

LAPORAN TUGAS AKHIR
PEMBUATAN MEDIA APLIKASI PEMBELAJARAN
“ISLANDTRADITIONSID” SEBAGAI PENGENALAN
KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA BERBASIS
ANDROID

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun Oleh
SIFA AGUSTINA
20240128

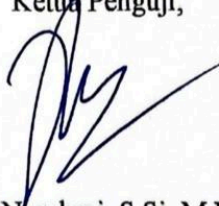
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2024

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Media Aplikasi Pembelajaran
"IslandTraditionsID" Sebagai Pengenalan
Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Android
Penulis : Sifa Agustina
NIM : 20240128
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Senin, tanggal 22 Juli 2024

Disahkan oleh:
Ketua Penguji,



Herly Nurahmi, S.Si, M.Kom
NIP. 198602052019032009

Anggota 1



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom
NIP. 198405092019031011

Anggota 2



Nofiandri Setyasmara, S. T., M. Ak., M.T
NIP. 197811202005011005

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain



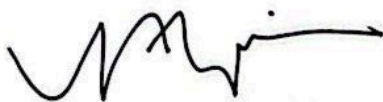
Tri Fajar Yurmama Supiyanti, S.Kom., M.T
NIP. 198011122010122003

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Media Aplikasi Pembelajaran
"IslandTraditionsID" Sebagai Pengenalan
Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis
Android
Penulis : Sifa Agustina
NIM : 20240128
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

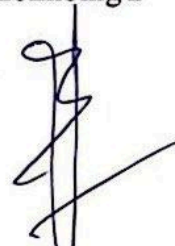
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Jakarta, 11 Juli 2024

Pembimbing 1



Nofiandri Setyasmara, S. T., M.T
NIP. 197811202005011005

Pembimbing 2



Rudy Cahyadi, M.T M.T
NIP. 197303192008121002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Teknologi Rekayasa Multimedia



Sanjaya Pinem, S.Kom., M.Sc.
NIP. 198902262020121007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sifa Agustina
NIM : 20240128
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Pembuatan Media Aplikasi Pembelajaran "IslandTraditionsID" Sebagai Pengenalan Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Android adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya .

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan,



Sifa Agustina
NIM: 20240128

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sifa Agustina
NIM : 20240128
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan Media Aplikasi Pembelajaran "IslandTraditionsID" Sebagai Pengenalan Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Android beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 12 Juli 2024

Yang menyatakan



Sifa Agustina
NIM: 20240128

ABSTRAK

This research identifies the limitations of interesting and interactive learning resources and the limited use of technology in elementary schools, which has an impact on children's lack of interest in learning. The focus of the research is elementary school students who use Merdeka Curriculum Pancasila Education learning materials. This research aims to create an Android learning application called "IslandTraditionsID" to increase students' understanding and motivation to learn and facilitate teachers in delivering material interactively. The development method used is the ADDIE model, producing effective learning media with features such as adventure maps and educational games. Data was collected through questionnaires to students and teaching staff, which showed that this application successfully increased students' knowledge of Indonesian culture. It can be concluded that, this app successfully provides interesting information, reinforces cultural diversity for students, and supports teachers in the learning process. This research is expected to make a positive contribution to students' enthusiasm for learning through the use of digital technology.

Keywords: *Cultural Diversity, Learning Application, Cultural Education, Digital Technology.*

Penelitian ini mengidentifikasi keterbatasan sumber pembelajaran yang menarik dan interaktif serta penggunaan teknologi yang terbatas di sekolah dasar, yang berdampak pada kurangnya minat belajar anak-anak. Fokus penelitian adalah siswa sekolah dasar yang menggunakan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan aplikasi pembelajaran Android bernama "IslandTraditionsID" untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa serta memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara interaktif. Metode pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, menghasilkan media pembelajaran efektif dengan fitur seperti peta petualangan dan permainan edukatif. Data dikumpulkan melalui kuesioner kepada siswa dan tenaga pengajar, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini berhasil meningkatkan pengetahuan siswa tentang budaya Indonesia. Dapat ditarik kesimpulan bahwa, aplikasi ini berhasil menyediakan informasi yang menarik, memperkuat keanekaragaman budaya bagi siswa, dan mendukung tenaga pengajar dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi positif terhadap semangat belajar siswa melalui penggunaan teknologi digital.

Kata kunci: *Keberagaman Budaya, Aplikasi Pembelajaran, Pendidikan Budaya, Teknologi Digital.*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai penulis. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan TA berjudul “Pembuatan Media Aplikasi Pembelajaran “IslandTraditionsID” Sebagai Pengenalan Keberagaman Budaya Indonesia Berbasis Android”

Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M, Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Tri Fajar Yurmama Supiyanti S.Kom., MT., Ketua Jurusan Teknologi Desain Grafis
4. Lani Siti Noor Aisyah, S.Ds., M.Ds., Sekretaris Jurusan Desain
5. Sanjaya Pinem, S.kom., M.Sc., Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
6. Nofiandri Setyasmara, ST., MT , Pembimbing I
7. Rudy Cahyadi, MT, Pembimbing II
8. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
9. Kedua Orang Tua yang senantiasa memberi dukungan baik moril maupun materi serta motivasi kepada Penulis

10. Teman – teman kelas yang selalu memberi semangat dan motivasi kepada Penulis

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 12 Juli 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sifa Agustina', written on a light-colored background.

Sifa Agustina

NIM : 20240128

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR DAN PLAGIARISME ...	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	5
BAB II KAJIAN TEORI	6
A. Kajian Teori	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Keberagaman Budaya	6
3. Android	8
B. Penelitian Yang Relevan	8
C. Aplikasi Terkait	10
BAB III METODE KAJIAN	12
A. Data atau Objek Penulisan	12
B. Teknik Pengumpulan Data	12

C. Ruang Lingkup	13
D. Langkah Kerja	14
1. Praproduksi	14
2. Produksi	24
3. Pasca Produksi	29
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	31
A. Implementasi Sistem Aplikasi.....	31
B. Pengujian Aplikasi	38
BAB V PENUTUP	52
A. Kesimpulan	52
B. Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Timeline Pengerjaan	24
Tabel 2. Daftar Aset	25
Tabel 3. Daftar Rancangan Layar	28
Tabel 4. Daftar File Program	32
Tabel 5. Uji Coba Fungsionalitas	39
Tabel 6. Skala Likert	42
Tabel 7. Daftar Instrumen Kuesioner Siswa	42
Tabel 8. Daftar Instrumen Kuesioner Guru	43
Tabel 9. Hasil Kuesioner Siswa	44
Tabel 10. Persentase Konversi Nilai	45
Tabel 11. Hasil Kuesioner Guru	45
Tabel 12. Hasil Pengujian <i>Compatibility</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Metode Pengembangan ADDIE	15
Gambar 2. <i>Flowchart Diagram</i> Aplikasi	19
Gambar 3. <i>Usecase Diagram User</i>	20
Gambar 4. <i>Activity Diagram Materi</i>	21
Gambar 5. <i>Activity Diagram Jelajah</i>	22
Gambar 6. <i>Activity Diagram Kompetensi</i>	23
Gambar 7. <i>Activity Diagram Referensi</i>	23
Gambar 8. Rancangan Menu	27
Gambar 9. Salah Satu File Script Program	31
Gambar 10. Halaman Awal Aplikasi	33
Gambar 11. Halaman Menu	33
Gambar 12. Halaman Kompetensi	34
Gambar 13. Halaman Referensi	34
Gambar 14. Halaman Map Petualangan	35
Gambar 15. Halaman Pilih Petualangan	36
Gambar 16. Halaman Materi Map Indonesia	36
Gambar 17. Salah Satu Tampilan Materi	37
Gambar 18. Salah Satu Tampilan Jelajah Kuis	37
Gambar 19. Salah Satu Tampilan Selesai Memainkan Kuis	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata Penulis	56
Lampiran 2. Salinan Lembar Bimbingan TA	57
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	58
Lampiran 4. Transkrip Wawancara	59
Lampiran 5. Bukti-Bukti Pekerjaan Secara Utuh	60
Lampiran 6. Dokumentasi Foto Kegiatan	62