

**JELITA : GAMIFIKASI JELAJAH NUSANTARA MELALUI
OPTIMALISASI PLATFORM TWITTER DALAM PELESTARIAN
BUDAYA NUSANTARA GLOBAL**

Ni Kadek silvia Ingram Suputri ¹⁾, Ni Putu Diah Candra Wangi ²⁾, Luh Erna
Mariyantini ³⁾

^{1,2,3} SMA Negeri 3 Denpasar

E-mail: kadeksilvia03@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia adalah negara dengan banyak budaya, salah satunya budaya lokal. Budaya lokal adalah budaya yang terus berkembang dan terus dilestarikan hingga saat ini oleh orang-orang yang menganut suatu suku tertentu. Suku Indonesia umumnya memiliki berbagai budaya. Periode perkembangan teknologi yang pesat menyebabkan memburuknya pelestarian budaya. Oleh karena itu, peneliti mencari solusi yang tepat dengan mengangkat judul JELITA: Gamifikasi Nusantara Travel melalui Optimalisasi Twitter Platform in Conservation of Global Nusantara Culture. Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana unsur gamifikasi, seperti tantangan, hadiah, dan kolaborasi dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam memahami dan menghargai keragaman budaya Indonesia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dan metode kuantitatif.

Pengambilan data diperoleh melalui percobaan pra-tes dan pasca-tes dengan kelompok kontrol melalui wawancara dan kuesioner. Sampel 30 orang dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing 15 orang, setelah itu sampel diundang untuk melakukan pra-tes. Para peneliti menyiapkan kelompok eksperimen yang nantinya akan diundang untuk bermain di komunitas elit pelancong. Pada hasil akhir, kedua grup akan melakukan kuis lagi (Post-test). Dalam hasil kuis, kelompok eksperimen pasca-tes memiliki perbedaan nilai yang cepat dibandingkan dengan kelompok kontrol tanpa pengobatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi pada platform media sosial seperti Twitter dapat meningkatkan keterlibatan pengguna dalam pendidikan budaya Nusantara. Elemen gamifikasi seperti tantangan budaya, sistem poin, dan penghargaan menarik perhatian penonton, mendorong responden untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai kegiatan pendidikan yang berfokus pada pengetahuan budaya.

Keywords: Gamifikasi, Budaya, Twitter, Kualitatif, Kuantitatif

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, memiliki keanekaragaman budaya yang sangat kaya dan beragam. Dengan lebih dari 17.000 pulau, Indonesia menyimpan berbagai tradisi, bahasa, seni, dan warisan budaya yang unik di seluruh nusantara. Keberagaman budaya ini merupakan identitas bangsa yang perlu dijaga dan dilestarikan, baik di tingkat lokal maupun global. Namun, di tengah arus globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, nilai-nilai budaya tradisional Indonesia semakin terancam. Kurangnya kesadaran generasi muda terhadap warisan budaya dan semakin meluasnya pengaruh budaya asing menyebabkan banyak aspek budaya lokal terlupakan atau tergerus oleh modernisasi (Setiadi, 2024)

Generasi muda, sebagai penerus bangsa semakin terpapar oleh budaya asing melalui media digital, yang menyebabkan budaya Nusantara kian terabaikan dan dilupakan. Masyarakat Indonesia sangat mudah menerima budaya asing tanpa menyaring sesuai dengan pandangan Pancasila. Hal ini menjadi faktor banyaknya tradisi, seni, dan kearifan lokal mulai dilupakan, bahkan terancam punah karena kurangnya apresiasi dan usaha pelestarian. Survei yang dilakukan oleh *Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia* menunjukkan bahwa lebih dari 80% pengguna internet di Indonesia adalah anak muda (usia 16-35 tahun), yang mayoritas mengakses platform internasional seperti YouTube, Instagram, dan TikTok. Ini mengindikasikan betapa besar pengaruh media asing terhadap budaya anak muda Indonesia (Siti Nurjanah, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 2023).

Di sisi lain, perkembangan teknologi informasi, khususnya media sosial, telah mengubah cara kita berinteraksi, berkomunikasi, dan berbagi informasi. Platform seperti Twitter, yang memiliki pengguna aktif dari berbagai belahan dunia, menjadi sarana yang sangat efektif untuk menyebarkan informasi secara cepat dan luas. Twitter, dengan karakteristiknya yang mudah diakses, mampu menjangkau audiens global dalam waktu singkat. Oleh karena itu, Twitter berpotensi menjadi alat yang sangat kuat untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya Indonesia secara lebih luas dan lebih efektif (Maulana, 2022).

Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah melalui pemanfaatan platform digital yang ada, salah satunya adalah *Twitter (X)*. Menurut (Cindy, 2023)

bahwa Indonesia merupakan jumlah pemakai *Twitter* terbanyak ke-4 pada tahun 2023 dengan angka mencapai 27,5 juta pengguna pada bulan Oktober. Dengan jumlah pengguna yang sangat besar dan fitur-fitur interaktif yang mendukung kolaborasi, *Twitter* bisa menjadi sarana efektif untuk menjelajahi, mempelajari, dan melestarikan budaya Nusantara.

Namun, tantangan yang dihadapi dalam pelestarian budaya nusantara melalui platform digital *Twitter* adalah bagaimana menyajikan informasi yang tidak hanya menarik tetapi juga mampu mengajak partisipasi aktif dari masyarakat. Inilah pentingnya inovasi dalam bentuk gamifikasi. Di sinilah konsep gamifikasi muncul sebagai solusi. Gamifikasi, atau penggunaan elemen permainan dalam konteks non-permainan, dapat memberikan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi pengguna (Rahmatullah, 2021). Dengan pendekatan gamifikasi, pelestarian budaya dapat diubah menjadi aktivitas yang menyenangkan dan mendidik, yang tidak hanya membangun kesadaran, tetapi juga keterlibatan aktif masyarakat dalam mengenal dan melestarikan budaya Nusantara. Agar proses pelestarian budaya ini tidak terkesan monoton dan terbatas, dibutuhkan sebuah pendekatan yang menarik dan dapat melibatkan berbagai kalangan. Di sinilah konsep gamifikasi muncul sebagai solusi.

Menurut penelitian Daryanes, dkk. (2020) menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi, seperti Kahoot! dan Quizizz, tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga membuat proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam studi tersebut, hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berarti ada perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi, dengan rata-rata peningkatan hasil belajar mencapai 16,52 poin.

Gamifikasi yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-permainan, menawarkan cara yang menyenangkan dan interaktif untuk memperkenalkan budaya Indonesia secara lebih luas. Konsep ini dapat dioptimalkan melalui *Twitter* dengan menciptakan tantangan, kuis, atau kompetisi yang mengedukasi masyarakat tentang budaya Nusantara, sambil memberikan penghargaan atas partisipasi mereka. Melalui pendekatan ini akan membahas bagaimana "*JELITA*" sebuah inisiatif gamifikasi yang menggabungkan jelajah

Nusantara dan platform *Twitter* dapat memainkan peran penting dalam pelestarian budaya, baik di tingkat lokal maupun global. Dengan memanfaatkan teknologi dan kreativitas, "*JELITA*" dapat menjadi jembatan antara generasi muda dengan warisan budaya yang harus terus dilestarikan.

Manfaat Penelitian

Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat berkontribusi menambah pengetahuan dalam bidang budaya terkhusus untuk pelestarian budaya nusantara global serta dapat membantu menelaah bidang budaya ke dalam mekanisme gamifikasi untuk menjaga relevansi nya di era modern.

Manfaat Praktis

1. Bagi pelajar diharapkan dapat bermanfaat dikalangan pelajar untuk mengenal dan menghargai budaya lokal melalui pengalaman bermain yang baik. Pelajar juga dapat menerapkan permainan Gamifikasi "JELITA" sebagai alat pembelajaran di sekolah sebagai alternatif pengenalan budaya nusantara global.
2. Bagi masyarakat diharapkan kedepannya dapat bermanfaat untuk masyarakat agar membekali nilai nilai budaya lokal serta dapat meningkatkan minat masyarakat untuk mempelajari budaya, sehingga menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya.

Kebudayaan Indonesia dibentuk oleh keragaman kelompok etnis dan adat istiadat mereka, sehingga memerlukan pertimbangan khusus. Setiap suku bangsa di Indonesia mempunyai budaya tersendiri yang turut membentuk identitasnya. (Azzahra, dkk, 2024).

Gamifikasi pada proses pembelajaran adalah untuk memotivasi peserta didik akses/mempelajari materi pembelajaran dan melibatkan mereka dalam proses pembelajaran melalui pemberian penghargaan atas pencapaian peserta didik setelah mengakses materi pembelajaran yang telah disediakan (Ariani, 2020).

Penggunaan Media Sosial dalam rangka pelestarian Budaya Nusantara memang baik adanya. Namun, kita sebagai orang yang menggunakan Media Sosial harus bijak dan pandai dalam menggunakan teknologi tersebut. Jangan sampai memposting tindakan yang dapat menggiring opini publik ataupun merendahkan

serta membahas SARA dengan menggunakan bahasa yang dapat menjadi pemicu kericuhan. (Tiara, 2021).

Metode gamifikasi berbasis kebudayaan adalah alat pembelajaran yang mendukung pelestarian budaya dan meningkatkan motivasi pelajar untuk melestarikannya. Metode ini mengimplementasikan mekanisme aplikasi interaktif yang efektif, karena melibatkan permainan yang mengasah kemampuan siswa dalam berpikir, mencari tahu, berkolaborasi, dan berprestasi dalam mekanik permainan. (Azzahra, dkk, 2023).

Sebelum menggunakan metode gamifikasi berbasis budaya, pengajar biasanya menggunakan metode ceramah tradisional, yaitu memperkenalkan budaya secara lisan. Namun, metode ini memiliki kekurangan, seperti membuat siswa menjadi pasif, proses belajar menjadi membosankan, dan siswa mudah mengantuk. Selain itu, evaluasi belajar mengajar sulit dilakukan karena tidak ada pencapaian yang jelas (Wulandari, 2022).

METODE PENULISAN

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Denpasar, dan penelitian ini dilaksanakan terhitung dari perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, sampai pembuatan laporan penelitian. Penelitian dilaksanakan dari bulan November hingga 25 Desember 2024

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian lapangan (*field research*) dan berdasarkan sifat permasalahannya, maka jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan suatu metode penelitian yang menggambarkan karakteristik populasi atau fenomena yang sedang diteliti. Metode kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Sedangkan metode kuantitatif proses memperoleh data yang berbentuk angka atau data yang dikonversi menjadi angka

(*scoring*). Jenis data ini umumnya dapat dianalisis menggunakan metode atau teknik statistik (Hasan Syahrizal, dkk, 2023).

Tujuan dari pendekatan deskriptif kualitatif adalah: (1) Untuk mempermudah penulis mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk alur cerita atau teks naratif sehingga lebih mudah dipahami, (2) Pendekatan ini diharapkan mampu menggali dampak pelestarian budaya nusantara, dan (3) mempermudah mengidentifikasi interaksi pengguna di *Twitter (X)*. Sedangkan tujuan dari pendekatan deskriptif kuantitatif adalah (1) Untuk mengidentifikasi hubungan antar variabel, (2) dan menyediakan informasi untuk keputusan kebijakan atau tindakan lanjutan.

Sumber dan Metode Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Sumber data atau narasumber yang digunakan adalah pengguna *Twitter* dimulai dari pelajar hingga orang dewasa. Informasi atau data yang diperoleh juga berasal dari informan/narasumber yang dapat memberikan informasi seputar fokus kajian penelitian yang berhubungan dengan responden penelitian. Narasumber yang ingin bergabung dapat menemukan komunitas kami di aplikasi *Twitter (X) @jelitasijelajah*.

Studi Pustaka

Saat melakukan pengumpulan data, studi pustaka digunakan untuk memperoleh sumber-sumber atau data yang relevan mengenai suatu hal yang diteliti. Studi pustaka berkaitan dengan membaca, mencatat, dan mengolah bahan penelitian. Studi pustaka dapat diperoleh melalui buku, media internet, jurnal, makalah, maupun media sosial.

Eksperimen Pre-Test dan Post-Test

Hasil dari pre-test dibandingkan dengan hasil post-test, yang dilakukan setelah penyampaian materi. Post-test bertujuan bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana responden memahami dan menguasai topik utama yang telah disampaikan (Magdalena, dkk, 2021).

Angket/Kuisisioner

Peneliti menggunakan kuisisioner berupa *google form*, yang berarti sampel menjawab pertanyaan dari opsi jawaban berupa pilihan ganda. Peneliti memberikan 10 pertanyaan dalam kuisisioner *pre-test* berdasarkan yang sampel pelajari sebelum

diberikan perlakuan. Pertanyaan *post-test* diberikan setelah diberikan perlakuan. Skor penilaian untuk item ini adalah 10 poin di setiap pertanyaan dengan skor tertinggi adalah 100.

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *pre-test post-test* dengan kelompok kontrol. Subjek penelitian dibagi menjadi dua kelompok yakni kelompok eksperimen yang melibatkan sampel di dalam komunitas platform *Twitter*, sedangkan pada kelompok kontrol melibatkan sampel di luar komunitas platform *Twitter*. Desain penelitian eksperimen *pre-test post-test* ini diukur menggunakan *pre-test* yang dilaksanakan oleh kedua kelompok sebelum diberi perlakuan dan *post-test* dilakukan setelah diberi perlakuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan sampel mengenai Budaya dan Nusantara.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Tahap	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Pre-test (T1)	Soal sebelum gamifikasi diterapkan	Soal sebelum metode pembelajaran mandiri
Perlakuan (X)	Gamifikasi berbasis budaya Nusantara	Pembelajaran mandiri
Post-test (T2)	Soal setelah gamifikasi di terapkan	Soal setelah pembelajaran mandiri

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah pelajar yang menggunakan platform *Twitter* dari beberapa sekolah menengah atas kelas 10 di Indonesia dan pelajar kelas 10 SMAN 3 Denpasar yang tidak menggunakan platform *Twitter* sebagai sampel. Populasi ini dipilih karena relevansi pembelajaran sekolah menengah ke atas dengan penggunaan gamifikasi berbasis Budaya Nusantara dan potensi pemanfaatan platform media sosial *Twitter* dalam proses pembelajaran.

Sampel dalam penelitian ini melibatkan 15 responden siswa sekolah menengah ke atas yang di bagi menjadi dua kelompok yakni, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tabel terdapat pada lampiran 5.

Teknik Sampling

Metode *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. Menurut (Kurnaesih, E. Dkk, 2024) *Purposive Sampling* adalah metode yang dilakukan dengan beberapa pertimbangan dengan cara pemilihan informan

yang akan ikut untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan dengan cara menyeleksi calon-calon informan yang akan bergabung dalam komunitas *Twitter @jelitasijelajah* yaitu dengan kriteria khusus, serta peneliti juga menyeleksi calon-calon informan yang tidak menggunakan *Twitter* dengan kriteria yang berbeda namun bersifat khusus. Terdapat pada lampiran 4.

Parameter Penelitian

Penelitian ini memiliki parameter yakni, efektivitas dari permainan “JELITA” dalam meningkatkan motivasi belajar kepada para pelajar yang tergabung dalam komunitas permainan “JELITA” atau yang tidak tergabung dan interaksi sosial yang lebih aktif dengan menggunakan platform *Twitter* mengenai pembelajaran budaya nusantara. Pada *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk melihat peningkatan nilai hasil belajar antara sebelum dan sesudah penerapan gamifikasi. Terlihat dari hasil dilaksanakannya *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki selisih nilai yang pesat antara kedua *test* tersebut. Berdasarkan perbedaan antara nilai *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan peningkatan signifikan serta dampak yang terukur secara statistik, hasil penelitian ini mengindikasikan adanya perubahan nilai $\sigma < 1,875$.

Variabel Penelitian

Terdapat dua variabel pada penelitian ini, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas menurut (Ningsih, W. Dkk, 2021) adalah variabel yang mempengaruhi serta menjadi sebab awal perubahan variabel dependen. Variabel bebas yang terdapat pada penelitian ini adalah aktivitas dari gamifikasi yang menjadi topik utama kami. Sedangkan variabel terikat menurut (Ningsih, W. Dkk, 2021) adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen atau variabel bebas. Adapun variabel terikat yang terdapat pada penelitian ini adalah tingkat partisipasi peserta saat mengikuti jenis permainan yang tersedia pada komunitas *@jelitasijelajah*.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah soal test berupa kuisioner pilihan ganda pada platform *Google Form* dalam *pre-test* ataupun *post-test* untuk mendapatkan data efektivitas dari permainan “JELITA” dalam

meningkatkan motivasi belajar dan peningkatan pengetahuan siswa sekolah menengah atas untuk mengenal budaya dan nusantara di Indonesia.

Kurikulum pendidikan di Indonesia, *Taksonomi Bloom* sering digunakan sebagai pedoman untuk tujuan pembelajaran dan mengevaluasi hasil belajar siswa. Hal ini memicu karakter siswa yang dapat berpikir kritis, kreatif, dan kolaborasi. Menurut (Ulfah, dkk, 2023) *Taksonomi Bloom* adalah struktur hierarki yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah hingga jenjang yang tinggi. Tingkatan Taksonomi Bloom terdiri dari ranah kognitif yang meliputi kemampuan konsep prinsip yang telah dipelajari (Ulfah, dkk, 2023). *Taksonomi Bloom* terdiri dari atas 6 level: 1) *knowledge* (pengetahuan), (2) *comprehension* (pemahaman atau persepsi), (3) *application* (penerapan), (4) *analysis* (penguraian atau penjabaran), (5) *synthesis* (pemaduan), dan (6) *evaluation* (penilaian). Soal-soal yang terdapat pada *pret-test* dan *post-test* Permainan “JELITA” memiliki 3 level ranah kognitif yaitu level 1 (C1,C2), level 2 (C3), dan level 3 (C4,C5). Soal soal *pre-test* dan *post-test* terdapat Lampiran 1.

Tahapan Penelitian

Terdapat beberapa tahapan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 3.1



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

1. Membuat Materi dan Soal

Peneliti membuat tantangan berbasis gamifikasi yang berkaitan dengan budaya Nusantara untuk ditampilkan di komunitas *Twitter jeltasijelajah*.

2. Membuat Media Gamifikasi pada Komunitas Platform Twitter

Peneliti mengunduh platform aplikasi Twitter untuk membuat akun dan komunitas yang bernama “JELITASI JELAJAH”. Komunitas ini terbuka untuk umum dan dikhususkan pada pelajar pengguna akun *Twitter*

aktif, sehingga dapat berpartisipasi melalui link komunitas yang sudah tersedia di akun *Twitter @jelitasijelajah*. Permainan Gamifikasi “JELITA” pada akun *Twitter @jelitasijelajah* dapat di akses melalui perangkat keras yakni seperti *Handphone, Laptop, Tablet, dan Personal Computer*. Tahapan pembuatan media *Gamifikasi* pada komunitas *platform twitter* dan visualisasi pembuatan desain karakter “JELITA” terdapat pada lampiran 6.

3. Pengujian

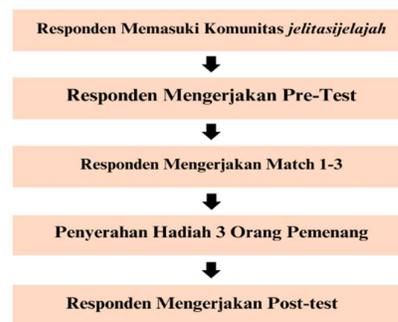
Peneliti mengujikan *jelitasijelajah* kepada responden yang masuk ke dalam komunitas *jelitasijelajah*.

4. Analisis Data

Peneliti menganalisis data yang didapat dari eksperimen *pre-test* dan *post-test*. Terdapat beberapa tahapan dalam pengujian ini, antara lain

Tahapan Pengujian

Berikut beberapa tahapan dalam pengujian penelitian ini, antara lain



Gambar 3.2 Tahapan Pengujian Penelitian

1. Responden Memasuki Komunitas *jelitasijelajah*

Responden mencari akun *jelitasijelajah* dalam aplikasi *Twitter*, dan mencari Komunitas *jelitasijelajah*. Lalu, responden mengklik tanda “bergabung” yang tersedia dalam *platform*, dan sampel bergabung menjadi anggota komunitas *jelitasijelajah*

2. Responden Mengerjakan *Pre-Test*

Responden diberikan link *Google Form* pada *pre-test* sebelum masuk ke dalam tantangan, untuk mengumpulkan data pengetahuan/skor sampel sebelum perlakuan dan sebagai pembanding antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Responden Mengerjakan Match 1-3

Setelah mengerjakan soal *pre-test*, kelompok eksperimen menjalankan permainan yang sudah disediakan oleh peneliti dalam komunitas *jelitasijelajah*. Tantangan berbasis gamifikasi ini terdiri atas 3 *match*. Dan bukti menjalankan tantangan tersebut, sampel diminta untuk mengumpulkan pada bukti yang terdapat pada komunitas. Mekanis permainan terdapat pada lampiran 7.

4. Penyerahan Hadiah 3 Orang Pemenang

Pada penelitian Gamifikasi “JELITA” terdapat penyerahan dan apresiasi terhadap sampel yang telah tergabung dalam komunitas *Twitter* “JELITASI JELAJAH”. Para pelajar juga merupakan sampel yang telah mengikuti serangkaian permainan *gamifikasi* “JELITA” sebanyak 3 *match*. Jika sampel sudah memenuhi syarat dan kriteria permainan, sampel akan mendapatkan apresiasi berupa hadiah dalam bentuk *Saldo Gopay*.

5. Responden Mengerjakan *Post-Test*

Pada tahap terakhir, sampel diminta untuk mengisi link *google form* yang berisikan *post-test*, guna untuk mengetahui pemahaman pengetahuan mengenai budaya dan membandingkan skor *pre-test* dan *post-test*, serta membandingkan skor kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Metode Analisis Data

Analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini diawali dengan analisis data deskriptif dengan bantuan *platform Twitter*. Analisis ini dilakukan oleh peneliti beserta bantuan dari guru pembimbing. Untuk mengetahui metode analisis yang akan digunakan. Peneliti melakukan perbandingan dari hasil *post-test* dengan *pre-test*, untuk membuktikan efektivitas metode gamifikasi. Hasil dari *pre-test* dan *post-test* menggunakan 3 level kognitif dapat dilihat pada tabel analisis ini

Tabel 3.12 Analisis Data

<i>Pre-test</i>		<i>pos test</i>	
Mean	57,33333333	Mean	61
Standard Error	2,296090297	Standard Error	4,049975167
Median	60	Median	55
Mode	70	Mode	40
Standard Deviation	12,5762045	Standard Deviat	22,18262756
Sample Variance	158,1609195	Sample Varianc	492,0689655
Kurtosis	-1,568765452	Kurtosis	-1,148168615
Skewness	-0,34804431	Skewness	0,413480742
Range	30	Range	70
Minimum	40	Minimum	30
Maximum	70	Maximum	100
Sum	1720	Sum	1830
Count	30	Count	30

ANALISIS DAN SINTESIS

Deskripsi Data

Pengumpulan data dimulai pada Rabu, 4 Desember 2024, dengan peneliti menyampaikan surat izin penelitian dan lembar pengesahan kepada sekolah untuk mendapatkan izin dan menjelaskan tujuan penelitian. Data dikumpulkan dari pengguna aplikasi Twitter (X) dengan sampel yang diambil dari jejaring komunitas "*jelitasijelajah*". Peneliti memberikan tantangan kepada anggota komunitas untuk mengumpulkan poin, menguji efektivitas metode gamifikasi yang dikolaborasikan dengan Twitter. Narasumber yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 15 orang, dengan rentang usia 12 hingga 16 tahun. Hasil penelitian ini akan menguraikan efektivitas penggunaan gamifikasi melalui Twitter (X) dalam meningkatkan interaksi dan edukasi budaya di kalangan masyarakat Indonesia.

Mekanisme Permainan JELITA Sebagai Gamifikasi Dapat Mengubah Platform

***Twitter* Dari Sekadar Media Sosial Menjadi Ekosistem Digital Edukasi Budaya Nusantara Yang Interaktif**

Penelitian ini mengkaji mekanisme permainan JELITA sebagai gamifikasi berbasis budaya yang memanfaatkan platform Twitter (X) untuk melestarikan budaya Indonesia. Dalam gim JELITA, peserta yang tergabung dalam komunitas @jelitasijelajah mengikuti 3 match, mendapatkan poin berdasarkan ketentuan, dan memperoleh poin tambahan jika mengikuti aturan khusus. Setelah semua match selesai, tiga pemenang yang paling aktif diumumkan dan menerima reward berupa saldo yang disediakan oleh peneliti.

Mengetahui efektivitas metode gamifikasi yang dikolaborasikan dengan aplikasi *Twitter* (X) dapat menjadi media pelestarian budaya Nusantara

Penelitian ini melibatkan 30 sampel yang dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing 15 orang. Sebelum tantangan dimulai, peserta mengerjakan pre-test. Kelompok 1 memiliki 7 orang dengan skor 70, sementara kelompok 2 hanya 5 orang yang mencapainya. Kelompok 1 mengikuti tantangan melalui komunitas Twitter @jelitasijelajah, sementara kelompok 2 tidak. Setelah post-

test, hasil menunjukkan bahwa kelompok 1 yang tergabung dalam komunitas memiliki wawasan lebih luas, dengan 3 orang meraih poin 100, sedangkan kelompok 2 hanya 5 orang yang meraih nilai tertinggi 50.

Mengetahui sinergi antara elemen teknologi, budaya lokal, dan strategi pemasaran digital dapat menciptakan ekosistem digital yang mendorong pelestarian budaya secara global

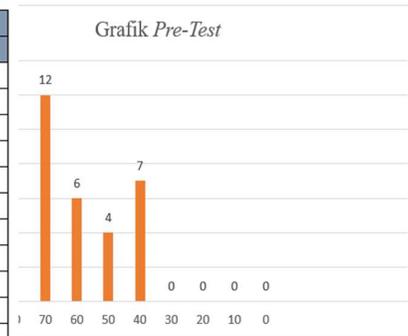
Penelitian ini bertujuan mengkaji pelestarian budaya melalui media sosial Twitter (X) dan Instagram, dengan fokus pada komunitas jelitasijelajah. Sebanyak 30 responden dibagi menjadi dua kelompok: satu menggunakan gamifikasi dan satu tanpa gamifikasi. Peneliti memanfaatkan fitur story dan feed Instagram untuk promosi, kemudian melanjutkan dengan permainan berbasis gamifikasi untuk membandingkan dampaknya terhadap partisipasi dan interaksi responden.

1. Temuan Penelitian

Dalam penelitian ini melibatkan beberapa pihak yang mempunyai peran penting untuk mendukung penelitian ini. Informasi data dari informan sehingga dapat informasi selanjutnya akan diolah sedemikian rupa sehingga memperoleh gambaran tentang sesuatu yang diteliti. Berikut ini data hasil pengetahuan budaya nusantara melalui *pre-test* atau kuis dilakukan oleh 30 orang yang dibagi menjadi 2 kelompok (masing-masing 15 orang)

Tabel 2. Pre-Test

KELOMPOK 1		KELOMPOK 2	
POIN	JUMLAH	POIN	JUMLAH
100	0	100	0
90	0	90	0
80	0	80	0
70	7	70	5
60	3	60	3
50	3	50	2
40	2	40	5
30	0	30	0
20	0	20	0
10	0	10	0
0	0	0	0



Dari data menyimpulkan yang diperoleh, penulis bahwa responden yang berpartisipasi berusia antara <12 hingga 16 tahun, dengan rata-rata poin yang belum memenuhi kriteria penelitian (85-100), dan poin tertinggi yang diperoleh hanya 70. Penulis memilih anggota kelompok 1 untuk mengikuti tantangan yang disediakan, dengan hadiah untuk 3 orang yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak setelah melewati tantangan yang terlampir pada lampiran 7.

Pembahasan Hasil Penelitian

Kemajuan teknologi mempengaruhi budaya, dengan budaya luar yang masuk ke dalam negeri mengancam keberadaan budaya lokal. Untuk mengatasi hal ini, peneliti menggunakan metode gamifikasi sebagai intervensi untuk mengubah pola pikir negatif menjadi positif. Dalam permainan yang dilakukan di platform Twitter, anggota komunitas mengikuti tantangan terkait budaya lokal dan mengumpulkan poin. Tiga subjek dengan poin tertinggi diberi reward sebagai apresiasi. Setelah permainan, peneliti mengadakan kuis untuk mengukur keefektifan metode gamifikasi. Hasil kuis menunjukkan perubahan signifikan dalam pengetahuan dan pemahaman pelestarian budaya, yang dibandingkan antara anggota komunitas dan subjek di luar komunitas yang tidak menggunakan gamifikasi. Dapat dibuktikan dalam tabel hasil kuis berikut ringkas

Tabel 3. Hasil Post-Test

SUBJEK KOMUNITAS		SUBJEK DILUAR KOMUNITAS	
Poin	Jumlah	Poin	Jumlah
100	3	100	0
90	2	90	0
80	5	80	0
70	2	70	0
60	3	60	0
50	0	50	5
40	0	40	8
30	0	30	2

Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test
t-Test: Paired Two Sample for Means

	100	70
Mean	59,65517241	56,89655172
Variance	453,4482759	157,8817734
Observations	30	30
Pearson Correlation	0,382945898	
Hypothesized Mean	0	
df	29	
t Stat	0,736905898	
P(T<=t) one-tail	0,233654876	
t Critical one-tail	1,701130934	
P(T<=t) two-tail	0,467309753	
t Critical two-tail	2,048407142	

Data tersebut merupakan hasil uji Parametik Paired Sample T-Test dari data *pre-test* dan *post-test* yang didapatkan dari responden. Dari data tersebut, *jelitasijelajah* masih sangat memiliki pengaruh secara statistik. Dikarenakan jika nilai sigma (2-tailed) <0,05, maka dapat dikatakan H1 dapat diterima dan penilaian ini masih sangat memiliki pengaruh secara statistik.

Dapat disimpulkan, bahwa metode gamifikasi yang dikolaborasi dalam media sosial *Twitter* lebih efektif dibandingkan dengan di luar komunitas. Dalam permainan ini ditemukan kelebihan dan kekurangan. Kelebihan permainan

gamifikasi yakni mampu meningkatkan pengetahuan budaya pada subjek dan menarik minat generasi untuk menerapkan pelestarian budaya dalam kehidupan sehari-hari. Kekurangan yang ditemukan yakni, peneliti sulit menentukan waktu. Maka untuk menanggulangi masalah pelestarian budaya dapat dimulai dari hal-hal kecil dengan menerapkannya dalam bentuk yang lebih menyenangkan untuk generasi muda, dan cerdas menyerap budaya asing yang masuk.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari penelitian ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sinergi antara elemen teknologi, budaya lokal, dan strategi pemasaran digital dapat menciptakan ekosistem digital yang efektif dalam mendorong pelestarian budaya secara global dengan cara yang saling mendukung dan memperkuat. Teknologi memungkinkan akses yang lebih luas dan mudah terhadap konten budaya lokal, baik melalui platform digital, aplikasi, atau media sosial. Ini memberi kesempatan untuk memperkenalkan dan merayakan keanekaragaman budaya kepada responden global dengan cara yang lebih interaktif dan menarik.
2. Metode gamifikasi yang dikolaborasikan dengan aplikasi *Twitter (X)* efektif sebagai media pelestarian budaya Nusantara.
3. Inovasi gamifikasi dapat mengubah platform *Twitter* dari sekadar media sosial menjadi ekosistem digital edukasi budaya Nusantara yang interaktif dengan cara yang menarik dan edukatif. Gamifikasi mengintegrasikan elemen-elemen permainan, dengan tantangan, penghargaan, dan sistem poin, ke dalam pengalaman pengguna untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi.

Saran untuk peneliti selanjutnya adalah penting untuk melibatkan komunitas budaya dan para ahli guna menciptakan konten autentik yang relevan, serta mengevaluasi keberhasilan inisiatif ini dalam memperkuat kesadaran dan apresiasi terhadap budaya lokal. Saran untuk subjek penelitian selanjutnya adalah para pengguna aktif media sosial, khususnya generasi muda yang lebih terbuka

terhadap teknologi dan konten digital, serta komunitas budaya dan pelaku industri kreatif yang memiliki keahlian dalam budaya Nusantara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada SMA Negeri 3 Denpasar khususnya Guru Pembimbing dan Siswa - Siswinya sebagai responden yang sudah memberikan bantuan dan bimbingan dalam penyusunan penelitian ini. Dan juga kami mengucapkan terima kasih kepada Unit Kegiatan Mahasiswa Kelompok Ilmiah Mahasiswa, Universitas Mahasaraswati Denpasar yang telah memberikan kesempatan kepada tim kami untuk berpartisipasi dalam kegiatan Lomba Karya Tulis Ilmiah Tingkat Nasional Pekan Ilmiah Pelajar XII.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, L., Deni, Novianti, Y., (2022) "ORNAMEN RUMAH ADAT ACEH UTARA DALAM TERMINOLOGI ARSITEKTUR," Fakultas Teknik, Universitas Malikussalleh, Aceh, Indonesia
- Azzahra, I. S. S., & Rostikawati, Y. (2023). "Pelatihan aplikasi gamifikasi interaktif berbasis budaya untuk meningkatkan minat siswa memproduksi karya bahasa Indonesia." *Abdimas Siliwangi*, Vol 6 (3), pp. 636-638
- Azzahra L., Ardiansyah R., Kurniasih L., Nafiza B., Habibah ., Yusnaldi E, 2024, 'TOLERANSI KEANEKARAGAMAN SUKU DAN BUDAYA BANGSA', *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, Vol. 5, No. 1
- Cindy Mutia Annur, 2023, 'Ada 27 Juta Pengguna Twitter di Indonesia, Terbanyak ke-4 Global', Databoks, 23 Desember 2024, <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/75dd4b36866dc54/ada-27-juta-pengguna-twitter-di-indonesia-terbanyak-ke-4-global>
- Daryanes F, Darmadi D, Fikri K, Sayuti I, Rusandi M, Situmorang D, 2023, 'The Development of Articulate Storyline Interactive Learning Media Based on Case Methods to Train Student's Problem-Solving Ability', *Jurnal Heliyon*, Vol. 4 No.1

- Effendy E., Siregar A.E., Fitri C.P., Damanik SAI, 2023, 'Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem', Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 5, No.2
- Febriansah, A.T., Syaifuddin, A., Soepriyanto, Y., (2024) “Perkembangan Gamifikasi di Bidang Pendidikan” Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol. 14, No. 2
- Indriani, L., Malasari, S., (2020) “PELATIHAN BAHASA INGGRIS DENGAN METODE TRADITIONAL GAMIFICATION UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS DAN MELESTARIKAN KEBUDAYAAN DAERAH” Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial, Vol. 3, No. 2
- Maulana I, Mukyadi IA, Dendi, Putri I, 2022,'MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PERGESERAN INTERAKSI SOSIAL REMAJA', Jurnal Komunikasi Balayudha, Vol 2, No. 2
- Mulyati, (2020) "WAWASAN NUSANTARA SEBAGAI SARANA PEMBANGUNAN NASIONAL DAN PEMBENTUKAN KARAKTER BANGSA," Jurnal Jantra, 15(1), pp. 45
- Murti, I.G.W.P., Handayani, D.A.P., (2022) “Game Edukasi Robot Petualang Nusantara: Meningkatkan Literasi Budaya” Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, Vol. 5, No. 2
- Putra, L.D., Hidayat, F.N., Izzati, I.N., Ramadhan, M.A., (2024) “Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Kolaborasi pada Siswa Sekolah Dasar” Journal of Education, Vol. 4, No. 3
- Rahmatullah, S.S., Mulyadiprana, A., Ganda, N., (2022) "Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas VI Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Sosiologi Anthropology, 4(3), pp. 150-151
- Rezeki, I.R.S., Restiviani, Y., Zahara, R., (2020) "PENGUNAAN SOSIAL MEDIA TWITTER DALAM KOMUNIKASI ORGANISASI (Studi Kasus Pemerintah Provinsi DKI Jakarta Dalam Penanganan Covid-19)," Journal of Islamic and Law Studies, 4(2), pp. 64
- Salsabila, A.A., Cahyani, K., Rustini, T., Wahyuningsih, Y., (2023) "Pengaruh Penggunaan TikTok terhadap Peningkatan Hasil Belajar Keragaman Budaya Indonesia," Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5(1), pp. 3415

- Sari, D.N., Alfiyan, A.R., (2023) “Peran Adaptasi *Game* (Gamifikasi) dalam Pembelajaran untuk Memperkuat Literasi Digital: *Systematic Literature Review*” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol. 1, No. 1
- Tanudjaja, A., Kusumohendarto, E.H., (2023) “IDENTITAS BUDAYA INDONESIA DALAM GIM DIGITAL “*SPACE FOR THE UNBOUND*” *Jurnal Citrakara*, Vol. 5, No. 1
- Wulandari, Dewi, (2022) “METODE PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR” *Journal of Islamic Studies*, 10(1), pp. 76
- Zahara, R., Prasetyo, G.E., Yanti, D.M., (2021) “Kajian Literatur : Gamifikasi di Pendidikan Dasar” *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vo. 1, No. 1