

**RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN
TRADISIONAL BERBASIS ANDROID DALAM MASA
PANDEMI**



Disusun Oleh :

**ALIQ FAIRUZI AFIQ
6815163653**

**Skripsi Ini Disusun Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Olahraga**

**PROGRAM STUDI OLAHRAGA REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2021**

RANCANG BANGUN APLIKASI PERMAINAN TRADISIONAL RAKYAT BERBASIS *ANDROID* DALAM MASA PANDEMI

ALIQ FAIRUZI AFIQ

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk aplikasi permainan tradisional rakyat berbasis *android* yang dapat di implemmentasikan terhadap masyarakat. Rancangan ini diharapkan dapat memudahkan para masyarakat ataupun keluarga dirumah mempaktekan permainan tradisional yang bisa dilakukan dirumah saja melalui panduan aplikasi dari *smartphone* android. Panduan aplikasi permainan tradisional berbasis andoroid dalam masa pandemi sangat diperlukan mengingat dalam masa pandemi seperti ini masyarakat sangat sulit atau bahkan tidak bisa melakukan permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, antara lain analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian memproduksi rancangan atau model panduan permainan tradisional rakyat yang berupa aplikasi *mobile phone* dengan nama aplikasi PETRIMACO (Permainan Tradisional Rakyat Indonesia Berbasis Android). Rancangan aplikasi ini telah divalidasi oleh ahli teknologi informasi / *developer aplikasi* dan ahli permainan tradisional. Aplikasi PETRIMACO ini berisi 15 konten permainan tradisional rakyat lengkap dengan informasi permainan, peraturan permainan, alat permainan, cara bermain, manfaat bermain, foto permainan, & video permainan. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan secara deskriptif. Berdasarkan uji coba terhadap 30 responden, efektifitas penggunaan aplikasi mengalami perbedaan antara Pre Test dan Post Test.

Kata Kunci : Rancang bangun aplikasi, permainan tradisional, berbasis *android*

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF TRADITIONAL PEOPLE'S GAME
APPLICATIONS BASED ON ANDROID IN A PANDEMIC TIME**



ALIQ FAIRUZI AFIQ




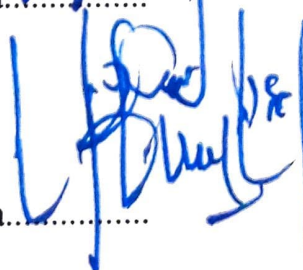

ABSTRACT

This study aims to produce an Android-based traditional folk game application product that can be implemented in the community. This design is expected to make it easier for the community or family at home to practice traditional games that can be done at home through an application guide from an Android smartphone. Android-based traditional game application guidelines during a pandemic are very necessary considering that during a pandemic like this, people are very difficult or even unable to play traditional games. This study uses the Research and Development method with the ADDIE model which consists of 5 stages, including analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of the study produced a design or model of a guide for traditional folk games in the form of a mobile phone application with the application name PETRIMACO (Traditional Indonesian Folk Games based on Android). The design of this application has been validated by information technology experts / application developers and traditional game experts. This PETRIMACO application contains 15 traditional folk game content complete with game information, game rules, game tools, how to play, benefits of playing, game photos, & game videos. Data were collected through observation and interviews. Data analysis was done descriptively. Based on trials on 30 respondents, the effectiveness of using the application experienced a difference between the Pre Test and Post Test.

Keywords: *Application design, traditional games, based on android*

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I <u>Hartman Nugraha, M.Pd.</u> NIP. 19740909 200312 1 001		18/08 2021
Pembimbing II <u>Agung Robianto, S.Pd., M.Or.</u> NIP. 19880413 201903 1 015		18/08 2021

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. <u>Drs. Iwan Barata, M.Pd.</u> NIP. 19680309 200112 1 001	Ketua		14/08 2021
2. <u>Hartman Nugraha, M.Pd.</u> NIP. 19740909 200312 1 001	Sekretaris		18/08 2021
3. <u>Agung Robianto, S.Pd., M.Or.</u> NIP. 19880413 201903 1 015	Anggota		18/08 2021
4. <u>Dr. Abdul Sukur, M.Si.</u> NIP. 19691130 200003 1 001	Anggota		15/08 2021
5. <u>Dra. Aryati, M.Pd.</u> NIDK.8973710021	Anggota		13/08 2021

Tanggal Lulus : 05 Agustus 2021

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 dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian 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, 20 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Aliq Fairuzi Afiq
NIM. 6815163653



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
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 : Aliq Fairuzi Afiq
NIM : 6815163653
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Olahraga / Olahraga Rekreasi
Alamat email : Jl. Legokmeno, Jejeg, Bumijawa, Tegal Rt.004/004

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 :

Rancang Bangun Aplikasi Permainan Tradisional Berbasis Android Dalam Masa
Pandemi

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, 27 Agustus 2021

Penulis

(Aliq Fairuzi Afiq)

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah S.W.T, karena atas berkat rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Olahraga Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.

Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Dr. Johansyah Lubis, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta; Hartman Nugraha, M.Pd Selaku Ketua Program Studi Olahraga Rekreasi dan Dosen pembimbing satu, Agung Robianto, S.Pd., M.Or Selaku Dosen Pembimbing dua, dan Dr. Nofi Marlina Siregar, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia menyediakan waktu, tenaga dan pikiran untuk saya dalam penyusunan skripsi ini, terimakasih juga kepada Kepala Desa Jejeg dan Ketua RT. Dusun Legokmeno serta masyarakat dusun legokmeno dalam usaha memperoleh data yang saya perlukan. Terimakasih kepada keluarga besar yang telah memberikan dukungan doa, material maupun moral, dan tidak lupa kepada kawan Orek 2016 dan sahabat-sahabat saya yang telah banyak membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Akhir kata, saya berharap Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu.

Jakarta, 12 Agustus 2021

ALIQ FAIRUZI AFIQ

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah	8
C. Perumusan Masalah	8
D. Kegunaan Hasil Penelitian	9
 BAB II KAJIAN TEORETIK	
A. Konsep Pengembangan Model.....	10
B. Konsep Model Yang Di Kembangkan.....	26
C. Kerangka Teoritik.....	28
1. Pengertian Rancang Bangun	28
a. Rancang.....	28
b. Bangun.....	29
2. Aplikasi <i>Android</i>	29
a. Aplikasi.....	29
b. <i>Android</i>	30
3. Permainan.....	42
4. Permainan Tradisional	43
5. Pandemi.....	44
D. Rancangan Model.....	44

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Karakteristik Model Yang Di Kembangkan	45
D. Pendekatan Metode Penelitian	46
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model.....	47
1. Penelitian Pendahuluan	47
2. Perancangan Pengembangan Model	48
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model	54
B. Kelayakan Model	59
C. Efektifitas Model Rancangan.....	61
D. Pembahasan.....	77

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN	83
--------------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Nama Dosen Ahli Validasi	53
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan	56
Tabel 4.2 Hasil Racangan Awal Ahli Permainan Tradisional	57
Tabel 4.3 Hasil Racangan Awal Ahli Teknologi Informasi.....	58
Tabel 4.4 Hasil Racangan Model Final.....	60
Tabel 4.5 Kelayakan Rancangan Model	61
Tabel 4.6 Kuesioner Pre Test dan Post Test	63
Tabel 4.7 Hasil Pre Test	65
Tabel 4.8 Hasil Post Test	66
Tabel 4.9 Kuesioner Skala Likert.....	69
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Skala Likert	71
Tabel 4.11 Penilaian dan Respon Masyarakat Terhadap Aplikasi.....	77

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1 Logo Play Store dan App Store.....	5
Gambar 1.2 Logo Aplikasi Permainan Tradisional (1).....	6
Gambar 1.3 Logo Aplikasi Permainan Tradisional (2).....	7
Gambar 1.4 Logo Aplikasi Permainan Tradisional (3).....	7
Gambar 2.1 Langkah-Langkah R&D Menurut Borg and Gall	14
Gambar 2.2 Langkah-Langkah R&D Menurut Sugiyono.....	17
Gambar 2.3 Model ASSURE	20
Gambar 2.4 Model Cycle	20
Gambar 2.5 Model ADDIE	21
Gambar 2.6 Pengembangan Model Dick and Carey.....	23
Gambar 2.7 Model Jerold E. Kemp	24
Gambar 2.8 Ikon <i>Android</i>	31
Gambar 2.9 Ikon <i>Android Astro</i>	32
Gambar 2.10 Ikon <i>Android Astro (Beta)</i>	33
Gambar 2.11 Ikon <i>Android Cupcake</i>	33
Gambar 2.12 Ikon <i>Android Donut</i>	34
Gambar 2.13 Ikon <i>Android Eclair</i>	35
Gambar 2.14 Ikon <i>Android Froyo</i>	35
Gambar 2.15 Ikon <i>Android Gingerbread</i>	36
Gambar 2.16 Ikon <i>Android Honeycomb</i>	36
Gambar 2.17 Ikon <i>Android Ice Cream Sandwich</i>	37
Gambar 2.18 Ikon <i>Android Jelly Bean</i>	37
Gambar 2.19 Ikon <i>Android Kitkat</i>	38
Gambar 2.20 Ikon <i>Android Lollipop</i>	39
Gambar 2.21 Ikon <i>Android Marshmallow</i>	39
Gambar 2.22 Ikon <i>Android Nougat</i>	40

Gambar 2.23 Ikon <i>Android Oreo</i>	41
Gambar 2.24 Ikon <i>Android Pie</i>	41
Gambar 2.25 Ikon <i>Android 10/Q</i>	42
Gambar 2.26 Ikon <i>Android 11</i>	42
Gambar 3.1 Ikon Model ADDIE.....	50



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Alur Pemakaian Aplikasi.....	83
Lampiran 2 Rekapitulasi Jawaban Uji Coba Pre Test & Post Test.....	84
Lampiran 3 Rekapitulasi Hasil Jawaban Skala Likert	97
Lampiran 4 Pengolahan Data Skala Likert.....	98
Lampiran 5 Form Pengajuan Judul	99
Lampiran 6 Form Surat Pengajuan Dosen Pembimbing.....	100
Lampiran 7 Surat Permohonan Izin Penelitian	101
Lampiran 8 Surat Rekomendasi Penelitian	102
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi	103
Lampiran 10 Hasil Angket Kuesioner Tertutup Google Form	105
Lampiran 11 Penyerahan Aplikasi Kepada Responden.....	106
Lampiran 12 Foto Pembuatan Video Untuk Kebutuhan Aplikasi	108