

Abstrak

Di masa saat ini, perkembangan teknologi berjalan dengan pesat dan saat ini telah banyak pengguna *game* konvensional beralih ke digital. Banyaknya anak-anak hingga remaja saat ini terlalu sering bermain *game* dan tidak memperdulikan pembelajaran terutama pembelajaran tentang kebudayaan. Kebudayaan adalah suatu lambang kebanggaan dari sebuah adat atau suku di suatu daerah. Dari sana, kita dapat melestarikan dan mengetahui apa saja yang dimiliki suatu adat atau suku di Indonesia yang berbeda-beda.

Pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan wawasan anak-anak dan remaja terhadap kebudayaan suatu daerah di Indonesia. Penulis memilih anak usia 13 – 25 tahun sebagai sampel pengguna *game*, karena kebudayaan telah diajarkan dari sekolah dasar.

Hasil penerapan *game* ini diharapkan dapat membuat anak – anak semangat dalam mempelajari lagi tentang kebudayaan di Indonesia dengan dengan perasaan senang dan tidak merasa bosan. **Kata kunci:** Aplikasi Permainan, Wawasan, Indonesia