

RINGKASAN

Pengembangan *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Pengunjung Museum Terhadap Koleksi Sejarah, Hani'atul Khoiriyah, NIM E41201173, Tahun 2024, Teknik Informatika, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Bety Etikasari, S.Pd, M.Pd (Dosen Pembimbing), Budiman (Pembimbing Lapangan).

Magang Bersertifikat Kampus Merdeka merupakan inisiatif program dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Tujuan program ini adalah memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap dalam dunia industri dengan melibatkan mereka secara langsung dalam proyek atau permasalahan riil. Sejalan dengan konsep tersebut, melalui Direktorat Pelindungan Kebudayaan mengusulkan program Magang Bersertifikat untuk mempercepat pendataan koleksi museum.

Museum berfungsi sebagai fasilitas informasi dan edukasi mengenai evolusi alam dan kebudayaan manusia bagi masyarakat dan publik. Namun, dengan berkembangnya teknologi, muncul tantangan dalam menjaga minat dan partisipasi pengunjung terhadap koleksi sejarah. Alih wahana data kebudayaan dengan *game* interaktif menjadi solusi inovatif untuk merubah pendekatan edukatif terhadap koleksi museum, terutama bagi anak-anak hingga remaja yang belum mampu menguasai konten sejarah seperti orang dewasa. Metode yang diterapkan dalam pengembangan *game* ini melibatkan serangkaian tahap yang dirinci secara sistematis. *Game* dirancang untuk mengajak pemain dalam proses eksplorasi dan pemahaman koleksi museum, sekaligus menyajikan informasi sejarah yang signifikan. Hasil review testing mengatakan bahwa *game* ini memberikan pengalaman yang sangat menarik dan menghibur. Dengan menggabungkan teknologi dan edukasi, proyek ini memberikan kontribusi positif dalam pelestarian sejarah dan peningkatan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya.