HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN UNTUK KELAS V BERBASIS ANDROID

ZULKIFLI
NIM. 218280172

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal 06 Agustus 2025 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. (Ketua) (.....)

Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom. ((Sekretaris) (.....)

Marlina, S.Kom., M.Kom. (Anggota) (.....)

Hasnawati, S.Kom., M.Kom. (Anggota) (.....)

Mengetahui,

Plt. Ketua Program Studi Teknik Informatika	Dekan Fakultas Teknik
Mughaffir Yunus, S.T., M.T.	**Dr. Ir. H. Hakzah, S.T., M.T.**
NBM. 1252 809	NBM. 938 317

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: **ZULKIFLI**
NIM	: **218280172**
Program Studi	: Teknik Informatika
Fakultas	: Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare
Judul Skripsi	: Perancangan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Untuk Kelas V Berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa Sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Parepare, 06 Agustus 2025

yang menyatakan



ZULKIFLI

NIM. **218280172**

HALAMAN INSPIRASI

Dalam Menyelesaikan Skripsi Ini Adalah Bagian Dari Ujian,
Seperti Firman Allah:

"إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ,فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

"karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"
(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيْم ِ

Alhamdulillah. Segala puji syukur terlimpah kepada Tuhan kita, Allah SWT yang atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Tak lupa Shalawat serta salam selalu tercurah untuk Nabi kita, Muhammad SAW semoga kita mendapatkan syafa'atnya kelak.

Adapun judul pada Skripsi ini yaitu "PERANCANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN UNTUK KELAS V BERBASIS ANDROID".

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terima kasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala nikmat yang diberikan kepada penulis salah satunya yaitu nikmat kesehatan sehinggah skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Orang paling penulis cintai dan sayangi, **Samsul Bahri** dan **Hasna** , terima kasih atas do'a yang tiada hentinya dan dukungan yang tiada akhirnya.
3. Bapak **Dr. Ir. H. Hakzah, S.T., M.T.** Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare.
4. Bapak **Mughaffir Yunus, ST., MT.** Selaku Ketua Program Studi Teknik

Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare.

5. Bapak **Wahyuddin, S.Kom., M.Kom** dan **Ibu Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom** selaku pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen-dosen Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare.

Keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam pembuatan proposal ini masih jauh dari kesempurnaan namun meskipun demikian, penulis berharap Skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi bagi pembaca pada umumnya, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran yang membangun dan bermanfaat dari pembaca.

Parepare, 06 Agustus 2025
Penulis

ZULKIFLI
NIM.218280172

ABSTRAK

ZULKIFLI. *Perancangan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Untuk Kelas V Berbasis Android* (Dibimbing Oleh Bapak Wahyuddin dan Ibu Andi Wafiah).

Perkembangan teknologi memungkinkan inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya melalui game edukasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan game edukasi berbasis Android yang memperkenalkan kebudayaan Sulawesi kepada siswa kelas V SD. Game ini dikembangkan menggunakan metode Game Development Life Cycle (GDLC) yang mencakup tahap inisiasi, pra-produksi, produksi, pengujian, dan distribusi. Dalam pengembangannya, game ini menghadirkan materi budaya Sulawesi, seperti benda pusaka, pakaian adat, dan makanan khas. Untuk meningkatkan interaktivitas, game dilengkapi dengan kuis dan animasi yang menarik. Hasil pengujian menunjukkan bahwa game ini berjalan dengan baik tanpa kesalahan sistem, serta mendapatkan respons positif dari pengguna. Evaluasi kuisioner menunjukkan bahwa aplikasi ini menarik, mudah digunakan, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang budaya Sulawesi. Dengan demikian, game edukasi ini dapat menjadi media pembelajaran inovatif yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Game Edukasi, Kebudayaan Indonesia, *Android,* Pembelajaran Interaktif,*Game Development Life Cycl.*

ABSTRACT

ZULKIFLI. *Design of an Educational Game for Cultural Introduction for 5th Grade Based on Android (Supervised by Mr.Wahyuddin and Mrs. Andi Wafiah).*

The development of technology enables innovation in learning methods, one of which is through educational games. This research aims to design and develop an Android-based educational game that introduces the culture of Sulawesi to fifth-grade elementary school students. This game was developed using the Game Development Life Cycle (GDLC) method, which includes the initiation, pre-production, production, testing, and distribution stages. In its development, this game features cultural materials from Sulawesi, such as heirlooms, traditional clothing, and typical foods. To enhance interactivity, the game is equipped with quizzes and engaging animations. The test results show that this game runs well without system errors and receives positive feedback from users. The questionnaire evaluation shows that this application is engaging, easy to use, and effective in enhancing students' understanding of Sulawesi culture. Thus, this educational game can become an innovative learning medium that is more interactive and enjoyable for elementary school students.

Keywords*: Educational Games, Indonesian Culture, Android, Interactive Learning, Game Development Life Cycle.*

DAFTAR ISI

SKRIPSI i

HALAMAN PENGESAHAN ii

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iii

HALAMAN INSPIRASI iv

KATA PENGANTAR v

ABSTRAK vii

ABSTRACT viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 3

C. Tujuan Penelitian 3

D. Batasan Masalah 4

E. Manfaat Penelitian 4

F. Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 7

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 7

B. Budaya 9

C. Benda Pusaka 12

D. Game Edukasi 19

E. Android 21

F. Android Studio 23

G. Java 25

H. UML (Unified Modelling Language) 26

I. *Flowchart* **Error! Bookmark not defined.**

J. Kerangka Pikir 32

BAB III METODE PENELITIAN 34

A. Jenis Penelitian 34

B. Waktu Penelitian 34

C. Teknik Pengumpulan Data 34

D. Alat dan Bahan Penelitian 35

E. Tahapan Penelitian 36

F. Desain Sistem 37

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 39

A. Analisis Aliran Data UML 39

BAB V PENUTUP 87

A. Kesimpulan 87

B. Saran 87

DAFTAR PUSTAKA 89

LAMPIRAN 91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Keris 16

Gambar 2. 2 Tombak 17

Gambar 2. 3 Badik 17

Gambar 2. 4 Selempang Emas (Bone) 19

Gambar 2. 5 Logo Android Studio 23

Gambar 2. 6 Kerangka Berfikir 33

Gambar 3. 1 Sistem yang berjalan 37

Gambar 3. 2 Sistem yang diusulkan 38

Gambar 4. 1 *Use Case* Diagram 39

Gambar 4. 2 *Activity Diagram* Tampilan Menu Utama 41

Gambar 4. 3 *Activity Diagram* Game Tangkap 42

Gambar 4. 4 *Activity Diagram* Quiz Gambar 43

Gambar 4. 5 *Diagram Activity* Persamaan Gambar 44

Gambar 4. 6 *Diagram Activity* Tebak Gambar 45

Gambar 4. 7 *Activity Diagram* Benda Pusaka 46

Gambar 4. 8 *Activity Diagram* Tentang Kami 47

Gambar 4. 9 *Sequence Diagram* Tampilan Menu Utama 48

Gambar 4. 10 *Sequence Diagram* Game Tangkap 48

Gambar 4. 11 *Sequence Diagram* Quiz Gambar 48

Gambar 4. 12 *Sequence Diagram* Persamaan Gambar 49

Gambar 4. 13 *Sequence Diagram* Tebak Gambar 49

Gambar 4. 14 *Sequence Diagram* Benda Pustaka 49

Gambar 4. 15 *Sequence Diagram* Tentang Kami 50

Gambar 4. 16 Tampilan Awal Aplikasi 50

Gambar 4. 17 Script Tampilan Awal Aplikasi 51

Gambar 4. 18 Tampilan Menu Utana 52

Gambar 4. 19 Script tampilan menu utama 53

Gambar 4. 20 Tampilan Halaman Game Tangkap 54

Gambar 4. 21 Script Tampilan Game Tangkap 55

Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Quiz Gambar 56

Gambar 4. 23 Script Tampilan Halaman Quiz Gambar 58

Gambar 4. 24 Tampilan Halaman Persamaan Gambar 58

Gambar 4. 25 Tampilan Halaman Persamaan Gambar 60

Gambar 4. 26 Tampilan Halaman Tebak Gambar 61

Gambar 4. 27 Script tampilan halaman tebak gambar 63

Gambar 4. 28 Tampilan Halaman Benda Pustaka 64

Gambar 4. 29 Tampilan Halaman Benda Pustaka 66

Gambar 4. 30 Tampilan Halaman Tentang Kami 66

Gambar 4. 31 Script Tampilan Halaman Tentang Kami 67

Gambar 4. 32 *Flowchart* dan *Flowgraph* Menu Awal 72

Gambar 4. 33 *Flowchart* dan *Flowgraph* Menu Game Tangkap 74

Gambar 4. 34 *Flowchart* dan *Flowgraph* Menu Quiz Gambar 75

Gambar 4. 35 *Flowchart* dan *Flowgraph* Menu Persamaan Gambar 77

Gambar 4. 36 *Flowchart* dan *Flowgraph* Menu Tebak Gambar 78

Gambar 4. 37 *Flowchart* dan *Flowgraph* Menu Benda Pustaka 80

Gambar 4. 38 *Flowchart* dan *Flowgraph* Menu Tentang Kami 81

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Riview Jurnal 7

Tabel 2. 2 Simbol-Simbol *Use Case* Diagram 27

Tabel 2. 3 Simbol-Simbol *Class* Diagram 28

Tabel 2. 4 Simbol-Simbol *Sequence Diagram* 29

Tabel 2. 5 Simbol-Simbol *Activity Diagram* 30

Tabel 2. 6 Simbol-Simbol *Flowchart* 31

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian 34

Tabel 4. 1 *Use Case* Diagram 39

Tabel 4. 2 *Black Box* Testing Halaman Menu Awal 68

Tabel 4. 3 *Black Box* Testing Halaman Game Tangkap 69

Tabel 4. 4 *Black Box*Testing Halaman Quis Gambar 69

Tabel 4. 5 *Black Box* Testing Halaman Persamaan Gambar 70

Tabel 4. 6 *Black Box* Testing Halaman Tebak Gambar 70

Tabel 4. 7 *Black Box*Testing Halaman Benda Pustaka 71

Tabel 4. 8 *Black Box* Testing Halaman Tentang Kami 72

Tabel 4. 9 Grafik matriks menu awal 73

Tabel 4. 10 Grafik matriks Menu Game Tangkap 75

Tabel 4. 11 Grafik matriks Menu Quiz Gambar 76

Tabel 4. 12 Grafik matriks Menu Persamaan Gambar 78

Tabel 4. 13 Grafik matriks Menu Tebak Gambar 79

Tabel 4. 14 Grafik matriks Menu Benda Pustaka 81

Tabel 4. 15 Grafik matriks Menu Tentang Kami 82

Tabel 4. 16 Nilai Presentasi Pertanyaan Pertama 83

Tabel 4. 17 Nilai Presentasi Pertanyaan Kedua 83

Tabel 4. 18 Nilai Presentasi Pertanyaan Ketiga 84

Tabel 4. 19 Nilai Presentasi Pertanyaan Keempat 84

Tabel 4. 20 Nilai Presentasi Pertanyaan Kelima 85

Tabel 4. 21 Skor Nilai Maksimal 85

Tabel 4. 22 Nilai Persentase Pertanyaan Pertama 86

Tabel 4. 23 Nilai Persentase Pertanyaan Kedua 86

Tabel 4. 24 Nilai Persentase Pertanyaan Ketiga 87

Tabel 4. 25 Nilai Persentase Pertanyaan Keempat 87

Tabel 4. 26 Nilai Persentase Pertanyaan Kelima 88

Tabel 4. 27 Nilai Rata-rata hasil jawaban 88