

**PENGEMBANGAN E-LEARNING GAMIFIKASI MATA PELAJARAN
DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
DI SMK PANDAWA BALI GLOBAL**

Oleh

Putu Kartika Candra Devi, NIM1929071007

Program Studi Teknologi Pembelajaran

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran dasar desain grafis di SMK Pandawa Bali Global dikarenakan kendala kurangnya waktu untuk mata pelajaran dasar desain grafis dan keterbatasan dukungan media pembelajaran yang digunakan untuk menyediakan bahan ajar. Hal ini mendorong perlunya mengembangkan media pembelajaran e-learning gamifikasi pada mata pelajaran tersebut. Pengembangan elearning gamifikasi menggunakan model AM3PU3 dengan penerapan elemen elemen gamifikasi *leaderboard*, *progressbar*, dan *level-up* . Model ini mengintegrasikan tahap-tahap Analisis Kebutuhan, Menemukan Masalah, Mengkaji Teori, Mengkaji Data Empiris, Pengembangan Draft, Uji Ahli, Uji Pengguna, dan Uji Lapangan secara sistematis untuk menghasilkan produk akhir berupa e-learning gamifikasi. Tahap uji kelayakan melibatkan ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli isi pembelajaran untuk mengevaluasi kualitas media. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran e-learning gamifikasi layak digunakan dan efektif. Evaluasi dilakukan dengan uji coba kepada 31 siswa. Penilaian pada tahap pretest dan posttest mengungkapkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran e-learning gamifikasi. Hasil perhitungan N-Gain juga menunjukkan peningkatan yang masuk dalam kategori sedang, mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa.

Kata Kunci: Gamifikasi, gamification, e-learning gamification, motivasi belajar

**THE DEVELOPMENT OF GAMIFICATION E-LEARNING IN GRAPHIC
DESIGN SUBJECTS TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES AT
SMK PANDAWA BALI GLOBAL**

By

**Putu Kartika Candra Devi, NIM 1929071007
Program Studi Teknologi Pembelajaran**

ABSTRACT

The low student learning outcomes in basic graphic design subjects at SMK Pandawa Bali Global are due to the lack of time for basic graphic design subjects and limited learning media support used to provide teaching materials. This encourages the need to develop gamification e-learning media in the subject. The development of gamification e-learning uses the AM3PU3 model with the implementation of gamification elements of leaderboard, progressbar, and level-up. This model integrates the stages of Needs Analysis, Problem Finding, Theory Review, Empirical Data Review, Draft Development, Expert Test, User Test, and Field Test systematically to produce a final product in the form of gamified e-learning. The feasibility test stage involves learning media experts, learning design experts, and learning content experts to evaluate the quality of the media. The results show that gamification e-learning media is feasible to use and effective. The evaluation was conducted by testing 31 students. Assessment at the pretest and posttest stages revealed a significant increase in student understanding after using gamification e-learning media. The results of the N-Gain calculation also show an increase that falls into the medium category, indicating that this learning media is effective in improving students' understanding and knowledge.

Keywords: *Gamification, gamification, e-learning gamification, learning motivation*