

JELITA: GAMIFICATION OF CULTURE PRESERVATION THROUGH OPTIMIZATION OF TWITTER PLATFORM IN X-Class SHS STUDENTS

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

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

* Corresponding author: kadeksilvia03@gmail.com

ABSTRAK

Indonesia is a country with many cultures, one of which is local culture. Local culture is a culture that continues to evolve and continues to be preserved today by people who adhere to a particular tribe. Indonesians generally have a variety of cultures. A period of rapid technological development led to deteriorating cultural preservation. Therefore, researchers are looking for the right solution by lifting the title JELITA: Gamification Nusantara Travel through the Optimization of Twitter Platform in Conservation of Global Nusantara Culture. This research aims to explore how gamification elements, such as challenges, rewards, and collaboration can increase user involvement in understanding and appreciating the diversity of Indonesian culture. The methods used in this study are qualitative descriptive methods and quantitative methods.

Data retrieval was obtained through pre-test and post-test experiments with the control group through interviews and questionnaires. The sample of 30 people was divided into 2 groups of 15 people each, after which the sample was invited to conduct a pre-test. The researchers prepared an experimental group that would later be invited to play in the elite community of travelers. In the final result, both groups will perform another quiz (Post-test). In the quiz results, the post-test experimental group had a quick difference in value compared to the control group without treatment. The results of this study show that the application of gamification to social media platforms such as Twitter can increase user involvement in Nusantara cultural education. Gamification elements such as cultural challenges, point systems, and awards attracted the attention of audiences, encouraging respondents to actively participate in various educational activities focused on cultural knowledge.

Keywords: Gamification, Culture, Twitter, Qualitative, Quantitative

PENDAHULUAN

Indonesia, sebagai negara kepulauan terbesar di dunia, tidak hanya dikenal karena kekayaan alamnya, tetapi juga karena keberagaman budaya yang dimilikinya. Dengan lebih dari 17.000 pulau, Indonesia menyimpan berbagai tradisi, bahasa, seni, dan warisan budaya yang sangat beragam di seluruh nusantara (Setiadi, 2024). Keanekaragaman budaya Indonesia mencerminkan identitas bangsa yang kaya dan unik, meliputi adat, seni, musik, tarian, dan bahasa, yang perlu dijaga dan dilestarikan. Namun, di tengah globalisasi dan kemajuan teknologi, budaya lokal Indonesia menghadapi ancaman dari budaya asing yang masuk tanpa batas, yang dapat mengancam kelestariannya.

Seiring dengan kemajuan teknologi, khususnya dalam bidang media digital, Indonesia mengalami transformasi sosial dan budaya yang sangat cepat. Salah satu dampak terbesar dari fenomena ini adalah semakin terpinggirkannya budaya lokal, terutama di kalangan generasi muda. Media sosial, sebagai salah satu platform yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia, memainkan peran besar dalam perubahan ini. Berdasarkan data dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia, lebih dari 80% pengguna internet di Indonesia adalah anak muda yang berusia antara 16 hingga 35 tahun, dan mayoritas dari mereka mengakses platform media sosial internasional seperti YouTube, Instagram, dan TikTok (Nurjanah S, 2023). Media sosial menjadi sarana berkembangnya budaya asing yang diterima begitu saja oleh masyarakat Indonesia, mengakibatkan banyak budaya Nusantara terlupakan dan terancam punah karena kurangnya kesadaran dan apresiasi terhadap budaya lokal.

Kemajuan teknologi informasi, terutama Twitter, membuka peluang besar untuk melestarikan budaya Nusantara. Dengan lebih dari 27 juta pengguna aktif di Indonesia, Twitter dapat menyebarkan informasi budaya secara cepat dan efisien ke audiens global. Agar pelestarian budaya Indonesia lebih menarik, diperlukan pendekatan inovatif untuk melibatkan lebih banyak orang.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen

permainan dalam konteks nonpermainan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi pengguna (Rahmatullah, 2021). Dengan gamifikasi, pelestarian budaya Nusantara dapat diubah menjadi aktivitas yang menyenangkan, mendidik, dan menghibur. Pendekatan ini memungkinkan masyarakat, khususnya generasi muda, untuk lebih aktif terlibat dalam mengenal dan melestarikan warisan budaya Indonesia tanpa merasa terpaksa atau bosan. Penggunaan gamifikasi dalam konteks ini juga dapat memperkenalkan elemen budaya Nusantara melalui berbagai bentuk permainan, tantangan, dan kompetisi yang mengedukasi pengguna mengenai nilai-nilai budaya lokal.

Salah satu konsep gamifikasi yang dapat digunakan untuk melestarikan budaya Indonesia adalah "JELITA" (Jejak Lestari Tradisi Nusantara). Inisiatif ini bertujuan untuk mengoptimalkan platform Twitter sebagai sarana edukasi budaya Nusantara melalui elemen-elemen permainan yang menarik dan interaktif. JELITA menggabungkan jejarah budaya Indonesia dengan fitur-fitur gamifikasi di Twitter untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan mengedukasi bagi para penggunanya. Dengan adanya tantangan, kuis, atau kompetisi yang mengedukasi tentang budaya Nusantara, pengguna Twitter dapat belajar lebih banyak tentang budaya lokal sambil bermain dan berpartisipasi dalam aktivitas yang menyenangkan.

JELITA juga dapat mendorong kesadaran budaya di kalangan generasi muda dengan memberikan penghargaan atau poin bagi setiap partisipasi yang dilakukan. Misalnya, pengguna dapat mendapatkan poin ketika mereka membagikan informasi tentang budaya Nusantara, mengikuti kuis budaya, atau ikut serta dalam tantangan berbasis budaya yang diadakan melalui Twitter. Sistem poin ini akan memberikan dorongan motivasi untuk terus terlibat dalam aktivitas yang mendukung pelestarian budaya Indonesia. Selain itu, dengan adanya elemen kompetisi, masyarakat dapat merasa lebih tertantang untuk berpartisipasi dan lebih termotivasi untuk mempelajari lebih banyak tentang budaya Indonesia.

JELITA bertujuan memperkenalkan budaya Nusantara secara global melalui Twitter dengan pendekatan gamifikasi yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini memungkinkan penyebaran informasi budaya Indonesia secara cepat

dan efisien. Untuk mencapai tujuan tersebut, sinergi antara teknologi, budaya lokal, dan strategi pemasaran digital yang efektif sangat penting. Kolaborasi antara pemerintah, masyarakat, dan industri kreatif dibutuhkan untuk menciptakan konten relevan yang menarik bagi generasi muda. Dengan strategi digital terintegrasi, JELITA dapat memperkenalkan budaya Indonesia lebih luas dan memperkuat kesadaran global akan kekayaan budaya Nusantara.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Denpasar pada bulan November hingga 25 Desember 2024. Memuat dari perencanaan penelitian, pelaksanaan, dan laporan penelitian. Jenis data yang dilaksanakan adalah penelitian lapangan (*field research*) dan sesuai permasalahannya, jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode kualitatif dan kuantitatif. Penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang menggambarkan karakteristik populasi atau fenomena yang diteliti. Metode kualitatif ialah metode yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati. Metode kuantitatif proses memperoleh data dalam bentuk angka atau daya yang di konverensi menjadi angka (*scoring*). Jenis data ini dapat dianalisis menggunakan teknik statistik (Syahrizal, H., dkk, 2023).

Sumber data atau narasumber yang digunakan pada penelitian ini adalah pengguna dari *Twitter* yakni pelajar. Informasi atau data diperoleh berasal dari informan/narasumber yang dapat memberikan informasi seputar fokus kajian penelitian yang berhubungan dengan responden penelitian. Narasumber dapat bergabung pada komunitas *@jelitasijelajah* jika berkenan. Peneliti melakukan studi pustaka untuk memperoleh sumber data mengenai hal yang diteliti. Studi pustaka dapat diperoleh melalui buku, media internet, jurnal, makalah, dan media sosial.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini mengaitkan *pre-test* dan *post-test* sebagai sumber data yang bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana responden dapat menguasai topik yang disampaikan (Magdalena, dkk, 2021).

Pada *pre-test* dan *post-test* menggunakan kuisioner berupa *Google Form*

sehingga responden dapat mengerjakan opsi soal berupa pilihan ganda dan memuat 10 soal. Setiap pertanyaan terdapat 10 poin dan poin tertinggi ialah 100.

Variabel pada penelitian ini ialah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas yang terdapat pada penelitian ini adalah aktivitas dari gamifikasi yang menjadi topik utama peneliti. Menurut (Ningsih, W., dkk, 2021) Variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi variabel independen atau variabel bebas yang merupakan partisipasi peserta saat mengikuti jenis permainan yang tersedia pada komunitas @jelasijelajah

Populasi dan sampel pada penelitian ini adalah pelajar platform *Twitter* yang berasal dari sekolah menengah atas kelas 10 di Indonesia dan pelajar kelas 10 SMAN 3 Denpasar yang tidak menggunakan aplikasi *Twitter*. Pada sampel terdapat 30 responden yang telah dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok terdiri dari kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan, sedangkan pada kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan. Kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan di khususkan pada responden yang memiliki akun *Twitter* aktif dan tergabung pada komunitas @jelasijelajah. Pada kelompok kontrol merupakan pelajar kelas 10 SMAN 3 Denpasar yang tidak menggunakan aplikasi *Twitter*. Tahapan dari kedua kelompok ini memuat *pre-test*, perlakuan, dan *post-test* terkecuali pada kelompok kontrol yang tidak melakukan perlakuan.

Metode penentuan sampel yang digunakan adalah teknik *sampling* yakni *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. Pada teknik ini diberikan karakteristik pada sampel yakni karakteristik sampel yang tergabung komunitas @jelasijelajah, bersedia mengikuti gamifikasi/permainan komunitas @jelasijelajah pada aplikasi *Twitter* dan mengikuti *pre-test* ataupun *post-test*. Sedangkan pada karakteristik sampel yang tidak tergabung pada komunitas @jelasijelajah ialah tidak mempunyai akun *Twitter* aktif sehingga mengikuti pembelajaran tanpa perlakuan namun bersedia mengikut *pre-test* dan *post-test* yang disediakan peneliti. Analisis data hasil *pre-test* dan *post-test* dalam penelitian ini diawali dengan analisis data deskriptif dengan bantuan platform *Twitter*. 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 1. Hasil 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

HASIL DAN PEMBAHASAN

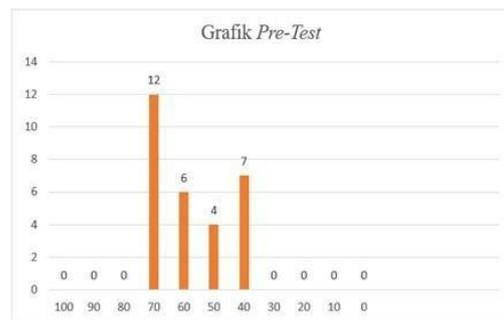
Kemajuan teknologi pada zaman ini merupakan hal yang tidak bisa disepelekan lagi untuk saat ini, dimana kemajuan teknologi membawa banyak sekali pengaruh besar pada kehidupan bermasyarakat terkhususnya pada bidang kebudayaan. Dengan adanya kemajuan teknologi yang mempengaruhi kebudayaan, banyak sekali kebudayaan luar yang masuk ke dalam negeri dan tidak jarang juga mengancam pertumbuhan budaya dalam negeri. Untuk mengatasi hal tersebut, peneliti menggunakan metode gamifikasi berbasis budaya melalui pemanfaat sosial media *Twitter (X)* sebagai intervensi untuk mengubah pola pikir negatif menjadi positif.

Hasil Grafik Data dan Pembahasan pada *Pre-test*

Dalam penelitian ini peneliti terlebih dahulu menyebarkan *pre-test* terhadap 30 subjek, dan selanjutnya terbagi menjadi 2 kelompok (masing-masing berisi 15 subjek)

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



Dapat disimpulkan dari data yang diperoleh bahwa responden yang berpartisipasi pada kegiatan *pre-test* berusia antara <12 hingga 16 tahun, dengan rata-rata poin yang belum memenuhi kriteria penelitian (85-100), dan poin tertinggi yang dapat diperoleh hanya sampai pada angka 70. Penulis kemudian memilih anggota kelompok 1 untuk berhak mengikuti tantangan selanjutnya yang tersedia pada komunitas *Twitter (X)* pada akun @jelitasijelajah. Setelah kelompok 1 berhasil lolos ke babak selanjutnya maka sebelum itu anggota pada kelompok 1 harus bergabung pada komunitas JELITA yang terdapat pada platform *Twitter (X)* @jelitasijelajah.

Hasil dan Pembahasan pada *Post-test*

Dalam permainan yang telah tersedia pada komunitas @jelitasijelajah di platform *Twitter (X)*, anggota komunitas wajib untuk mengikuti 3 *match* terkait budaya lokal dengan cara mengikuti aturan permainan dan mengumpulkan poin yang ada di masing-masing *match* yang telah disediakan oleh peneliti, dan setelah *match* yang berada di komunitas @jelitasijelajah sudah berakhir maka peneliti akan mengumumkan kepada 3 subjek dengan poin terbanyak. Setelah *match* sudah selesai, maka peneliti akan menyebarkan kuis untuk mengukur untuk mengetahui keefektifan dari metode gamifikasi yang telah dilakukan. Hasil kuis menunjukkan bahwa permainan gamifikasi menciptakan perubahan yang signifikan dalam pengetahuan dan pemahaman pelestarian budaya, jika dibandingkan dengan subjek yang tidak tergabung pada komunitas. Dapat dibuktikan pada tabel berikut bahwa metode gamifikasi berbasis budaya menggunakan platform *Twitter (X)* melalui kuis merupakan upaya yang efektif

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

Tabel 3. Hasil Post-Test				Tabel 4. Hasil Uji Paired Sample T-Test		
SUBJEK KOMUNITAS		SUBJEK DILUAR KOMUNITAS			100	70
Poin	Jumlah	Poin	Jumlah			
100	3	100	0	Mean	59.65517241	56.89655172
90	2	90	0	Variance	453.4482759	157.8817734
80	5	80	0	Observations	30	30
70	2	70	0	Pearson Correlation	0.382945898	
60	3	60	0	Hypothesized Mean	0	
50	0	50	5	df	29	
40	0	40	8	t Stat	0.736905898	
30	0	30	2	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	

Hasil uji *Paired Sample T-Test* pada data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa jelitasijelajah memiliki pengaruh yang signifikan secara

statistik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai sigma (2-tailed) $< 0,05$, sehingga H_1 diterima. Dengan demikian, metode gamifikasi yang dikolaborasikan melalui media sosial Twitter terbukti lebih efektif dibandingkan metode di luar komunitas.

Dapat disimpulkan bahwa permainan ini memiliki kelebihan, yaitu mampu meningkatkan pengetahuan budaya dan menarik minat generasi muda untuk melestarikan budaya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, terdapat kekurangan, seperti kesulitan dalam menentukan waktu pelaksanaan. Untuk mengatasi masalah pelestarian budaya, langkah kecil yang menyenangkan bagi generasi muda dapat diterapkan, disertai kecerdasan dalam menyaring budaya asing yang masuk.

Penelitian ini melibatkan 30 sampel yang dibagi menjadi dua kelompok, masing-masing 15 orang. Setelah pre-test, kelompok 1 memiliki 7 peserta dengan skor 70, sementara kelompok 2 hanya 5 peserta dengan skor yang sama. Kelompok 1 kemudian mengikuti tantangan melalui komunitas *Twitter (X)* @jelitasijelajah, sedangkan kelompok 2 tidak memenuhi kriteria. Hasil post-test menunjukkan bahwa peserta dari komunitas memiliki wawasan lebih luas. Tiga orang dari kelompok 1 meraih poin 100, sedangkan kelompok 2 hanya memiliki lima orang dengan nilai tertinggi 50.

Penelitian ini mengkaji pelestarian budaya lokal dan global melalui media sosial *Twitter (X)* dan *Instagram*, dengan fokus pada komunitas @jelitasijelajah. Sebanyak 30 responden pengguna *Twitter (X)* dibagi menjadi dua kelompok: kelompok 1 menggunakan metode gamifikasi dan kelompok 2 tanpa metode gamifikasi. Fitur *story* dan *feed Instagram* digunakan sebagai media promosi, diikuti oleh permainan berbasis gamifikasi untuk membandingkan dampaknya terhadap partisipasi dan interaksi subjek.

KESIMPULAN

Penelitian mengenai "JELITA: Gamifikasi Pelestarian Budaya Melalui Optimalisasi Platform Twitter pada Siswa SMA Kelas X" memberikan wawasan penting tentang efektivitas gamifikasi dalam meningkatkan interaksi dan edukasi budaya di kalangan siswa. Sebanyak 30 responden berusia antara 12 hingga 16 tahun terlibat dalam penelitian ini, dibagi menjadi dua kelompok: satu kelompok

mengikuti tantangan melalui komunitas Twitter, sementara kelompok lainnya tidak. Hasil pre-test menunjukkan bahwa kelompok yang terlibat dalam gamifikasi memiliki skor lebih tinggi dibandingkan kelompok yang tidak terlibat. Setelah pelaksanaan tantangan, post-test menunjukkan bahwa peserta dari kelompok yang menggunakan gamifikasi memiliki wawasan yang lebih luas tentang budaya, dengan tiga orang meraih poin maksimal 100, sedangkan kelompok tanpa gamifikasi hanya mencapai nilai tertinggi 50 dengan menggunakan analisis *paired t-test*.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa metode gamifikasi yang diterapkan melalui media sosial Twitter lebih efektif dalam meningkatkan pengetahuan budaya dibandingkan pendekatan tradisional. Meskipun terdapat beberapa kekurangan, seperti kesulitan dalam menentukan waktu pelaksanaan, penelitian ini menegaskan bahwa pelestarian budaya dapat dimulai dari hal-hal kecil dengan cara yang menyenangkan bagi generasi muda. Dengan demikian, gamifikasi terbukti mampu menarik minat generasi muda untuk menerapkan pelestarian budaya dalam kehidupan sehari-hari dan cerdas menyerap budaya asing yang masuk.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pembimbing Karya Ilmiah Remaja SMA Negeri 3 Denpasar (KIR 3) karena telah banyak membantu penulis memberikan ilmu kepada penulis. Sehingga penulis dapat menyelesaikan Artikel Ilmiah ini yang berkaitan dengan tema "Peran Utama Generasi Muda dalam Penguasaan Teknologi, Pelestarian Seni, dan Sosial Budaya menuju Indonesia Emas 2045". Penulis juga ucapkan terimakasih kepada siswa SMPN 3 Denpasar yang telah membantu peneliti mengambil data *sampling*.

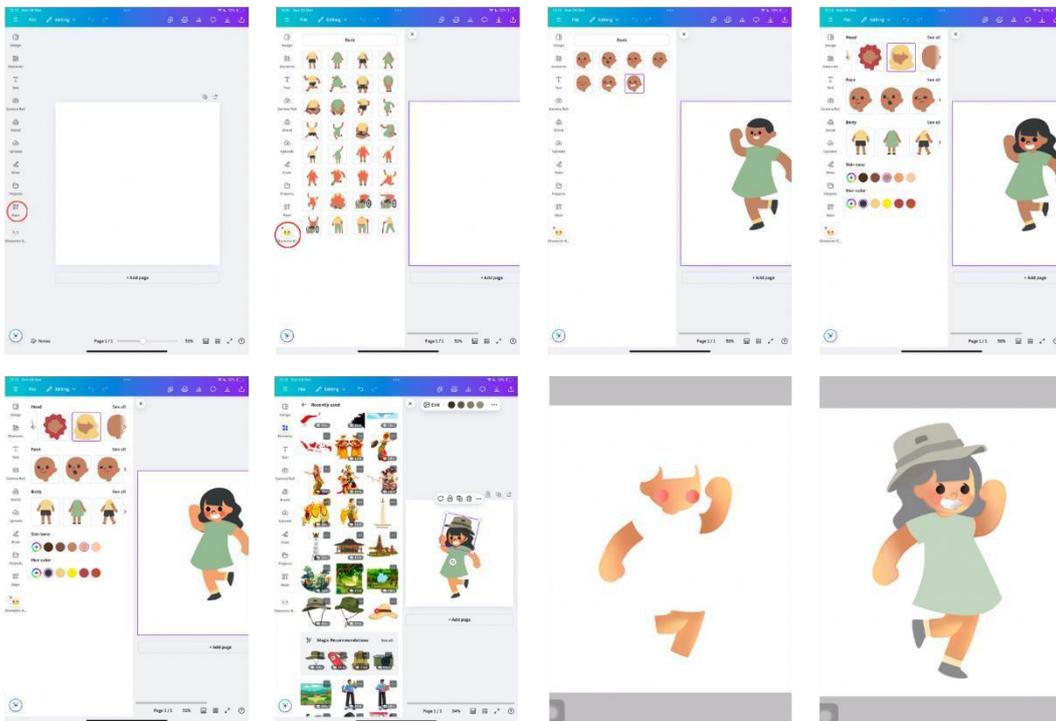
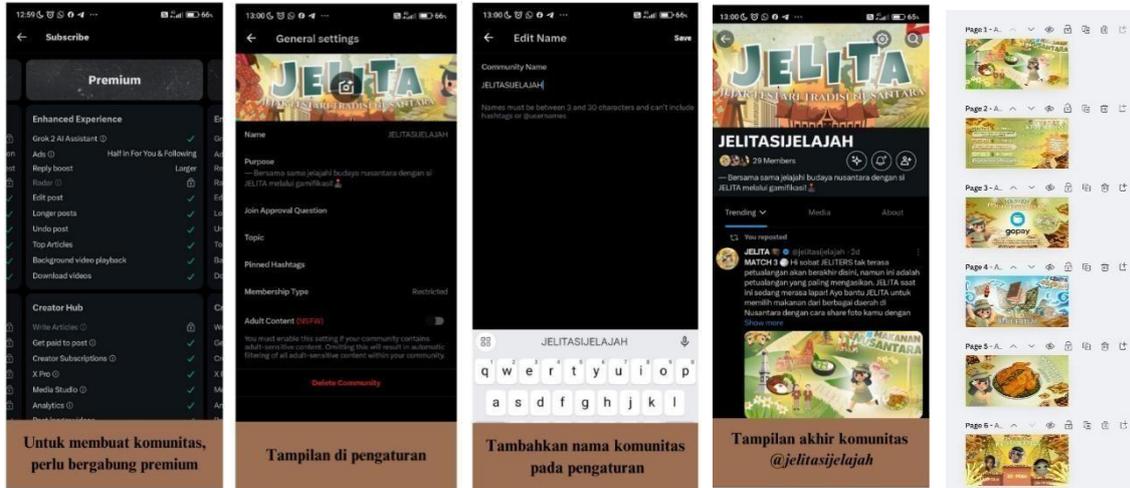
DAFTAR PUSTAKA

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/teknologitelekomunikasi/statistik/75dd4b36866dc54/ada-27-juta-pengguna-twitter-di-indonesiaterbanyak-ke-4-global>
- Kurnaesih, E., Rusyidi, A.R., Handayani, D.S., (2024), "Implementasi Jenis Ketenagaan pada Puskesmas Kawasan Perkotaan dan Kawasan Pedesaan Menurut Permenkes RI Nomor 43 Tahun 2019 di Kabupaten Luwu Utara", *Journal of Afiyah Health Research*, Vol. 5, No. 1, pp. 182.
- Magdalena, A., Rahmawati, N., & Setiawan, D. (2021). “Pengaruh Pemberian PreTest dan Post-Test terhadap Hasil Belajar.” *Jurnal Ilmiah Widyaishwara*, 1(2), 77-85.
- Ningsih, W., Salahuddin, A., Sari, I.A., ((2021) “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas I SDN 13 Sitiung Kabupaten Dharmasraya”, *Jurnal Dharma PGSD*, Vol. 1, No.2
- Nurjanah, S. (2023). “Pengaruh Penggunaan Media Sosial terhadap Generasi Muda di Indonesia”, *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 8 No. 1
- 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
- Syahrizal, H., Jailani, S.M., (2023) “Jenis-Jenis Penelitian dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif”, *Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, Vol. 1 No. 1

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. PROSES PEMBUATAN KOMUNITAS @JELITASIJELAJAH



LAMPIRAN 2. MEKANISME PERMAINAN PADA KOMUNITAS @JELITASIJELAJAH

The screenshots illustrate the following game mechanics:

- Match 1:** Introduction of the game and the first match announcement.
- Match 2:** Announcement of the second match and a call for participants to share local stories.
- Match 3:** Announcement of the third match, including a list of winners and their scores.
- Game Rules:** Detailed rules for participating in the matches, including requirements for sharing local stories and participating in the final match.
- Player Interactions:** Comments and replies from community members participating in the game.
- Final Match:** Announcement of the final match and the closing of the game.

