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan bersifat bertahap dengan masa yang relatif lama (Sugiyono, 2015). Pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan perangkat perbaikan bagi anak disabilitas netra di SLB yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam melakukan bimbingan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat melatih kemandirian dan rasa percaya diri siswa.

Dalam pelaksanaan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dilakukan pada alat modifikasi *painting stone*. ADDIE menjadi model pengembangan yang fleksibel karena melalui proses pengembangan yang telah disempurnakan untuk mengembangkan produk yang efisien dan efektif (Branch dalam Al-Bulushi & Ismail, 2017). Hal ini yang membuat peneliti memiliki kebebasan dalam merancang, mengembangkan dan mengimplementasikan. Secara konvensional, Branch (dalam Al-Bulushi & Ismail,2017) menegaskan bahwa tahap ADDIE mengadopsi model *input*, proses dan *output* yang dikembangkan di bawah rangkaian pembelajaran terpandu yang memverifikasi dan memperkuat produk dan prosedur dalam proses evaluatif. Tahapan model pengembangan ADDIE dapat dijelaskan pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Anglada, dalam Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015)

Gambar tersebut menggambarkan tahapan pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, antara lain: (1) analisis; (2) perancangan; (3) pengembangan; (4) Implementasi; (5) evaluasi (Tegeh, Jampel, & Pudjawan, 2015). Namun karena keterbatasan waktu dan sedikitnya kesempatan yang dimiliki oleh peneliti, peneliti membatasi tahap penelitian pengembangan dari lima tahap menjadi tiga tahap. Prosedur yang dilakukan peneliti terdiri dari: (1) analisis; (2) tahap perencanaan; dan (3) tahap pengembangan.

Subjek uji coba dalam tahap ini melibatkan seorang ahli pendidikan olahraga adaptif, seorang ahli pembelajaran motorik, dua orang ahli tunanetra dan seorang ahli media pembelajaran. Adapun ahli pendidikan jasmani olahraga

adaptif adalah Dr. Dwi Cahyo Kartiko, M.Kes. Ahli pembelajaran motorik adalah Dr. Nanik Indahwati, M.Or. Ahli media pembelajaran adalah Andhega Wijaya, S.Pd.Jas., M.Or. Ketiga ahli tersebut merupakan dosen Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya. Lalu dua orang ahli dalam tunanetra yang me-review penulisan huruf *braille* pada batu adalah Prof. Dr. H. Murtadlo, M.Pd. dan Drs. H. Pamuji, M.Kes. sebagai ahli tunanetra. Beliau merupakan dosen di Jurusan Pendidikan Luar Biasa, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Metode pengumpulan data menggunakan angket/kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam pengambilan dan pengumpulan data adalah kuesioner/angket. Lembar kuesioner di berikan kepada kelima validator yaitu: (1) ahli pendidikan jasmani olahraga adaptif; (2) ahli pengembangan dan belajar motorik; (3) ahli media pembelajaran; (4) ahli huruf *braille*; (5) ahli tunanetra. Hal tersebut dilakukan untuk mendapat data hasil *review* dari para ahli tersebut. Dalam penelitian pengembangan ini, hasil nilai angket yang diperoleh akan diolah untuk mengetahui hasilnya dan dianalisis menggunakan teknik analisis data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan utama ini sangat berhubungan dengan model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan dan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, sehingga rancangan pengembangan mengacu pada tahapan-tahapan model ADDIE.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, kegiatan dilakukan dengan menganalisis permasalahan yang ada secara mendalam dan solusi yang akan diberikan. Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada tanggal 1 Oktober 2018 di SLB A YPAB Surabaya, peneliti menganalisis sebagai berikut: (1) Pembelajaran PJOK dilakukan hanya satu kali dalam seminggu; (2) Pembelajaran PJOK hanya melakukan senam ceria yang biasa digunakan untuk ABK dan melakukan olahraga tradisional; (3) Kurangnya variasi terhadap media pembelajaran; (4) kurangnya sarana dan prasarana, hanya memiliki lapangan kecil disamping gedung sekolah; (5) Siswa memiliki motorik yang rendah. Lemahnya pembelajaran PJOK dikarenakan kurangnya sarana prasarana, sehingga guru PJOK kurang memvariasi kegiatan belajar mengajar. Guru PJOK tidak berlatarbelakang pendidikan olahraga juga kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK sehingga menyebabkan keterampilan motorik peserta didik rendah. ABK dengan

disabilitas netra memiliki keterbatasan dalam melihat, oleh karena itu mereka cenderung diam.

Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan peneliti berfokus terhadap pembuatan desain peralatan dan tujuan dari alat *painting stone*, dalam pembuatan ini peneliti merancang alat *painting stone* terbuat dari batu koral putih (batu halus yang berada di sungai dan berwarna putih) yang dilukis menggunakan tinta atau cat timbul. Pembuatan media *painting stone* cukup sederhana, hanya membutuhkan batu koral putih atau sejenisnya dengan kriteria permukaan batu yang datar dan halus, cat timbul dan reglet (alat yang digunakan untuk menulis huruf *braille*). Setelah bahan-bahan terkumpul, kegiatan yang dilakukan adalah: pembuatan sketsa dasar gambar yang akan dilukis ke batu, pembuatan tulisan perintah menggunakan huruf *Braille*, pengecatan gambar dan tulisan huruf *braille* pada batu yang disediakan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK, peneliti juga membuat sirkuit yang berisikan 7 base/pos. *Painting stone* yang telah dibuat akan digunakan sebagai petunjuk atau perintah sebelum siswa melakukan kegiatan di setiap pos. Pembuatan media pembelajaran dan sirkuit melalui pedoman yang sesuai dengan kurikulum pendidikan dasar sekolah luar biasa serta mengikuti KI (Kompetensi Inti) dan KD (Kompetensi Dasar) dalam pembelajaran olahraga adaptif. *Painting stone* digunakan sebagai pengganti kertas yang seringkali melukai tangan peserta didik ketika diraba. Perancangan alat disesuaikan dengan karakteristik anak disabilitas netra kategori buta total. Sebelum melakukan penilaian validasi media, lembar instrument/kuesioner telah diperiksa dan dinilai layak untuk digunakan sebagai lembar penilaian yang valid. . Penilaian dilakukan oleh Dwi Lorry Juniarisca, S.Pd., M.Ed. selaku ahli pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan. Hasil yang diperoleh dalam tahap ini dievaluasi dan diperbaiki sendiri beserta teman-teman satu tim dengan mencari penelitian terdahulu yang relevan sebagai bahan referensi

Tahap Pengembangan (*Development*)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan adalah memvalidasi rancang bangun produk dan merevisi alat setelah mendapat masukan dari para ahli. Penerapan dilakukan pada lima validator yang ahli pada bidang masing-masing. Kategori penilaian yang digunakan dalam lembar instrumen didasarkan pada tabel 1 skala penilaian validasi dibawah ini.

Tabel 1. Skala Penilaian Validasi

Kategori	Bobot Nilai
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

(Riduwan, 2013)

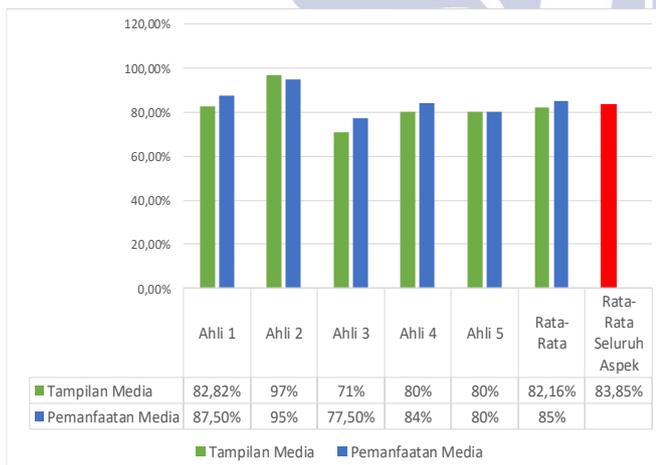
Setelah diketahui bobot penilaian validasi, hasil penilaian dari validator dikategorikan dalam persentase sesuai skala pada tabel 2.

Tabel 2. Skala Persentase Validator

Kategori	Persentase %
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup Baik	41-60
Kurang Baik	21-40
Sangat Kurang Baik	0-20

(Riduwan, 2013)

Aspek penilaian lembar validasi media pembelajaran *painting stone* meliputi: (1) tampilan media; dan (2) pemanfaatan media. Penilaian dilakukan oleh Andhega Wijaya, S.Pd.Jas., M.Or. selaku ahli media pembelajaran, Dr. Dwi Cahyo Kartiko, M.Kes. selaku ahli pendidikan jasmani olahraga adaptif, Dr. Nanik Indahwati, M.Or. selaku ahli pembelajaran motorik, Prof. Dr. H. Murtadlo, M.Pd. dan Drs. H. Pamuji, M.Kes. sebagai ahli tunanetra. Berikut hasil penilaian dari ahli:



Gambar 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Berdasarkan data grafik diatas, dapat dilihat bahwa nilai yang dihasilkan dari lima validator berdasarkan aspek tampilan media adalah 82,16% atau dikategorikan sangat baik. Berdasarkan aspek pemanfaatan media memperoleh data rata-rata 85% atau dikategorikan sangat baik. Adapun total persentase dari nilai seluruh aspek memperoleh nilai rata-rata 83,85%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penilaian validasi yang dilakukan oleh 5 validator, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *painting stone* dinyatakan sangat baik digunakan oleh siswa disabilitas netra. Hal ini dibuktikan dengan nilai dari persentase aspek tampilan media dan aspek pemanfaatan media memberikan hasil yang sangat baik. Sebuah hasil validasi dapat dikatakan layak dan valid jika nilai persentase tersebut lebih dari 60%. Hasil ini akan menjadi acuan peneliti dalam melakukan perbaikan sehingga akan mendapat hasil yang lebih maksimal agar dapat di implementasikan ke seluruh SLB A di Surabaya dan Jawa Timur.

Saran

Adapun saran yang didapat dari validator dalam pembuatan media *painting stone* adalah memperhatikan proporsional tata letak penulisan huruf *braille* dengan benar dan menggunakan bahan cat dengan daya tahan yang lama sehingga lebih nyaman dan mempermudah peserta didik dalam membaca dan meraba nya. Bagi peneliti selanjutnya perlu dilakukan perbaikan dan implementasi sehingga penggunaan dan tampilan bisa mendapat hasil yang lebih baik lagi. Media *painting stone* juga dapat dikembangkan tidak hanya menggunakan batu koral putih namun dapat di aplikasikan pada media kayu atau media yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, R., & Muhamad, S. T. (2020). Technology Innovation and Learning Media in Industrial Revolution Era 4.0 (Blended Learning) in Physical Education. *In International Proceedings Conferences Series*, 2(1), 120-122.
- Adi, S., Soenyoto, T., & Sulaiman, S. (2018). The Implementation of Media in Teaching and Learning of Physical, Sport, and Health Education Subject. *Journal of Physical Education and Sports*, 7(1), 13-21.
- Adyrkhaiev, S. G. (2014). Psychophysical Condition of Visually Impaired Students During Physical Education Classes. *European Scientific Journal*, 10(3), 62-69.
- Al-Bulushi, A. H., & Ismail, S. S. (2017). Developing an Online Pre-service Student Teaching System Using ADDIE Approach in a Middle Eastern University. *Theory and Practice in Language Studies*, 7(2), 96-105.
- Brian, A. S., Haegele, J. A., & Bostick, L. (2016). Perceived Motor Competence of Children with Visual Impairments: A Preliminary Investigation.

British Journal of Visual Impairment, 34(2), 151-155. <https://doi.org/10.1177/0264619616628575>

- de Schipper, T., Lieberman, L. J., & Moody, B. (2017). "Kids Like Me, We Go Lightly on The Head": Experiences of Children with a Visual Impairment on The Physical Self-concept. *British Journal of Visual Impairment*, 35(1), 55-68. <https://doi.org/10.1177/0264619616678651>
- Hidayat, A., & Suwandi, A. (2013). *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunanetra*. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Lieberman, L. J., Lepore, M., Lepore-Stevens, M., & Ball, L. (2019). Physical Education for Children With Visual Impairment or Blindness. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 90(1), 30-38. <https://doi.org/10.1080/07303084.2018.1535340>
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press.
- Mayda, M. H., Karakoc, O., & Ozdal, M. (2016). The Investigation of Some Physical, Physiological and Anthropometric Parameters of Visually Impaired and Non-impaired a National Male Judoka. *Journal of Education and Training Studies*, 4(6), 192-198.
- Meimulyani, Y., & Tiswara, A. (2013). *Pendidikan Jasmani Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. Jakarta: Luxima.
- Pradana, F. G. A., Setyaningsih, A. F., Rahmawati, R.N., Anisa, A. N., Tinha, R. A. (2018). Analisis Validasi Pengembangan Moderen Pada Siswa Tunagrahita di SLB Siswa Budhi Surabaya. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 98-102.
- Pradana, F. G. A., Handayani, D. T., Nerri, I. A., Rosyid, D. A. F., Faizah, B. S. Q., Juniarisca., D. L. (2019). *Modul ANTI SALTING*. Surabaya: CV. Jendela Sastra Indonesia Press.
- Riduwan. (2013). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE. *In Seminar Nasional Riset Inovatif*, Vol. 3, 208-216.