

ABSTRAK

Seni dan budaya di Indonesia memiliki keragaman mulai dari Sabang hingga Merauke. Meskipun demikian, banyak masyarakat yang kurang memahami keberagaman budaya Indonesia karena minimnya pengetahuan tentang seni budaya, terutama pada generasi saat ini yang cenderung hanya mengandalkan pendidikan formal. Dalam era teknologi dan perkembangan seni budaya, penggunaan teknologi berbasis game, khususnya Augmented Reality (AR), dapat menjadi sarana efektif untuk memperkenalkan seni dan budaya kepada generasi muda. Game kuis berbasis AR memberikan pengalaman berbeda dengan menggabungkan elemen permainan dan pertanyaan yang memerlukan partisipasi aktif dari pemain. Penggunaan game kuis AR juga dapat mendukung aspek pendidikan dengan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Evaluasi terhadap efektivitas game ini akan melibatkan analisis respon siswa, peningkatan partisipasi siswa, dan peningkatan kualitas pembelajaran yang dihasilkan. Penelitian ini menghasilkan Game Kuis berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dapat dioperasikan pada sistem android. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan angket yang diberikan kepada siswa kelas X SMK Al Fattah Nglawak

Kertosono, menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap media pembelajaran ini. Adapun hasil rata-rata penilaian Game Kuis Berbasis *Augmented Reality* (AR) menunjukkan nilai sebesar 81%, dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan game kuis berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pada mata pelajaran seni dan budaya.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Game, Seni Budaya