



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS XII SMAN 8 OKU

Parsi¹, Leni Pebriantika², Heni Rita Susila³

¹²³Universitas Baturaja, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: 7 April 2026

Revised: 11 Mei 2026

Available online: 16 Juni 2026

KEYWORDS

Pengembangan, Gamifikasi, Informatika.

CORRESPONDENCE

E-mail: henirietta99@gmail.com

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Informatika kelas XII SMAN 8 OKU. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII SMA. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data validasi menggunakan skala likert. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hasil validasi dari para ahli. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 89% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali, oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 88% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, dan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 87% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Setelah melakukan validasi produk ke para ahli, selanjutnya produk di uji cobakan melalui tiga tahap uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil dari uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 91% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 90% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 89% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Informatika kelas XII SMAN 8 OKU yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika Kelas XII SMAN 8 OKU.

INTRODUCTION

Pendidikan di era digital kini telah memasuki fase transformatif yang menuntut penguasaan literasi data dan teknologi sebagai kebutuhan fundamental untuk menghadapi dinamika pasar kerja global (World Economic Forum, 2023). Dalam ekosistem ini, mata pelajaran Informatika menempati posisi strategis untuk membekali peserta didik dengan kecakapan *Computational Thinking* (CT). Sebagaimana digagas oleh Wing (2006), CT bukan sekadar kemampuan teknis pemrograman, melainkan sebuah proses berpikir mendasar untuk memformulasikan masalah dan



solusinya secara logis. Di Indonesia, urgensi ini diimplementasikan secara formal melalui Kurikulum Merdeka, yang menempatkan Informatika sebagai pilar utama untuk mengasah proses berpikir komputasional secara berkelanjutan di seluruh jenjang pendidikan (Kemendikbudristek, 2022). Kompetensi ini berfungsi sebagai *intellectual toolkit* esensial yang meliputi kemampuan dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan desain algoritma (Swaid, 2024; ISTE, 2021). Penguasaan kapabilitas ini sangat krusial, karena menawarkan kerangka kerja mental yang memungkinkan siswa untuk melampaui batas-batas ruang kelas dan bernavigasi di tengah kompleksitas permasalahan dunia nyata yang semakin terdigitalisasi secara efektif (Bocconi, dkk., 2022).

Penyematan informatika sebagai mata pelajaran pilihan di jenjang SMA mencerminkan pergeseran paradigma pendidikan yang lebih fleksibel dan relevan terhadap tuntutan perubahan digital. Secara akademis, posisi ini memberikan ruang bagi siswa untuk mendalami kecakapan tingkat tinggi, seperti *computational thinking*, pemrograman, dan analisis data, sesuai dengan orientasi karier atau minat studi lanjut siswa di bidang STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*). Dengan tidak menempatkannya sebagai kewajiban bagi seluruh siswa, kurikulum memberikan peluang bagi pembelajaran yang lebih terdiferensiasi dan mendalam, di mana informatika berfungsi sebagai penggerak inovasi yang membekali siswa dengan literasi digital tingkat lanjut serta kemampuan pemecahan masalah yang sistematis di tengah kompleksitas teknologi masa kini.

Informatika sebagai mata pelajaran pilihan juga berperan strategis dalam memupuk kemampuan digital dan etika teknologi di kalangan remaja. Di tengah banyaknya penggunaan kecerdasan buatan dan integrasi sistem siber-fisik, siswa yang memilih mata pelajaran ini tidak hanya dipersiapkan menjadi konsumen teknologi yang pasif, melainkan menjadi kreator yang kritis dan bertanggung jawab. Secara akademis, hal ini mendorong terciptanya pemahaman lintas disiplin, di mana logika informatika dapat diaplikasikan untuk membedah persoalan sosial, ekonomi, hingga sains melalui pemodelan dan simulasi komputer.

Namun, pencapaian tujuan ideal tersebut seringkali dihadapkan pada realitas lapangan yang kontradiktif. Berdasarkan observasi awal dan refleksi pedagogis peneliti di SMAN 8 Ogan Komering Ulu (OKU), teridentifikasi sebuah kesenjangan. Materi-materi Informatika di kelas XII,



khususnya yang sarat dengan muatan konseptual dan abstrak, dalam praktiknya seringkali disederhanakan menjadi sebatas transfer konsep yang seadanya. Materi ini dipersepsikan oleh siswa sebagai sebuah labirin abstrak yang sulit ditembus, alih-alih sebagai alat bantu berpikir yang praktis dan mencerahkan.

Keterbatasan akses digital secara mandiri oleh siswa berdampak langsung pada pola pencapaian hasil belajar yang cenderung bersifat linier dan terstruktur. Tanpa kemampuan untuk melakukan eksplorasi informasi secara *real-time* di internet, siswa lebih terampil dalam kemampuan literasi baca-tulis yang mendalam dan penguasaan materi yang bersifat teoretis sesuai kurikulum tertulis. Sebagai respons atas keterbatasan akses informasi digital secara mandiri, integrasi media pembelajaran berbasis gamifikasi hadir sebagai solusi strategis untuk merevitalisasi dinamika kelas tanpa harus melanggar kebijakan penggunaan perangkat seluler. Secara akademis, pemilihan gamifikasi didasarkan pada kemampuannya untuk mengadopsi elemen-elemen mekanik permainan, seperti sistem poin, level, tantangan, dan umpan balik instan ke dalam kerangka kurikulum formal. Dalam ekosistem kelas yang hanya mengandalkan satu laptop guru dan infokus, media ini dapat dioperasikan secara bersama di depan kelas, mengubah proses perolehan pengetahuan yang semula pasif menjadi sebuah kompetisi sehat dan kolaboratif. Strategi ini efektif menjembatani kesenjangan teknologi dengan memanfaatkan infrastruktur yang tersedia untuk menciptakan narasi belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

Rasionalisasi fundamental di balik pemilihan media gamifikasi ini terletak pada kemampuannya untuk mengoptimalkan keterlibatan siswa melalui stimulasi motivasi intrinsik dan ekstrinsik secara simultan. Secara neuropsikologis, integrasi elemen permainan dalam pembelajaran mampu memicu pelepasan dopamin, neurotransmitter yang berperan vital dalam memperkuat sistem retensi memori, regulasi motivasi, serta meningkatkan plastisitas sinaptik selama proses kognitif berlangsung (Howard-Jones, 2021; Plass & Kaplan, 2021). Implementasi gamifikasi dalam ruang kelas ini diperkuat oleh berbagai literatur ilmiah yang mengonfirmasi efektivitasnya terhadap peningkatan performa kognitif dan afektif siswa. Secara akademis, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa integrasi elemen gim dalam instruksi kelas mampu menciptakan lingkungan belajar yang imersif (mendalam), yang secara signifikan meminimalkan beban kognitif (*cognitive load*) melalui penyajian materi yang terpisah dalam bentuk tantangan kecil yang menarik. Hasil



studi terdahulu juga membuktikan bahwa keterlibatan aktif dalam media berbasis permainan dapat meningkatkan daya ingat pengetahuan jangka panjang dibandingkan dengan metode ceramah konvensional, karena siswa terlibat dalam proses pengambilan keputusan yang aktif dan mendapatkan umpan balik secara *real-time*. Atas dasar perbedaan antara pentingnya penguasaan kompetensi dengan realitas rendahnya keterlibatan siswa di lapangan, maka pengembangan sebuah media pembelajaran yang terstruktur menjadi sebuah kebutuhan yang mendesak. Media ini dirancang tidak hanya sebagai tempat penyimpanan materi, tetapi sebagai sebuah lingkungan gamifikasi yang dirancang untuk memantik rasa ingin tahu dan menumbuhkan partisipasi aktif. Oleh karena itu, peneliti melaksanakan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Mata Pelajaran Informatika Kelas XII SMAN 8 OKU.

RESEARCH METHOD

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dihasilkan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), tetapi dapat juga berupa perangkat lunak (*software*) seperti media pembelajaran, modul, atau sistem manajemen pendidikan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata Pelajaran Informatika untuk siswa kelas XII Sekolah Menengah Atas di SMAN 8 OKU. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini Adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model yang dipopulerkan oleh Reiser dan Mollenda ini dipilih karena sifatnya yang sistematis namun fleksibel, serta siklus evaluasinya yang memungkinkan perbaikan berkelanjutan di setiap tahapan. Struktur ADDIE dinilai paling relevan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi karena mengakomodasi perancangan visual dan skenario gamifikasi secara terstruktur tanpa terjebak pada kompleksitas teknis pemrograman. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XII yang berada di SMA Negeri 8 OKU. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Analisis data validasi menggunakan skala likert.



RESULTS AND DISCUSSION

Produk awal merupakan bentuk awal dari produk yang akan dikembangkan. Produk ini masih bersifat prototipe atau rancangan kasar yang belum melalui tahap validasi atau uji coba. Produk awal yang dikembangkan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi berbasis prompt yang berisi tentang materi *cyber security*. Produk ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan kurikulum yang berlaku. Penyusunan media berbasis gamifikasi yang dilakukan peneliti menggunakan prosedur atau tahapan pengembangan produk dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap.

Tahap **pertama** adalah tahap Analisis (*Analysis*). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa pada mata pelajaran Informatika dengan mengamati kegiatan pembelajaran, wawancara dengan guru mata pelajaran, dan menganalisa tujuan pembelajaran. Setelah proses analisis, ditemukan masalah yaitu rendahnya semangat belajar siswa karena materi pembelajaran yang abstrak dijelaskan dengan metode ceramah sehingga pembelajaran menjadi monoton. Selain itu keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran yang ada, yaitu hanya terbatas pada media *infokus* dan laptop milik guru. Hal ini menyebabkan beberapa siswa mendapatkan hasil belajar yang belum tuntas dalam mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya peneliti kembali melakukan analisis untuk menentukan solusi yang tepat dalam pemecahan masalah tersebut. Solusi yang didapatkan yaitu memberikan variasi pada metode belajar dengan menyediakan media pembelajaran yang dapat menjembatani proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penyediaan media pembelajaran ini dapat diimplementasikan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi.

Tahap **Kedua** Adalah tahap Desain (*Design*). Pada tahap ini peneliti merancang produk sesuai dengan analisis pada tahap sebelumnya. Kemudian peneliti menentukan media yang akan dikembangkan, merancang keseluruhan desain tampilan media pembelajaran berbasis gamifikasi, menyusun materi pembelajaran, serta menyiapkan soal-soal yang digunakan dalam permainan.

Tahap **ketiga** Adalah tahap Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, peneliti mewujudkan rancangan yang telah ditentukan sebelumnya menjadi bentuk fisik sehingga dapat digunakan. Kegiatan yang dilakukan peneliti dalam tahap ini adalah pembuatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Pembuatan media pembelajaran gamifikasi dimulai dari penulisan *prompt* di



aplikasi *Canva AI*, di mana perintah yang dimasukkan sesuai dengan rencana desain produk. Dalam penulisan *prompt*, peneliti menulis secara detail dimulai dari halaman utama, tujuan pembelajaran, materi, aturan permainan, pengaturan tim, mulai permainan, soal-soal yang akan digunakan dalam permainan, serta tampilan akhir berupa penentuan pemenang dalam permainan yang dilakukan. Setelah tahap pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi selesai, peneliti menyusun instrument angket untuk mengukur validitas dan kelayakan media oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan.

Tahap **keempat** adalah tahap Implementasi (*Implementation*). Pada tahap ini, media pembelajaran berbasis gamifikasi akan diimplementasikan pada kelas penelitian. Hal ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang baik.

Tahap **kelima** adalah tahap Evaluasi (*Evaluation*). Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan produk yang dikembangkan. Evaluasi formatif terdiri dari tanggapan ahli desain pembelajaran, ahli materi, ahli media, uji perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh para ahli yang terbagi dari ahli materi, ahli desain, dan ahli media. Ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Dalam validasi produk ini peneliti mendapatkan penilaian untuk produk yang dikembangkan, masukan-masukandan saran yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam perbaikan atau revisi produk.

a. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi produk untuk materi pembelajaran dilakukan oleh ahli materi pada hari Senin tanggal 30 Maret 2026 dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli materi pembelajaran, maka peneliti mendapat penilaian. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, jumlah nilai dari 10 pertanyaan adalah 886 dan rata-ratanya adalah 88,6. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket validasi ahli materi adalah 89% dengan keterangan "Baik Sekali". Selain hasil angket tersebut, ahli materi juga memberikan pendapat terhadap kelebihan dan kekurangan serta saran pada media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dibuat oleh peneliti. Berdasarkan pendapat dan saran yang diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai



dengan saran yang diberikan oleh ahli materi. Revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah menambahkan deskripsi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.

b. Hasil Validasi oleh Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran yang memvalidasi produk ini adalah ahli desain pembelajaran pada hari Sabtu tanggal 4 April 2026 dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli desain pembelajaran, peneliti mendapatkan penilaian dan saran. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli desain pembelajaran, jumlah nilai dari 10 pertanyaan adalah 876 dan rata-ratanya adalah 87,6. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket validasi ahli desain pembelajaran adalah 88% dengan keterangan “Baik Sekali”. Selain hasil angket tersebut, ahli desain pembelajaran juga memberikan pendapat terhadap kelebihan dan kekurangan serta saran pada media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dibuat oleh peneliti. Berdasarkan pendapat dan saran yang diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran. Revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah menambah dan memperbesar tampilan huruf pada deskripsi materi.

c. Hasil Validasi oleh Ahli Media

Ahli media untuk validasi produk yaitu ahli media yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 2 April 2026 dengan menggunakan instrument penelitian berupa angket. Setelah melakukan validasi oleh ahli media, peneliti mendapatkan penilaian dan saran untuk perbaikan. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, jumlah nilai dari 12 pertanyaan adalah 1038 dan rata-ratanya adalah 86,5. Jadi persentase secara keseluruhan dari angket validasi ahli media adalah 87% dengan keterangan “Baik Sekali”. Selain hasil angket tersebut, ahli media juga memberikan pendapat terhadap kelebihan dan kekurangan serta saran pada media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dibuat oleh peneliti. Berdasarkan pendapat dan saran yang diperoleh, peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan oleh ahli media. Revisi yang dilakukan oleh peneliti adalah menambah dan memperbesar ukuran huruf pada deskripsi materi, serta mengubah halaman awal dengan menambahkan logo sekolah.

Hasil dari uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 91% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 90% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar



89% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Informatika kelas XII SMAN 8 OKU yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika Kelas XII SMAN 8 OKU. Jumlah nilai keseluruhan untuk seluruh butir instrumen dari tiga responden adalah 2996. Jadi diperoleh persentase untuk produk media pembelajaran berbasis gamifikasi adalah 91% dengan keterangan “Baik Sekali”. Dengan demikian produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika.

Perbaikan media pada Elemen yang dimaksud meliputi teks, gambar, suara/audio, animasi, dan navigasi interaktif. Media pembelajaran berbasis gamifikasi dikembangkan menggunakan *Canva AI* dengan memanfaatkan fitur-fitur integratif di dalamnya untuk menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, audio, animasi, dan permainan interaktif. Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Canva AI* yaitu memudahkan dalam pembuatan jenis permainan karena hanya dengan mengetikkan perintah di *Canva AI* maka akan langsung bisa mendapatkan hasil sesuai perintah yang diberikan. Selain itu, tampilan yang dihasilkan menarik karena terdapat animasi berupa gambar dan suara dalam permainan sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kekurangan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan *Canva AI* yaitu tergantung pada koneksi internet karena media ini tidak dapat diakses secara optimal jika sinyal terbatas karena kondisi mati listrik. Hal ini sangat berpengaruh karena di wilayah penelitian (SMAN 8 OKU) termasuk daerah yang sering mengalami gangguan mati listrik yang menyebabkan sinyal lemah/hilang. Kekurangan media berbasis gamifikasi ini juga sangat terbatas pada perintah yang dimasukkan dalam *Canva AI*, seperti fitur animasi, suara, ukuran huruf, dan tampilan antar *slide* yang terbatas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini juga masih terbatas, yaitu hanya dioperasikan menggunakan laptop guru dan *infokus* yang terpasang di ruang kelas. Berdasarkan data hasil validasi dan uji coba di atas, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis gamifikasi ini valid dan layak digunakan oleh siswa dalam proses



pembelajaran di kelas. Media pembelajaran berbasis gamifikasi ini dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran sebagai media yang menjembatani proses pembelajaran dengan baik karena mencakup tujuan pembelajaran, materi dalam satu pertemuan, dan evaluasi secara interaktif melalui permainan sehingga memotivasi siswa untuk belajar dan membantu memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Putra, dkk (2024:5) di mana “Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan dapat merangsang berbagai indera siswa, sehingga memudahkan pemahaman konsep-konsep yang diajarkan”. Media pembelajaran berbasis gamifikasi yang berperan sebagai media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva*. Pemanfaatan *Canva* ini dipilih karena dapat mengintegrasikan banyak elemen dan untuk membuat media pembelajaran berbasis gamifikasi peneliti membutuhkan aplikasi yang mendukung hal tersebut. Selain itu, *Canva* juga merupakan aplikasi yang sederhana dan mudah digunakan.

Adapun fitur-fitur dalam ekosistem *Canva* menyediakan infrastruktur digital yang komprehensif untuk mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi secara efisien. Komponen *Magic Media* (khususnya *Text-to-Image*) memungkinkan peneliti menciptakan aset visual unik seperti avatar karakter, latar belakang misi, atau lencana (*badges*) hanya melalui deskripsi tekstual, yang memperkuat narasi dalam permainan. Penggunaan *Magic Write* (Tulisan Ajaib) berperan krusial dalam menyusun instruksi kuis yang interaktif, narasi skenario tantangan (*storytelling*), dan umpan balik otomatis yang personal bagi siswa. Selain itu, fitur *Magic Animate* (Animasi Ajaib) dan *Magic Edit* memberikan dimensi dinamis pada media pembelajaran, di mana elemen visual dapat bergerak secara otomatis untuk menarik perhatian siswa (perhatian selektif) serta memungkinkan modifikasi aset secara cepat sesuai dengan level kesulitan dalam sistem gamifikasi tersebut. Berdasarkan fitur-fitur di atas, pemanfaatan *Canva* dalam media pembelajaran berbasis gamifikasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena *Canva* dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan melalui konten visual dan interaktif dapat mendorong kemandirian belajar siswa dengan akses yang mudah ke materi. Selain itu dapat membantu pengembangan keterampilan teknologi siswa yang berguna di era digital. Secara keseluruhan, *Canva* adalah alat yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa, dengan menyediakan akses mudah ke materi, memfasilitasi komunikasi, dan



mendukung pembelajaran yang lebih menarik. Berdasarkan manfaat yang telah diuraikan di atas dan didukung dengan hasil penelitian yang telah dibahas sebelumnya, peneliti menyatakan bahwa produk media pembelajaran berbasis gamifikasi yang dikembangkan layak digunakan oleh siswa dalam pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya juga telah menunjukkan kelayakan produk dan efektivitas penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pahlevi, dkk. (2025) ditemukan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa pada materi Sistem Komputer. Hasil penelitian Rahmasari, dkk (2025) dalam pelajaran Informatika SMA, pemanfaatan *Canva AI* dapat memberikan wawasan tentang bagaimana AI dapat memicu daya kritis siswa melalui aktivitas *prompt engineering* dalam konteks pembuatan aset *game* edukatif.

Meskipun penggunaan proses pembelajaran yang didukung media pembelajaran lebih unggul dibandingkan dengan pembelajaran konvensional biasanya, media pembelajaran berbasis gamifikasi juga memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri. Kelebihan media pembelajaran berbasis gamifikasi yaitu mudah diakses karena media dapat dibuka kapan saja dan di mana saja melalui perangkat yang terhubung internet (laptop, tablet, HP), sederhana dan ramah pengguna karena tampilan gamifikasi mudah dipahami oleh siswa di tingkat SMA tanpa perlu pengetahuan teknis yang mendalam. Elemen multimedia yang terintegrasi secara terpadu dapat memfasilitasi siswa untuk belajar melalui teks, gambar, audio, animasi, dan soal yang dikemas dalam bentuk permainan (*game*) dalam satu platform. Kelebihan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini juga mendukung pembelajaran mandiri di mana materi dapat diulang oleh siswa melalui gawai mereka ketika di rumah melalui aplikasi *Canva*. Adapun kekurangan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini yaitu tergantung pada koneksi internet karena media ini tidak dapat diakses secara optimal apabila kondisi sinyal dan kuota internet terbatas. Fitur-fitur di aplikasi *Canva* tidak dapat berjalan apabila tidak dalam kondisi *online*.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hasil validasi dari para ahli. Validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 89% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali, oleh ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 88% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, dan oleh ahli media memperoleh persentase sebesar 87% dengan



predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Setelah melakukan validasi produk ke para ahli, selanjutnya produk di uji cobakan melalui tiga tahap uji coba yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Hasil dari uji coba perorangan memperoleh persentase sebesar 91% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 90% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”, dan uji coba lapangan memperoleh persentase sebesar 89% dengan predikat A dan keterangan “Baik Sekali”. Simpulan dari hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Informatika kelas XII SMAN 8 OKU yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika Kelas XII SMAN 8 OKU.

REFERENCES

- AlAswad, H., Ismaile, S., & Shuaibi, A. (2021). *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 12(11).
- Aldoobie, N. (2022). *International Journal of Computer Science and Network Security*, 22(12).
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development* (3rd ed.). Allyn and Bacon.
- Ambrose, S. A., Bridges, M. W., DiPietro, M., Lovett, M. C., & Norman, M. K. (2023). *How Learning Works: Eight Research-Based Principles for Smart Teaching* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.
- Anderson, J. R. (2005). *Cognitive Psychology and Its Implications* (6th ed.). New York: Worth Publishers.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Bocconi, S., Chiocciariello, A., & Earp, J. (2022). *Reviewing Computational Thinking in Compulsory Education: State of Play and Future Directions*. Publications Office of the European Union.
- Creswell, J. W., & Guetterman, T. C. (2021). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (6th ed.). Pearson.



Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.

Hake, R. R. (1998). *American Journal of Physics*, 66(1), 64-74.

Hattie, J. (2023). *Visible Learning: The Sequel: A Synthesis of Over 2,100 Meta-Analyses Relating to Achievement*. Routledge.

Hendrawan, B. (2024). *Strategi Gamifikasi dalam Membangun Kesadaran Keamanan Siber (Cybersecurity Awareness) di Lingkungan Sekolah*.

Indonesia. (2024). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 59 Tahun 2024 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2025-2045*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 250.

Irawati, D., Janah, I., Karlina, S., Hafidho, N. S., & Sulistiyono, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran PBL terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 3(5), 9-15.

Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia. (2025). *Peraturan Menteri Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 13 Tahun 2025 tentang Kurikulum pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*.

Putri, A. A. O., Gumay, O. P. U., & Sulistiyono, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Discovery Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains dan Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas VII SMP IT Al-Furqon. *Jurnal Perspektif Pendidikan*, 18(1), 80-91.

Seels, B. B., & Richey, R. C. (1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology (AECT).

Shelton, K., & Saltzman, S. (2023). *The Instructional Design Practitioner's Guide to Implementing the ADDIE Model*. Routledge.

Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2023. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Tindakan)*. Bandung: Alfabeta.



- Susila, H. R. (2020). *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 9(1), 58–67.
- Swaid, S. I. (2024). *Computational Thinking: A Twenty-First-Century Skill for All*. Springer Nature.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Westheimer, J. (2022). *What Kind of Citizen? Educating Our Children for the Common Good*. Teachers College Press.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2023). *Understanding by Design Guide to Creating High-Quality Units*. ASCD.
- Wijaya, Johan Eka. Dkk.2022. Implementasi Bahan Ajar Berbasis Mobile Learning Mata Kuliah Strategi Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7 (10), 15677-15684.
- Wijaya, M. T. (2025). *Analisis Motivasi Belajar Siswa melalui Model Single Projection Gamification pada Sekolah dengan Restriksi Gawai*.
- Yulizah, Y., Sulistiyono, S., & Rozi, Z. F. (2025). Analisis Kebutuhan Modul Kimia Asam-Basa Berbasis Project Based Learning (PjBL) di SMA Negeri 1 Kota Lubuklinggau. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 402-411.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2023). *Educational Research Review*, 38, 100494.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol: O'Reilly Media.