

PERANCANGAN GAME KUIS BUDAYA DALAM MENINGKATKAN PENGETAHUAN DAN MINAT TERHADAP BUDAYA INDONESIA

Akbar Ilham Perhan¹⁾, Teguh Gumelar²⁾, Muhammad Harits Firdaus³⁾, Silvi Apriliyanti⁴⁾

^{1, 2, 3)}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Nusa Putra
Jl. Raya Cibolang No.21, Cisaat, Kabupaten Sukabumi 43152, Jawa Barat, Indonesia
e-mail: akbar.perhan_ti21@nusaputra.ac.id¹⁾, teguh.gumelar_ti21@nusaputra.ac.id²⁾,
muhammad.harits_ti21@nusaputra.ac.id³⁾, silvi.apriliyanti_ti21@nusaputra.ac.id⁴⁾

* Korespondensi: e-mail:

ABSTRAK

Kebudayaan Indonesia kaya dan beragam, namun minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap budaya Indonesia masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi game kuis budaya Indonesia menggunakan figma untuk meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat terhadap budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain penelitian Research and Development (R&D). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan pengujian usability. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi game kuis budaya Indonesia dapat meningkatkan pengetahuan dan minat pengguna terhadap budaya Indonesia. Pengguna merasa senang dan terhibur saat bermain game kuis budaya Indonesia, dan mereka juga mendapatkan pengetahuan baru tentang budaya Indonesia. Kesimpulannya, aplikasi game kuis budaya Indonesia dapat menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat terhadap budaya Indonesia.

Kata Kunci: Aplikasi, Budaya, Game, Indonesia, Pembelajaran.

ABSTRACT

Indonesian culture is rich and diverse, but public interest, especially the younger generation, in Indonesian culture is still low. This research aims to design an Indonesian culture quiz game application using figma to increase people's knowledge and interest in Indonesian culture. This research uses a qualitative method with a Research and Development (R&D) research design. Data was collected through observation, interviews, and usability testing. The results showed that the Indonesian culture quiz game application can increase users' knowledge and interest in Indonesian culture. Users feel happy and entertained while playing the Indonesian culture quiz game, and they also gain new knowledge about Indonesian culture. In conclusion, the Indonesian culture quiz game application can be an effective learning media to increase people's knowledge and interest in Indonesian culture.

Keywords: Applications, Culture, Games, Indonesia, Learning.

I. PENDAHULUAN

Budaya Indonesia memiliki keberagaman yang kaya dan kompleks, mencakup seni, adat istiadat, kuliner, dan sejarah yang menarik. Meskipun merupakan aset berharga, pemahaman dan pengetahuan masyarakat terhadap budaya seringkali belum optimal. Faktor-faktor seperti perubahan gaya hidup, teknologi, dan mobilitas sosial dapat menjadi tantangan dalam menjaga dan mengenalkan kekayaan budaya.

Dalam penelitian ini, aplikasi "Kuis Budaya Indonesia" hadir sebagai upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat terhadap kekayaan budaya. Melalui kuis yang interaktif dan

edukatif, aplikasi ini bertujuan mengajak pengguna untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang berbagai aspek budaya Indonesia.

Pentingnya pelestarian budaya menjadi semakin signifikan di era digital, di mana akses terhadap informasi dapat diperoleh dengan mudah melalui perangkat mobile. Aplikasi ini tidak hanya menghibur pengguna, tetapi juga menjadi sarana yang efektif dalam edukasi tentang warisan budaya yang patut dilestarikan.

Dengan menerapkan teknologi dalam bentuk kuis yang menarik, aplikasi ini diharapkan dapat mengajak generasi muda dan masyarakat luas untuk lebih menghargai dan mencintai budaya Indonesia.

II. IDENTIFIKASI MASALAH

Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut :

- 1). Rendahnya Pengetahuan dan Minat terhadap Budaya Indonesia
Generasi muda saat ini kurang memiliki pengetahuan dan minat terhadap budaya Indonesia. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pengaruh budaya asing, kurangnya edukasi tentang budaya Indonesia, dan kurangnya media yang menarik untuk mempelajari budaya Indonesia.
- 2). Kurangnya Media Pembelajaran Budaya Indonesia yang Menarik
Media pembelajaran budaya Indonesia yang ada saat ini umumnya kurang menarik dan interaktif. Hal ini membuat generasi muda merasa bosan dan tidak tertarik untuk mempelajari budaya Indonesia.
- 3). Berpotensi Meningkatkan Pengetahuan dan Minat terhadap Budaya Indonesia
Game kuis merupakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap budaya Indonesia.

III. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

- 1). Bagaimana cara merancang game kuis budaya Indonesia yang menarik dan interaktif?
- 2). Apakah game kuis budaya Indonesia dapat meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap budaya Indonesia?

IV. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dalam penelitian ini yaitu :

- 1). Merancang UI/UX desain game kuis budaya indonesia yang menarik dan interaktif
- 2). Meningkatkan pengetahuan dan minat generasi muda terhadap budaya Indonesia melalui game kuis tersebut

V. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan sebagai berikut :

- 1). Wawancara, yaitu melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik usaha
- 2). Observasi, yaitu melakukan pengamatan secara langsung baik secara online atau offline
- 3). Studi Pustaka ditunjang juga dari berbagai sumber referensi yang berkaitan dengan sistem informasi penjualan serta studi kepustakaan (Library Research) untuk mendapatkan data yang akurat dan tepat.

VI. PEMBAHASAN

Kuis Budaya Indonesia diharapkan mampu mendorong para anak-anak, remaja dan masyarakat dalam melestarikan kebudayaan yang ada di indonesia. Tampilan permainan game kuis budaya indonesia ini

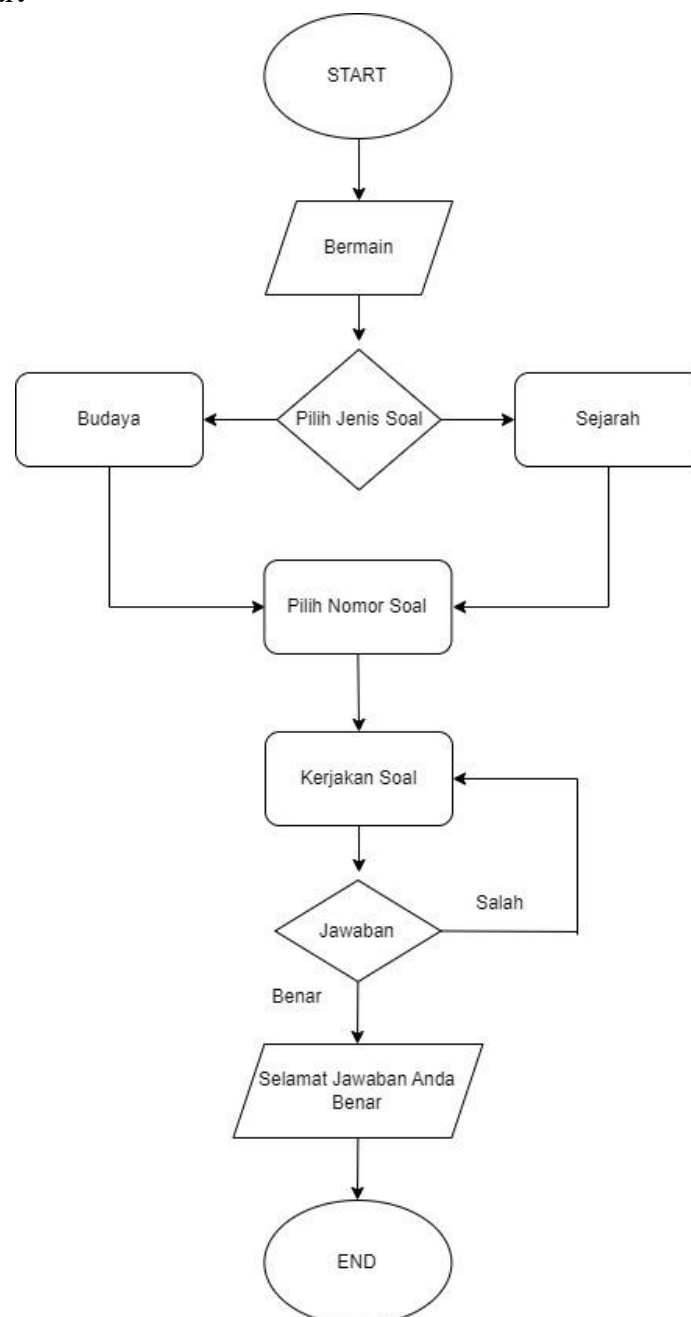
tidak jauh berbeda dengan game kuis lain, pemain nantinya akan diberikan pertanyaan dan beberapa opsi jawaban.

1). Tahapan Analisis

Pada tahap ini, kita perlu menganalisis setiap kebutuhan yang diperlukan dalam merancang game kuis budaya. Fokus utama aplikasi kuis budaya indonesia sesuai dengan analisis kebutuhannya yaitu kepada anak-anak dan remaja karena pada usia tersebut ketertarikan pada game terutama kuis sangat tinggi. Aplikasi ini juga cocok dimainkan oleh orang dewasa karena dapat memperkuat pemahaman budaya yang lamban laun mengalami kelunturan.

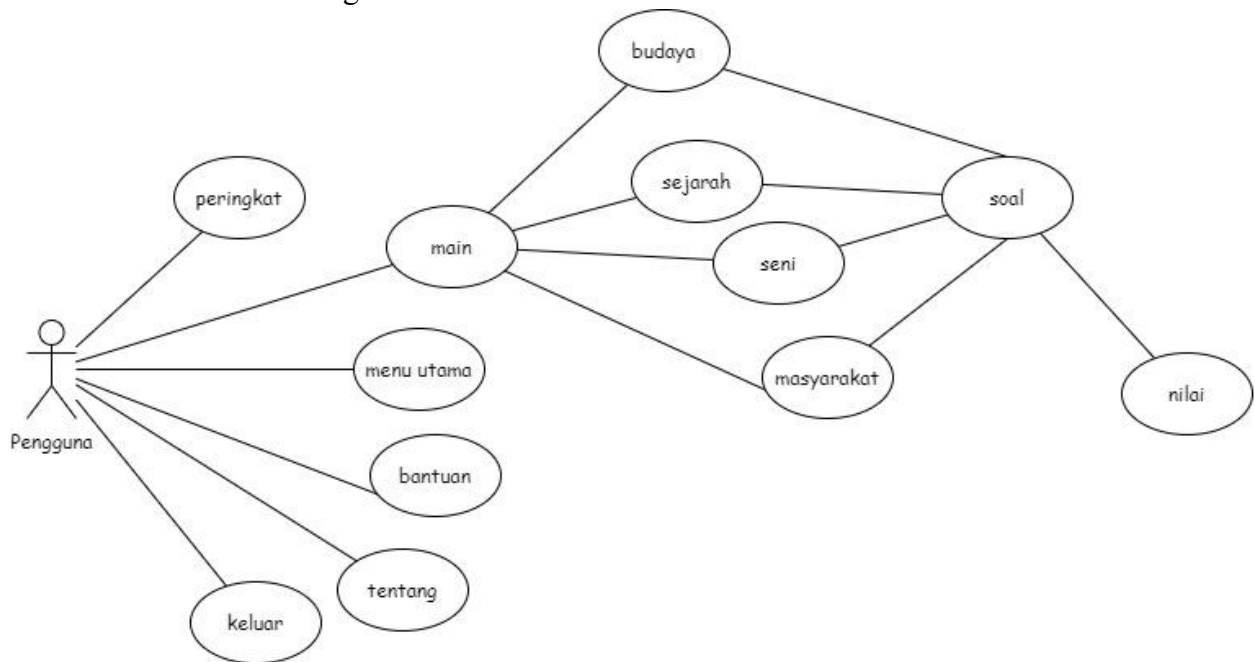
Strategi pemasaran akan dilakukan melalui media sosial dan iklan online sesuai dengan preferensi target pasar yang cenderung terkoneksi secara digital akan meningkatkan efesiensi waktu dan biaya dibandingkan dengan melakukan promosi secara konvensional yang dapat menguras waktu dan lebih banyak anggaran biaya.

- Flowchart



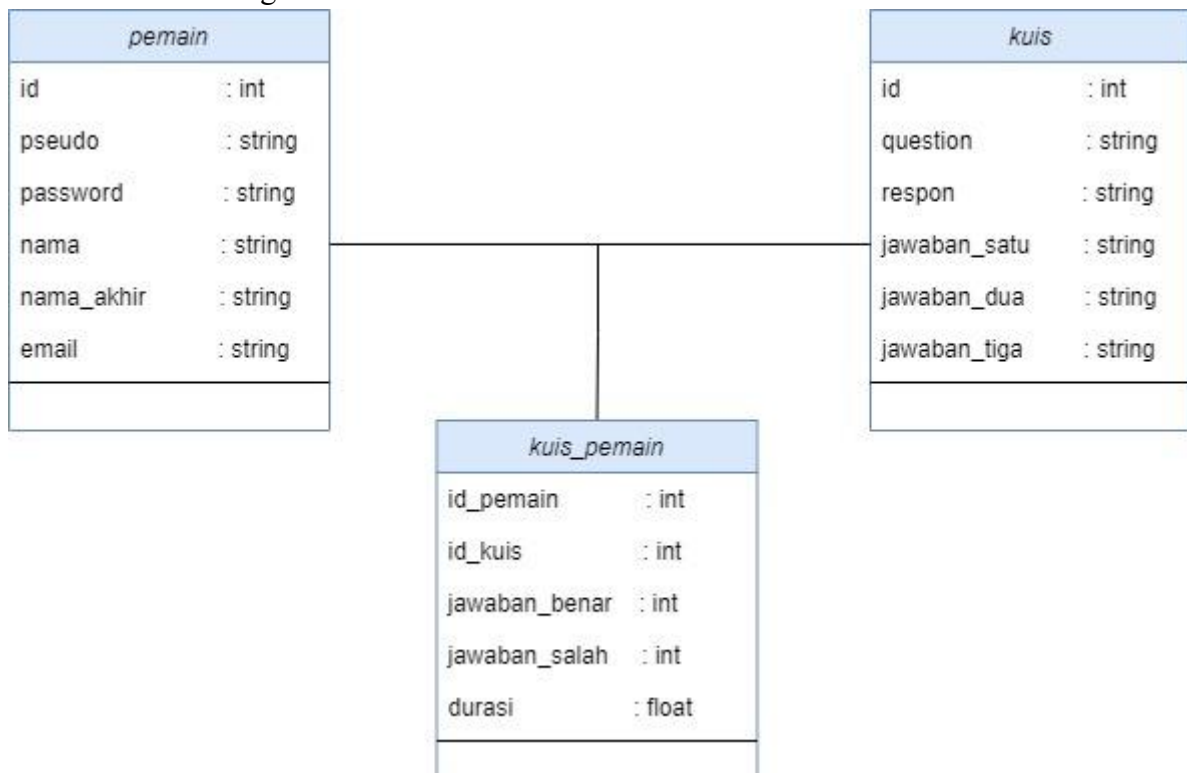
Gambar 1 Flochart Sistem Game Kuis Buday Indonesia

- Use Case Diagram



Gambar 2 Use Case Diagram

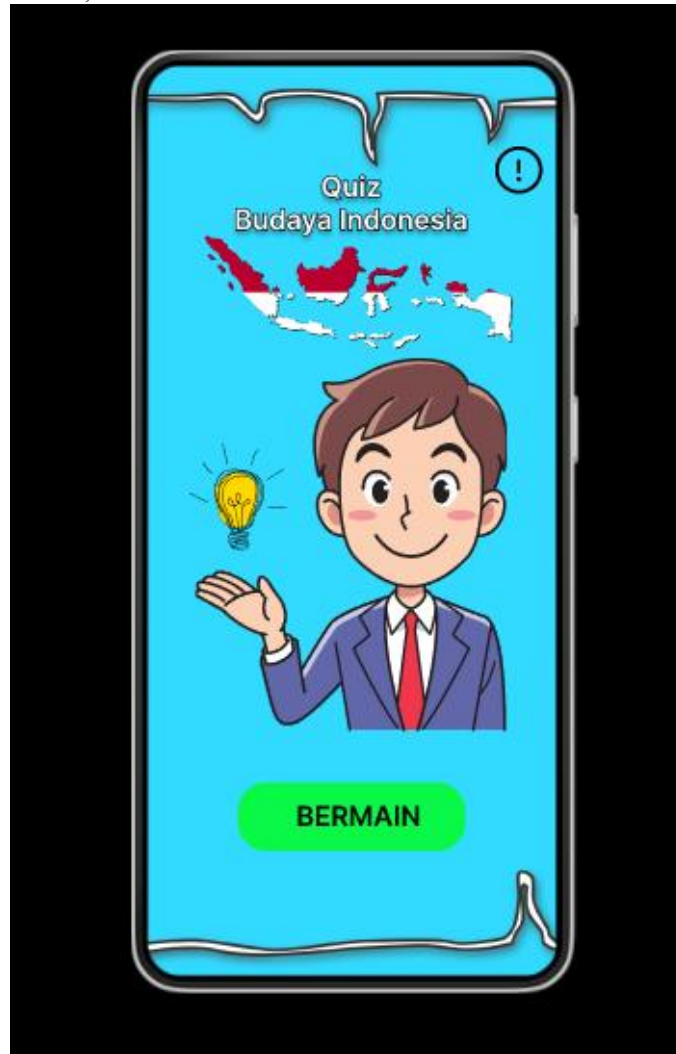
- Class Diagram



Gambar 3 Class Diagram

2). Perancangan Aplikasi

Kuis Budaya Indonesia dirancang sebagai aplikasi mobile yang menyediakan berbagai kuis yang berkaitan dengan budaya, sejarah, seni dan warisan tanah air. Pengembang menetapkan struktur aplikasi dengan mempertimbangkan fitur dengan kesesuaian pengguna. Desain antarmuka pengguna ditekankan untuk menciptakan pengalaman yang baik dan menarik.



Gambar 4 Tampilan UI/UX Desain Menggunakan Figma

Adapun desain UI/UX lengkap dapat dilihat di link berikut :

<https://www.figma.com/proto/jipmftE0PV78JFyiwylIzg/Quiz-Nusantara?type=design&node-id=62-305&scaling=scale-down&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=5%3A17>

VII. PENUTUP

1). Kesimpulan

Berdasarkan penelitian "Perancangan Game Kuis Budaya Indonesia dalam Meningkatkan Pengetahuan dan Minat terhadap Budaya Indonesia," dapat ditarik kesimpulan berikut:

- Aplikasi game kuis budaya Indonesia berbasis Android berpotensi menjadi media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan minat masyarakat, khususnya generasi muda, terhadap budaya Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan penemuan penelitian di mana pengguna merasa senang dan terhibur saat bermain game kuis, sekaligus memperoleh pengetahuan baru tentang budaya Indonesia.
- Desain aplikasi game kuis yang menarik dan interaktif menjadi faktor kunci dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan efektivitas pembelajaran. Fitur gamifikasi seperti poin, level, dan kompetisi dapat mendorong pengguna untuk lebih giat bermain dan mempelajari materi budaya yang disajikan.

2). Saran

Pengembangan aplikasi game kuis budaya Indonesia perlu berkelanjutan dengan memperluas cakupan materi, meningkatkan kualitas konten, dan menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Hal ini dilakukan untuk mempertahankan minat pengguna dan memenuhi kebutuhan belajar masyarakat yang terus berkembang.

VIII. DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Fitriani, R., & Kurniawan, E. (2020). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa tentang Budaya Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 1-12.
- [2]. Rahmawati, N. F., & Rosalina, L. (2021). Perancangan Game Kuis Berbasis Android untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 6(2), 105-114.
- [3]. Susanto, A., & Suyanto, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Kuis Android terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah*, 10(1), 1-12.