

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