

ABSTRAK
**PERANCANGAN *GAMIFICATION* DALAM PENDIDIKAN SENI
BUDAYA DAN KETERAMPILAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE
ADDIE**

Oleh
Alia Rifani Safitri

18104028

Seiring perkembangan zaman yang semakin maju, minat terhadap seni budaya dan keterampilan Indonesia semakin menurun. dan banyak yang tidak peduli tentang pentingnya seni dan budaya bagi generasi yang akan datang. Generasi muda yang dulunya bersemangat dalam mempelajari seni budaya Indonesia sekarang semakin berkurang ditelan zaman. Disebabkan karena masuknya kebudayaan barat yang sekarang lebih diminati oleh generasi muda. Sehingga dalam menjaga pelestariannya terdapat pelajaran seni budaya dan keterampilan yang di ajarkan pada sekolah dasar. Pembelajaran seni budaya dan keterampilan yang disampaikan guru di sekolah dasar terdapat kekurangan dalam penyampaian seperti kurangnya inovasi dan bahan ajar untuk meningkatkan semangat mengenal budaya Indonesia dengan lebih menarik. Maka perlu adanya sebuah inovasi meningkatkan kualitas ajar guru di sekolah dasar sehingga dibuatlah perancangan *gamification* dalam bentuk game edukasi yang dikhususkan untuk pembelajaran seni budaya dengan menggunakan metode *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (ADDIE) serta pengujian responden menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Kesimpulan yang didapat adalah hasil menunjukkan bahwa perancangan *gamification* dapat membantu guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas belajar seni budaya dan keterampilan dengan perolehan skor dari 32 responden yaitu 73,5 sehingga masuk dalam kategori Bagus.

Kata Kunci : *Gamification, Game Edukasi, Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan, Metode ADDIE*