

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia memiliki budaya yang sangat beragam, keberagaman itu bisa dilihat dari aspek kehidupan seluruh daerah di Indonesia. Setiap daerah memiliki ciri khas masing-masing dari segi budaya, seperti bahasa, pakaian adat, tari tradisional, alat musik tradisional, senjata tradisional, lagu daerah, dan juga permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan salah satu warisan budaya yang harus dilestarikan. Melestarikan budaya bisa dimulai dengan memberikan edukasi ke anak usia sekolah dasar. Permainan tradisional pada dasarnya *“dari anak, untuk anak, dan oleh anak”*. Bisa menumbuhkan sikap kepemimpinan karna dalam permainan tradisional, anak-anak yang mengatur, anak-anak yang diatur, dan mereka juga yang membuat peraturan mereka sendiri. Semangat dan kebersamaan merupakan dasar dalam permainan tradisional (Aprianti, 2014).

Menurut Hikmah Prisia Yudiwinata dan Pambudi Handoyo mengenai permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang mempunyai nilai budaya, dan sangat baik untuk perkembangan anak terutama di usia dini. Permainan tradisional dapat mengembangkan pertumbuhan motorik dan kognitif anak. Jika anak-anak sekarang melakukan penerapan permainan tradisional maka dapat membentuk karakter diri. Peran orang tua, guru dan teman juga sangat penting untuk melestarikan permainan tradisional ini yang mengandung makna dan tradisi (Yudiwinata, 2014).

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian sebelumnya yang berjudul Aplikasi Pengenalan Permainan Tradisional Dari Jawa Barat Berbasis Multimedia mengatakan bahwa bahkan sudah tidak mengenal lagi permainan tradisional yang dulu sangat terkenal namun kini sudah jarang sekali kita temui. Sekitar 65 persen anak-anak di Indonesia sekarang sudah tidak lagi mengenal permainan tradisional (Yudhi, 2018). Hal ini tentunya sangat disayangkan karena dalam permainan tradisional memiliki berbagai manfaat. Kita ambil contoh permainan Jawa Barat, ternyata permainan Jawa Barat bersifat edukatif, mengandung unsur pendidikan jasmani, kecermatan, kelincahan, daya piker, apresiasi terhadap unsur seni yang ada, dan menyegarkan pikiran (Kurniati, 2006).

Permainan Tradisional anak salah satu kumpulan budaya yang perlu dilestarikan. Seiring perkembangan zaman saat ini permainan tradisional sangat sulit ditemukan dalam kehidupan anak - anak. Anak – anak zaman sekarang lebih memilih permainan modern yang lebih memfokuskan ke pola pikir anak dan mengasah otak anak. Permainan modern juga memiliki sisi negatifnya seperti tidak adanya mengenal unsur budaya. Di sisi lain permainan tradisional membutuhkan lahan cukup luas, maka keterbatasan itu membuat anak – anak jarang melakukan permainan tradisional tersebut. Pada disisi lain permainan tradisional mempunyai nilai budaya untuk perkembangan dan wawasan anak – anak. Nilai kebersamaan, nilai tolong menolong dan nilai kepemimpinan ini lah nilai budaya yang sangat penting untuk anak-anak dapatkan. Oleh karena itu dibutuhkan cara untuk mensosialisasi dan melestarikan permainan tradisional untuk membentuk karakter dan pola pikir (Purwaningsih, 2016)

Melihat kondisi diatas maka perlu strategi khusus untuk mengenalkan permainan tradisional, contohnya strategi visualisasi. Strategi visualisasi ini patut dicoba karena strategi visualisasi adalah strategi yang memanfaatkan gambar untuk membantu menguatkan pemahaman anak dalam memaknai bacaan. Dalam strategi ini, sembari membaca anak akan menggambarkan hasil bacaan yang diperoleh dari

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

teks dalam bentuk sketsa kasar. Gambar yang dibuat akan dipengaruhi oleh pengetahuan yang sudah dimiliki anak, baik dalam segi pengetahuan umum hingga emosi dan pendapat pribadi. Penggunaan gambar ini dapat membuat anak lebih fokus terhadap kelanjutan bacaan karena mereka sudah memahami maknanya secara lebih jelas (Sari, 2019).

Menurut Adipta & Hasanah, anak-anak lebih menyukai gambar yang penuh warna (Adipta & Hasanah, 2016). Paparan tersebut bisa menjadi strategi untuk menarik perhatian anak-anak. Dengan itu lebih mudah mengedukasi dan mengenalkan permainan tradisional jika kita tahu karakteristik dan hal yang disukai oleh anak. Selain gambar berwarna, animasi juga merupakan salah satu media yang saat ini sangat disukai anak-anak (Candra, 2017). Tentunya hal ini bisa menjadi peluang untuk menghidupkan kembali budaya permainan tradisional yang mulai luntur. Walaupun sulit dalam kondisi saat ini, namun masih banyak cara agar anak-anak dapat mengenal permainan tradisional, yaitu dengan cara menyajikan informasi permainan tradisional dalam bentuk gambar, video, dan tulisan.

Saat ini anak-anak sudah banyak menggunakan gawai (Santoso, 2020). Pernyataan tersebut juga bisa menjadi kesempatan untuk melestarikan permainan tradisional. Salah satu bentuk pelestarian mainan tradisional bagi anak-anak tersebut adalah dengan membuat aplikasi mobile yang berisi tentang informasi yang lengkap mengenai permainan tradisional. Aplikasi mobile yang memberikan informasi tentang permainan tradisional yang dikemas di dalam teknologi modern menggunakan aplikasi mobile sehingga mudah dimengerti dan dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sebagai media pengetahuan yang nantinya dapat membantu anak untuk memperkenalkan permainan tradisional Indonesia dengan lebih mudah.

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk mengembangkan sebuah aplikasi tidak boleh sembarangan, harus memperhatikan aspek-aspek tertentu. Salah satunya adalah aspek *User Experience* (UX) ketika menggunakan aplikasi tersebut. Keberhasilan sebuah aplikasi dapat dilihat dari bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut, sedangkan User Interface (UI) adalah tampilan antarmuka yang tampak atau berada di antara pengguna (*user*) dengan piranti tersebut (Adam, 2020). Desain antarmuka dan kenyamanan pengguna merupakan hal penting yang harus diperhatikan pada proses pembuatan aplikasi mobile. Oleh karena itu, dalam pembuatan aplikasi permainan tradisional ini melibatkan calon pengguna secara langsung agar pengguna merasa nyaman lalu fungsi dan kegunaannya tepat (Savira, 2020).

Dalam ranah desain pengalaman pengguna (UX), berbagai metode telah dikembangkan untuk memastikan produk yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Salah satu metode yang sering digunakan adalah User-Centered Design (UCD), yang menempatkan pengguna sebagai fokus utama dalam setiap tahap desain. Pendekatan ini dimulai dengan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna, memastikan bahwa setiap aspek desain dipertimbangkan dari perspektif pengguna yang akurat (Khadijah, 2022). Metode lain yang sering diterapkan adalah Lean UX, yang berfokus pada efisiensi dengan iterasi cepat untuk menguji ide tanpa membuang banyak sumber daya. Lean UX mengutamakan eksperimen daripada dokumentasi dan melibatkan kolaborasi lintas tim, sehingga cocok untuk startup atau proyek yang memiliki waktu dan sumber daya terbatas. (Anggreni, 2024). Selain itu, terdapat pula metode Agile UX, yang mengintegrasikan praktik UX ke dalam kerangka kerja pengembangan Agile. Pendekatan ini melibatkan iterasi dengan siklus pengembangan yang singkat (sprint) dan kolaborasi erat antara desainer dan pengembang, mendukung pengembangan berkelanjutan dan pembaruan terus-menerus (Anggreni, 2024). Dari semua metode

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang ada, peneliti memilih metode Design Thinking, karena aplikasi ini membawa misi untuk melestarikan budaya tradisional melalui permainan. Ini membutuhkan eksplorasi kreatif untuk membuat aplikasi yang tidak hanya edukatif tetapi juga menarik secara emosional dan visual. Pendekatan ini mendorong inovasi dalam menyampaikan informasi budaya dengan cara yang interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak. Design Thinking membantu menemukan solusi kreatif dalam mengintegrasikan tradisi ke dalam teknologi modern.

Penggunaan metode Design Thinking dalam pengembangan aplikasi edukasi telah terbukti efektif karena pendekatan ini berpusat pada pengguna dan dirancang untuk memahami kebutuhan serta preferensi mereka secara mendalam. Salah satu penelitian menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dalam pengembangan aplikasi membaca berbasis visual 3D mampu meningkatkan minat dan pemahaman anak-anak secara signifikan (Rahman, 2021). Pendekatan ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya fungsional, tetapi juga menarik dan relevan bagi target pengguna. Penelitian lain juga mendukung efektivitas metode ini. Studi menunjukkan bahwa perancangan aplikasi literasi dan edukasi ramah anak dengan metode Design Thinking berhasil menghasilkan multimedia interaktif berbasis gamifikasi (Hariandja, N. C. ,2021).. Hal ini mampu meningkatkan minat belajar anak sekaligus memastikan bahwa aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan pendekatan ini, aplikasi Kaulinan diharapkan dapat menggabungkan aspek edukasi dan hiburan untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak-anak.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa visualisasi melalui gambar dan animasi dalam aplikasi pembelajaran bahasa Inggris mampu meningkatkan pemahaman serta minat belajar anak-anak (Widayati, 2014). Teknik visualisasi ini dianggap efektif karena dapat menghadirkan materi yang kompleks menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi anak-anak usia sekolah dasar. Penelitian

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

lain mendukung hal ini, di mana penggunaan gambar berwarna dan animasi interaktif terbukti dapat menarik perhatian siswa dan membantu meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Rosmiati, M., 2019). Oleh karena itu, penggunaan visualisasi dalam aplikasi pengenalan permainan tradisional dapat membantu menyampaikan nilai-nilai budaya dengan cara yang lebih menarik dan edukatif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Mobile* Pengenalan Permainan Tradisional Menggunakan metode User-Experience Design Thinking dan Teknik Visualisasi Untuk Mengedukasi Anak Sekolah Dasar Studi Kasus: SDN Pasirtanjung 01 Kabupaten Bekasi”. Berdasarkan kalimat diatas, penulis menggunakan metode User-Experience Design Thinking yaitu pemecahan masalah yang mengedepankan kepuasan pengguna dan metode Teknik Visualisasi yaitu visualisasi yang tepat untuk anak sekolah dasar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Aplikasi *Mobile* Pengenalan Permainan Tradisional menggunakan metode User-Experience Design Thinking dan Teknik Visualisasi?
2. Bagaimana hasil evaluasi Aplikasi *Mobile* Pengenalan Permainan Tradisional bagi para pengguna berdasarkan hasil SUS dan UEQ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Menghasilkan Aplikasi *Mobile* Pengenalan Permainan Tradisional menggunakan metode User-Experience Design Thinking dan Teknik Visualisasi.
2. Mengevaluasi kesesuaian kebutuhan pengguna terhadap aplikasi pengenalan permainan tradisional menggunakan metode System Usability Scale dan metode User Experience Questionnaire

1.4. Batasan Masalah

1. Perancangan aplikasi ini berbasis android.
2. Rancangan aplikasi ini hanya ditujukan untuk siswa kelas 4, 5, dan 6 Sekolah Dasar.
3. Tahapan uji coba aplikasi ini menggunakan User Experience Questionnaire dan System Usability Scale.
4. Permainan merupakan permainan tradisional khas dari masing-masing provinsi yang ada di Indonesia.

1.5. Manfaat Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun manfaat secara praktis, adapun manfaatnya sebagai berikut. Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap pelestarian budaya permainan tradisional. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan penelitian lainnya.

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Masyarakat Umum

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk menambah wawasan dan melestarikan budaya permainan tradisional.

2. Bagi Dosen dan Guru

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat dijadikan rujukan untuk bahan ajar mengenai pengenalan permainan tradisional.

3. Bagi Mahasiswa

Dengan dikembangkannya Aplikasi *Mobile* Pengenalan Permainan Tradisional dengan Metode User-Experience Design Thinking dan Teknik Visualisasi diharapkan dapat menjadi referensi untuk penulisan karya ilmiah serta dapat melatih kemampuan mengembangkan Aplikasi *Mobile*.

4. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi siswa, sehingga siswa dapat mengenali permainan tradisional dalam upaya mengedukasi siswa untuk melestarikan budaya.

5. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman mengenai cara mengembangkan Aplikasi *Mobile* dan pengetahuan mengenai permainan tradisional.

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.6. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini peneliti menjelaskan latar belakang masalah tentang semakin berkurangnya anak-anak yang mengetahui permainan tradisional, pentingnya untuk melestarikan permainan tradisional, dan alasan kenapa harus dibuatnya aplikasi mobile pengenalan permainan tradisional.

BAB 2 KAJIAN PUSTAKA

Kajian pustaka berisikan kajian terhadap teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung penelitian ini. Teori yang dibahas antara lain pengertian aplikasi mobile, permainan tradisional, *user experience*, *design thinking*, teknik visualisasi, bahasa pemrograman *dart*, *flutter*, *research and development*, *UEQ*, *SUS*, dan penelitian sebelumnya. .

BAB 3 METODE PENELITIAN

Metode penelitian berisikan penjelasan mengenai langkah-langkah yang berkaitan dengan penelitian, mulai dari desain penelitian, alat dan bahan penelitian, metode pengembangan sistem. Dijelaskan juga mengenai diagram alir dan sistem navigasi dari aplikasi yang dibuat.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil selama penelitian yang sudah dilakukan. Bab ini dimulai dengan tahap yang sesuai dengan metode *Design Thinking* yaitu dimulai dari tahap *empathise* yang berisi pengumpulan data melalui kuesioner, kemudian masuk ke tahap *define* untuk mengelompokkan data sebelumnya menjadi sebuah *user persona* dan *user journey*. Kemudian masuk ke dalam tahap ketiga yaitu *ideate* dimana peneliti

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membuat *how might we* dan membuat *wireframe* untuk menyelesaikan masalah yang ada. Setelah itu lanjut ke dalam tahap *prototype* yang dirancang berdasarkan fase sebelumnya dan dilanjutkan untuk mengimplementasikannya pada program. Tahap terakhir yaitu test dilakukan dengan menggunakan UEQ, SUS dan juga validasi ahli UX.

BAB 5 SIMPULAN

Bab ini berisi simpulan dari penelitian dan analisis yang telah dilakukan terhadap pengujian aplikasi yang sudah dikembangkan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

Muhamad Fadeellah Rizki, 2025

PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE PENGENALAN PERMAINAN TRADISIONAL MENGGUNAKAN METODE USER-EXPERIENCE DESIGN THINKING DAN TEKNIK VISUALISASI UNTUK MENGEDUKASI ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu