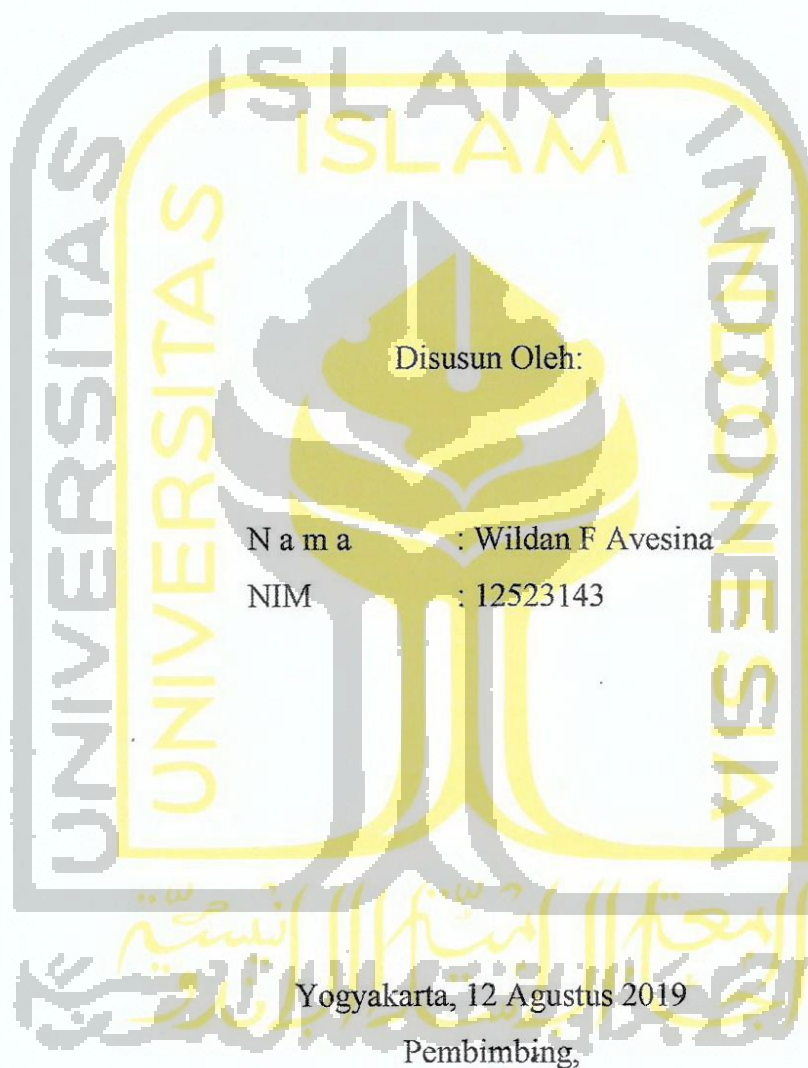


HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

GIM EDUKASI BUDAYA INDONESIA UNTUK ANAK KELAS
4 SEKOLAH DASAR

TUGAS AKHIR



Disusun Oleh:

N a m a : Wildan F Avesina

NIM : 12523143

Yogyakarta, 12 Agustus 2019

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Andhika', is written over the printed name below.

(Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**GIM EDUKASI BUDAYA INDONESIA UNTUK ANAK KELAS
4 SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 12 Agustus 2019

Tim Penguji

Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng.

Anggota 1

Sri Kusumadewi, DR. S.Si., M.T.

Anggota 2

Elyza Gustri Wahyuni, ST., M.Cs.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wildan F Avesina

NIM : 12523143

Jurusan : Teknik Informatika

Tugas akhir dengan judul:

**GIM EDUKASI BUDAYA INDONESIA UNTUK ANAK KELAS 4
SEKOLAH DASAR**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Agustus 2019



(Wildan F Avesina)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur atas segala nikmat dan karunia yang selalu Allah SWT berikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW sebagai pemberi syafaat kepada seluruh alam dan umat manusia.

Teruntuk kedua orangtua tercinta, bapak Siswanto dan ibu Tiyem penulis ucapkan banyak-banyak terimakasih atas kasih sayang, nasehat, dukungan serta doa yang tiada hentihentinya mengharap agar penulis dimudahkan serta dilancarkan dalam menulis penelitian ini. Penulis menyadari bahkan dengan doa seumur hidup penulis pun tidak akan mampu untuk membalas budi dan kasih sayang kedua orang tua tercinta. Semoga dengan prestasi kecil dari penulis ini dapat membuat bangga serta mentorehkan senyuman di wajah kedua orang tua tercinta.

Terimakasih untuk Bapak Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang selalu memotivasi dan totalitas dalam menjalankan perannya. Terimakasih atas ilmu, dukungan, saran-saran sejak pencarian judul hingga proses pengerjaan skripsi. Penulis memohon maaf jika selama berlangsungnya bimbingan ada salah kata yang membuat tidak berkenan dihati. Penulis berdoa semoga Allah akan memudahkan segala urusan serta selalu melindungi dan melimpahkan rahmat-Nya kepada bapak sekeluarga. Aamiin.

Terimakasih kepada teman-teman dari jurusan informatika UII angkatan 2012 khususnya para pejuang skripsi yang selalu mengerjakan penelitian ini bersamaan atas segala motivasi serta dorongan, dukungan serta bantuannya. Terimakasih atas kebersamaannya dan perjuangan dari masa-masa menjadi mahasiswa baru. Semoga semua pertemanan dan kita yang dipertemukan Allah SWT dalam lingkup mahasiswa informatika UII angkatan 2012 akan terus berlanjut hingga ke surga-Nya nanti. Aamiin Ya Rabbalalamiin .

HALAMAN MOTO

“Bertaqwalah kepada Allah, maka Dia akan membimbingmu. Sesungguhnya Allah mengetahui segala sesuatu” (Al Baqarah: 282)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan” (Asy Syarh ayat 5-6)



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Gim Edukasi Pengenalan Budaya Daerah untuk Kelas Empat Sekolah Dasar”. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia. Penulisan dan penyelesaian tugas akhir ini tidak lepas dari dukungan, saran, serta bimbingan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan nikmat berkah dan rahmat-Nya.
2. Bapak Andhika Giri Persada, S.Kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk berdiskusi dan memberikan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Sutrimo, S.Pd.I. telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian di SD Islam Terpadu Izzatul Islam.
4. Bapak Wahyu Sugiyarto, S.Pd, dan Bu Winarni, S.Pd sebagai guru pengampu kelas 4, telah mengizinkan saya menjalankan penelitian dan membantu jalannya penelitian di SD Islam Terpadu Izzatul Islam.
5. Kedua orang tua tercinta ayahanda dan ibunda, serta adik-adik tersayang, semoga Allah Swt. membalas amal budi dengan kasih sayang dan rahmat yang berlimpah.
6. Teman-teman seperjuangan dan sahabat yang telah mendukung dan memotivasi saya selama pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna, karena kesempurnaan hanya milik Allah dan kekurangan adalah milik manusia. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 12 Agustus 2019

(Wildan F Avesina)

SARI

Kebudayaan adalah buah budi akal manusia dalam hidup bermasyarakat yang sudah diwariskan secara turun-temurun dari para leluhur dari suatu suku atau kelompok masyarakat. Budaya sangat berperan penting dalam pembentukan karakter atau sifat dan kebiasaan penduduk di suatu daerah. Sehingga sangat penting untuk mengenalkan budaya-budaya daerah yang dimiliki oleh Indonesia kepada anak. Pengenalan budaya pada anak dapat mencegah budaya itu tidak punah atau menghilang seiring dengan perkembangan zaman. Kurang menariknya media pembelajaran untuk mengajarkan budaya daerah kepada anak juga dipengaruhi minat anak. Selama ini budaya daerah hanya diajarkan melalui cerita dari guru, buku bacaan, dan buku bergambar yang sekarang sudah kurang menarik, karena adanya gadget dan komputer yang lebih menarik untuk mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mencoba membantu memberikan solusi dengan membuat *game* yang menarik dan dapat meningkatkan minat belajar budaya daerah untuk siswa kelas empat sekolah dasar. Gim akan dikembangkan dengan metode menggunakan metode ADDIE, kemudian perancangan akan dilakukan dengan *Hierarchy Plus Input Proccess Output* atau biasa disebut HIPO dan kemudian akan dilakukan pengujian dengan mengimplementasikan terhadap responden yaitu guru dan siswa kelas 4 SD Islam Terpadu Izzatul Islam. Pengujian dilakukan terhadap 2 responden guru dan 8 responden siswa dengan cara wawancara. Metode wawancara tersebut dapat menggali informasi kepuasan dari siswa maupun guru yang akan menunjukkan bahwa gim edukasi ini dapat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Hasil yang didapatkan yaitu gim yang dibuat dapat membantu dan menarik minat siswa untuk belajar budaya daerah. Didapatkan beberapa saran yang diberikan oleh para responden.

Kata kunci: Budaya daerah, *Game*, ADDIE, HIPO

GLOSARIUM

Antarmuka	tempat antara interaksi manusia dan sistem terjadi.
APE	Alat permainan edukatif.
Backsound	suara latar yang ada pada aplikasi.
Blackbox testing	pengujian kotak hitam, berupa pengujian tombol-tombol aplikasi gim.
Editor	bagian dalam perangkat lunak <i>engine</i> yang digunakan untuk merancang isi dari dalam gim.
Event	peristiwa yang terjadi di dalam gim sesuai dengan yang telah diprogramkan.
Game	gim atau permainan digital.
Gameplay	cara atau mekanisme bagaimana pemain berinteraksi dengan gim.
Import	peristiwa ketika suatu aset dimasukkan ke suatu aplikasi yang digunakan.
Level	tingkatan kesulitan dalam gim.
Mobile	perangkat keras genggam yang dapat dibawa ke mana saja.
Platform	kompatibel dengan satu jenis perangkat komputer atau sistem operasi.
Playtesting	pengujian dengan cara memainkan gim.
Storyboard	urutan gambar atau papan cerita yang menggambarkan alur proses cerita.