

ABSTRAK

Judul : Perancangan Aplikasi Pembelajaran Wayang dengan Menggunakan Metode *Gamification* (Studi Kasus : Museum Wayang)
Nama : Gita Arizkha Khoeriah
Program Studi : Sistem Informasi

Wayang merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang sangat terkenal di dunia. Saat ini semakin banyak generasi muda yang tidak mengenal tentang tokoh-tokoh dalam perwayangan. Dunia pewayangan saat ini menghadapi tantangan besar dalam menjangkau khalayak generasi muda. Perkembangan teknologi telah berdampak terhadap perkembangan *games*, yang membuat para pendidik semakin kreatif dalam mendesain proses pembelajarannya. Aplikasi pembelajaran wayang menggunakan gamifikasi dengan wayang sebagai objek pembelajaran karena untuk meningkatkan minat belajar wayang. Pengguna akan melihat cerita mengenai wayang dan memainkan permainan dimana belajar seolah-olah sedang bermain game sehingga terasa menyenangkan dan tidak membosankan. *Gamification* adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam *game* atau video *game* dengan tujuan memotivasi para pengguna dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan enjoy dan *engagement* terhadap proses pembelajaran tersebut, selain itu, media ini dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat pengguna dan menginspirasinya untuk terus melakukan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan gamifikasi, memberikan alternatif untuk membuat proses belajar lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Walaupun menggunakan mekanika permainan, menerapkan gamifikasi tidak selalu harus membuat sebuah *games*, tetapi bagaimana membuat pembelajaran lebih menyenangkan, membangun *engagement* dengan tanpa disadari oleh para pembelajar. Pada penelitian ini, dihasilkan perancangan media pembelajaran wayang Gamifikasi dengan *prototyping*, yang membantu meningkatkan pembelajaran yang interaktif dan menarik sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Wayang, Gamification, Prototyping