

**MODEL PERMAINAN UNTUK PENDAKI GUNUNG PADA
KOMUNITAS BACKPACKER BOJONEGORO**



**ACHMAD ARIEF WISNU BRATA
6815137340**

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

**PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS ILMU OLAHRAGA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
FEBRUARI, 2020**

RINGKASAN

Achmad Arief Wisnu Brata. “MODEL PERMAINAN UNTUK PENDAKI GUNUNG PADA KOMUNITAS BACKPACKER BOJONEGORO”. Skripsi. Jakarta : Fakultas Ilmu Olahraga. Universitas Negeri Jakarta, 2020

Penelitian ini bertujuan untuk membuat model permainan untuk pendaki gunung pada komunitas *backpacker* Bojonegoro. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*research and development*). Subjek pada penelitian ini adalah anggota ekstrakurikuler siswa pecinta alam SMK ALQI Bogor sebagai subjek uji coba kelompok kecil dan anggota komunitas *Backpacker* Bojonegoro sebagai subjek uji coba kelompok besar. Pada penelitian ini peneliti bekerja sama dengan ahli dalam bidang olahraga mendaki gunung. Uji validasi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan uji justifikasi ahli, dimana model permainan untuk pendaki gunung yang telah dibuat dan dikembangkan diujicobakan kemudian dikonsultasikan dan dinilai oleh para ahli dalam bidang olahraga mendaki gunung.

Melalui uji validasi yang dilakukan dengan menggunakan uji justifikasi ahli menghasilkan produk berupa model permainan untuk pendaki gunung pada komunitas *backpacker* Bojonegoro. Model permainan untuk pendaki gunung dapat dikembangkan menjadi lebih variatif dan inovatif. Ada tujuh belas model yang dikembangkan.

Adapun tujuan model permainan untuk pendaki gunung ini adalah model permainan yang dapat dijadikan referensi oleh para pelatih dalam memberikan jenis permainan untuk pendaki gunung yang bervariatif kepada anggota komunitas sehingga dapat menghibur dan menyenangkan anggota komunitas.

Kata Kunci : Permainan, Pendaki Gunung, *Backpacker* Bojonegoro

ABSTRACT

Achmad Arief Wisnu Brata. "MODEL OF GAME FOR MOUNTAIN CLIMPS IN BACKPACKER BOJONEGORO COMMUNITY". Thesis. Jakarta: Faculty of Sports Science. Jakarta State University, 2020.

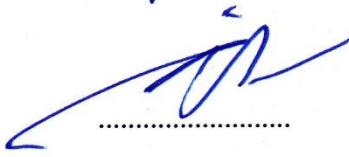
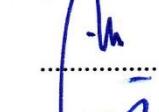
This study aims to create a game model for mountain climbers in the Backpacker Bojonegoro community. The method used in this research is the research and development method. The subjects in this study were members of the Backpacker Bojonegoro community as the subjects of small group and large group trials. In this study researchers worked together with experts in the field of mountain climbing. Validation test used in this study is to use the expert justification test, where the game model for mountain climbers that have been made and developed was tested and then consulted and assessed by experts in the field of mountain climbing.

Through the validation test conducted by using expert justification test produces a product in the form of a game model for mountain climbers in the Backpacker Bojonegoro community. The game model for mountain climbers can be developed to be more varied and innovative. There are seventeen models developed.

The purpose of the game model for mountain climbers is a game model that can be used as a reference by the trainers in providing varied types of games for mountain climbers to students so that they can entertain and delight them.

Keyword : Games, Hiking, Backpacker Bojonegoro

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I		
Dr. Sri Nuraini, M.Pd NIP. 196707301993032001		10/02 2020
Pembimbing II		13/02 2020
Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1. Hartman Nugraha, M.Pd NIP. 197409092003121001	Ketua	 20.02.20
2. Dr. Sri Nuraini, M.Pd NIP. 196707301993032001	Sekretaris	 10/02 2020
3. Drs. Iwan Barata, M.Pd NIP. 196803092001121001	Anggota	 13/02 2020
4. Dr. Abdul Gani, M.Pd NIP. 197802172006041001	Anggota	 30/02 2020
5. Bazuri Fadillah Amin, M.Pd NIDN. 0330088703	Anggota	 17/02 2020

Tanggal Lulus : 4 Februari 2020

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 di tulis 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, Februari 2020
Yang membuat pernyataan



Achmad Arief Wisnu Brata
No.Reg. 6815137340



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 : Achmad Arief Wisnu Brata
NIM : 6815137340
Fakultas/Prodi : Ilmu Olahraga / Ilmu Keolahragaan
Alamat email : WisnuBrata89@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Model Permainan Untuk Pendaki Gunung Pada komunitas
Backpacker Bojonegoro

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif 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 februari 2020

Penulis
(Achmad Arief Wisnu B)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah S.W.T. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“MODEL PERMAINAN UNTUK PENDAKI GUNUNG PADA KOMUNITAS BACKPACKER BOJONEGORO”**, akhirnya dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana olahraga di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini tentu saja tidak lepas dari arahan, dan bimbingan beberapa pihak baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT, Orangtua saya, kepada Bapak Dr. H. Johansyah Lubis, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Olahraga Universitas Negeri Jakarta, kepada Bapak Hartman Nugraha, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Olahraga Rekreasi Universitas Negeri Jakarta, kepada Ibu Dr. Sri Nuraini, S.Pd ,M.Pd selaku Dosen pembimbing I, Bapak Drs. Iwan Barata, S.Pd , M.Pd selaku Dosen pembimbing II, serta kepada staf dan karyawan FIO UNJ, dan kepada teman-teman FIO UNJ 2013, teman-teman komunitas *Backpacker* Bojonegoro, yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Dengan harapan penelitian ini dapat diterima dan digunakan untuk banyak pihak. Peneliti menyadari masih terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, karena keterbatasan yang dimiliki.

Jakarta, Februari 2020

A.A.W.B

DAFTAR ISI

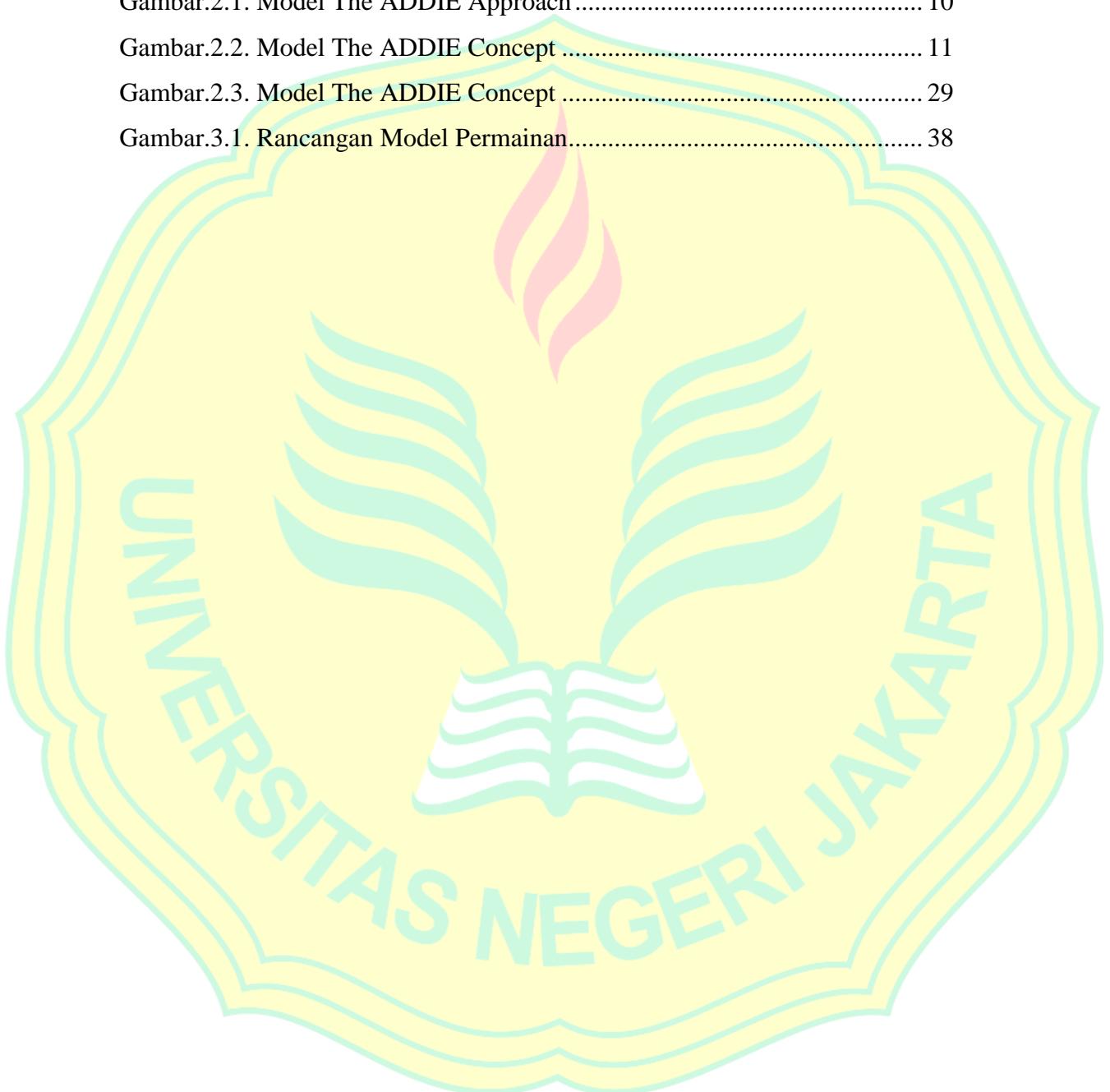
RINGKASAN	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Kegunaan Hasil Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	7
A. Konsep Penembangan Model	7
B. Konsep Model yang Dikembangkan	14
C. Kerangka Teoritik.....	16
D. Rancangan Model	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
A. Tujuan Penelitian.....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Karakteristik Model Yang Dikembangkan.....	33
D. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	33
E. Langkah – langkah Pengembangan Model.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
A. Hasil Pengembangan Model.....	43
B. Kelayakan Model	49
C. Revisi Produk.....	50
D. Pembahasan	51

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	53
A. Kesimpulan	53
B. Implikasi	54
C. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar.2.1. Model The ADDIE Approach	10
Gambar.2.2. Model The ADDIE Concept	11
Gambar.2.3. Model The ADDIE Concept	29
Gambar.3.1. Rancangan Model Permainan.....	38



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Nama Para Ahli Dalam Uji Justifikasi	40
Tabel 4.1. Hasil Analisis Kebutuhan	44
Tabel 4.2. Saran dan Masukan dari Ahli Permainan	45
Tabel 4.3. Saran dan Masukan dari Ahli Pendakian Gunung	46
Tabel 4.4. Hasil Model Final	47
Tabel 4.5. Kelayakan Model Permainan untuk Pendaki Gunung	50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara	58
Lampiran 2 Model <i>Draft</i> Final	59
Lampiran 3 Dokumentasi Penelitian.....	78

