



**5.32%** PLAGIARISM  
APPROXIMATELY

## Report #11112160

BAB I PENDAHULUAN Latar Belakang Indonesia adalah negara yang sangat kaya dengan Kebudayaan, salah satu budaya yang perlu di lestarikan adalah Rumah Adat. Di Indonesia sangatlah banyak rumah-rumah yang didalamnya mempunyai artian tersendiri didalam daerahnya masing-masing, dengan kata lain rumah adat yang merupakan bangunan rumah yang mencirikan atau mempunyai kekhasan bangunan suatu daerah di Indonesia dan melambangkan kebudayaan dan ciri khas masyarakat setempat. Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki keragaman dan kekayaan budaya, beraneka ragam bahasa dan suku dari Sabang sampai dengan Merauke, sehingga Indonesia memiliki banyak koleksi rumah-rumah adat yang indah dengan hiasan-hiasan ukiran pada jaman ADDIN [1]. Sistem pembelajaran melalui game dimana media ini sangat diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar yang secara harfiah masih sangat menyukai bermain. Adanya game ini diharapkan dapat membantu anak-anak usia sekolah dasar agar lebih mengenal dan menambah pengetahuan mereka tentang keanekaragaman budaya Indonesia. Teknologi game yang akan dibangun untuk pembelajaran mengenal ragam budaya Indonesia adalah game dengan genre puzzle yang dikemas dalam bentuk Game Amazing Culture of Indonesian. Dengan menggunakan bentuk Game Amazing Culture of Indonesian diharapkan cara