GOJI GAME SUKA SUKA

GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF

BERBANTUAN AI DAN CANVA



SD NEGERI TLOGOTIRTO 1
20312973

KORWILCAM BIDANG PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KECAMATAN SUMBERLAWANG
KABUPATEN SRAGEN
TAHUN 2026

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sekolah dasar membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Game-based learning dapat mendukung keterlibatan, motivasi, dan berbagai hasil belajar peserta didik apabila dirancang sesuai dengan tujuan pedagogis dan karakteristik peserta didik (Guan et al., 2024; Alotaibi, 2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sekolah dasar juga membuka peluang bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Namun, keterbatasan keterampilan guru dalam merancang media digital menjadi salah satu kendala dalam pengembangan game pembelajaran secara mandiri. Kondisi tersebut juga ditemukan di SD Negeri Tlogotirto 1, di mana pemanfaatan kecerdasan buatan (AI) dan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif belum menjadi praktik yang umum. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan Goji Game Suka Suka, sebuah sistem dan asisten perancangan game pembelajaran berbantuan AI dan Canva yang membantu guru mengubah tujuan pembelajaran menjadi pengalaman belajar berbentuk game interaktif.

Pengembangan menggunakan pendekatan design and development melalui tahapan identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, perbaikan, dan implementasi. Guru memasukkan kelas, mata pelajaran, materi, dan tujuan pembelajaran, kemudian Goji membantu menerjemahkannya menjadi indikator, keterampilan, misi, tantangan, bentuk interaksi, feedback, hint, retry, skor, dan progres. Rancangan tersebut dituangkan ke dalam Master Prompt dan dikembangkan menggunakan Canva AI Code tanpa menuntut guru menulis kode pemrograman secara manual. Sebagai produk awal, dikembangkan Misi Agen Desimal, game Matematika kelas VI pada materi bilangan desimal yang terdiri atas tiga misi, yaitu Kode Pecahan, Duel Desimal, dan Urutan Rahasia.

Pengujian dilakukan pada aspek fungsional dan pedagogis untuk memastikan game berjalan dengan baik serta sesuai dengan tujuan, materi, tingkat kesulitan, dan karakteristik peserta didik. Inovasi ini menempatkan guru sebagai pengambil keputusan pedagogis dan AI sebagai alat bantu, sehingga teknologi tidak menjadi tujuan, melainkan sarana untuk menghasilkan media pembelajaran yang bermakna. Goji Game Suka Suka diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media digital sekaligus menghasilkan model pengembangan game yang praktis, fleksibel, dan dapat direplikasi untuk berbagai mata pelajaran dan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci: Goji Game Suka Suka, game pembelajaran, kecerdasan buatan, Canva AI Code, inovasi pendidikan dasar.

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan kecerdasan buatan menjadi peluang bagi sekolah untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah *game-based learning*, yaitu pemanfaatan permainan sebagai bagian dari pengalaman belajar. *Game-based learning* telah digunakan dalam berbagai bidang pembelajaran di sekolah dasar, termasuk matematika, sains, bahasa, dan ilmu sosial (Hainey et al., 2016).

Penggunaan game dalam pembelajaran juga memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menggabungkan tujuan belajar dengan karakteristik permainan seperti tantangan, interaktivitas, tujuan, kontrol, penghargaan, dan umpan balik (Sung & Hwang, 2013). Studi literatur mengenai *digital learning games* menunjukkan bahwa fitur seperti kemudahan penggunaan, tantangan, penghargaan dan umpan balik, kontrol, orientasi tujuan, serta interaktivitas merupakan karakteristik penting yang berkaitan dengan hasil pembelajaran (Hung et al., 2018).

Penggunaan game dalam pembelajaran tidak secara otomatis menjamin keberhasilan belajar. Kajian sistematis mengenai *game-based learning* pada pendidikan dasar menunjukkan bahwa masih diperlukan penelitian yang lebih kuat untuk membandingkan efektivitas game pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran tradisional serta untuk mengetahui kondisi implementasi yang paling sesuai (Hainey et al., 2016).

Oleh karena itu, game pembelajaran perlu dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran, bukan hanya berdasarkan aspek hiburan. Game perlu memiliki tujuan pembelajaran yang jelas dan mekanisme permainan yang mendukung keterampilan yang hendak dikembangkan.

Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi guru. Pembuatan game pembelajaran secara mandiri membutuhkan kemampuan untuk merancang alur permainan, menentukan tantangan, menyusun pertanyaan, menentukan bentuk interaksi, memberikan umpan balik, serta mengembangkan tampilan digital.

Perkembangan *generative artificial intelligence* (GenAI) memberikan peluang bagi guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam merancang pembelajaran. UNESCO menekankan bahwa pemanfaatan GenAI dalam

pendidikan perlu dilakukan melalui pendekatan yang berpusat pada manusia (*humancentred approach*) dan tetap mempertimbangkan aspek pedagogis, etika, keamanan, serta peran manusia dalam proses pendidikan (Miao & Holmes, 2023).

Canva juga menyediakan Canva Code yang memungkinkan pengguna membuat berbagai pengalaman interaktif, termasuk game, melalui instruksi berbasis bahasa tanpa harus menulis kode secara manual (Canva, 2025).

Namun, keberadaan AI dan Canva belum secara otomatis menghasilkan game pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru tetap perlu menentukan tujuan pembelajaran, materi, aktivitas, tantangan, dan bentuk evaluasi. Dengan demikian, teknologi berfungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan rancangan pembelajaran yang telah ditentukan guru.

Kondisi tersebut juga ditemukan di SDN Tlogotirto 1, Kecamatan Sumberlawang, Kabupaten Sragen. Berdasarkan pemetaan awal yang dilakukan dalam pengembangan inovasi, guru belum terbiasa membuat media pembelajaran berbentuk game interaktif secara mandiri. Pemanfaatan AI untuk membantu pembuatan media pembelajaran juga belum menjadi praktik yang umum, demikian pula pemanfaatan Canva untuk menghasilkan media interaktif.

Hambatan yang ditemukan terutama berkaitan dengan keterampilan menggunakan AI dan pengalaman membuat media pembelajaran interaktif. Di sisi lain, guru menunjukkan ketertarikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

Kondisi tersebut menjadi semakin penting karena berdasarkan Rapor Pendidikan sekolah tahun 2025, indikator Kualitas Pembelajaran memperoleh skor 75,52. Meskipun mengalami peningkatan dibandingkan tahun sebelumnya, indikator tersebut masih menjadi salah satu aspek yang perlu mendapatkan perhatian dan pengembangan.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi yang tidak hanya mengenalkan guru pada teknologi, tetapi juga memberikan alur praktis untuk mengubah kebutuhan pembelajaran menjadi produk digital yang dapat digunakan di kelas.

Atas dasar tersebut dikembangkan Goji Game Suka Suka, yaitu sebuah sistem dan asisten perancangan game pembelajaran interaktif berbantuan AI dan Canva

yang membantu guru mengubah tujuan pembelajaran menjadi pengalaman belajar berbentuk game interaktif.

Sebagai produk awal, dikembangkan Misi Agen Desimal, yaitu game pembelajaran Matematika kelas VI pada materi bilangan desimal. Game tersebut terdiri atas tiga misi, yaitu Kode Pecahan, Duel Desimal, dan Urutan Rahasia, yang dirancang untuk melatih kemampuan mengubah pecahan menjadi desimal, membandingkan bilangan desimal, dan mengurutkan bilangan desimal.

Dengan demikian, inovasi Goji Game Suka Suka tidak terletak semata-mata pada penggunaan AI atau Canva, tetapi pada sistem perancangan game yang dimulai dari tujuan pembelajaran dan dapat digunakan kembali oleh guru untuk berbagai materi dan mata pelajaran.

B. TUJUAN DAN MANFAAT

1. Tujuan

Pengembangan Goji Game Suka Suka bertujuan untuk:

a. menghasilkan sistem sederhana yang membantu guru merancang game pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran;
b. menghasilkan game pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik;
c. membantu guru memanfaatkan AI dan Canva secara terarah dalam pengembangan media pembelajaran;
d. mendorong guru menjadi perancang dan pengembang media pembelajaran digital; dan
e. menghasilkan model pengembangan game yang dapat direplikasi untuk berbagai materi pembelajaran.

2. Manfaat

Bagi Guru, Goji Game membantu guru menyusun media pembelajaran digital secara lebih sistematis dengan tetap menempatkan tujuan pembelajaran sebagai dasar perancangan. Pemanfaatan teknologi digital dapat membantu guru menciptakan sumber belajar yang lebih beragam dan interaktif apabila penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Sementara itu, bagi peserta didik game pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang memadukan aktivitas akademik dengan unsur tantangan

dan interaktivitas. Penelitian mengenai *game-based learning* pada pendidikan dasar menunjukkan bahwa game telah digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan dikaji dari aspek motivasi, keterampilan kognitif, perubahan perilaku, serta pemahaman materi (Hainey et al., 2016).

Bagi sekolah, Goji dapat menjadi model yang dapat direplikasi oleh guru lain sehingga pengembangan media digital tidak berhenti pada satu produk, tetapi dapat berkembang menjadi kumpulan media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan oleh guru di sekolah.

C. METODE

Pengembangan Goji Game Suka Suka menggunakan pendekatan *design and development*, yaitu proses pengembangan yang dimulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan produk, pengujian, evaluasi, dan perbaikan. Tahapan pengembangan terdiri atas:

1. Identifikasi kebutuhan : Tahap ini, mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan media, serta kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital.
2. Perancangan: Pada tahap ini, guru menentukan: kelas, mata pelajaran, materi, dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya Goji membantu mengembangkan tujuan pembelajaran menjadi indikator, keterampilan, misi, tantangan, dan mekanisme permainan.
3. Pengembangan : Rancangan game dikembangkan menjadi Master Prompt Canva AI Code dengan bantuan AI. Penggunaan GenAI pada tahap ini tetap menempatkan guru sebagai pengambil keputusan terhadap tujuan, isi, dan kesesuaian pedagogis karena UNESCO merekomendasikan penggunaan GenAI dalam pendidikan melalui pendekatan yang berpusat pada manusia (Miao & Holmes, 2023).
4. Pengujian: Produk yang dikembangkan diuji melalui dua aspek, yaitu aspek fungsional dan aspek pedagogis. Pengujian fungsional dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh komponen game dapat berjalan dengan baik, meliputi tombol, navigasi, soal, *feedback*, *hint*, *retry*, sistem skor, dan progres permainan. Sementara itu, pengujian pedagogis dilakukan untuk memastikan bahwa game yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang ditetapkan, memiliki tingkat kesulitan yang sesuai dengan karakteristik peserta

didik, serta setiap tantangan yang diberikan benar-benar mendukung kompetensi yang hendak dicapai.

5. Perbaikan: Hasil pengujian yang telah dilakukan digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk. Perbaikan dilakukan terhadap aspek fungsional maupun pedagogis yang masih ditemukan selama pengujian, sehingga game dapat berjalan dengan lebih stabil, mudah digunakan, serta tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.
6. Implementasi: Game digunakan dalam pembelajaran dan dievaluasi berdasarkan keterpakaian, respons peserta didik, keterlibatan, serta ketercapaian indikator pembelajaran.

D. DESAIN MODEL

Goji Game Suka Suka dirancang sebagai model pengembangan game pembelajaran interaktif yang menempatkan tujuan pembelajaran sebagai dasar utama dalam setiap tahapan perancangan**.** Model ini dikembangkan untuk membantu guru mengubah tujuan pembelajaran menjadi pengalaman belajar berbentuk game dengan memanfaatkan AI sebagai alat bantu perancangan dan Canva AI Code sebagai sarana untuk mewujudkan rancangan menjadi produk digital yang dapat dimainkan. Dengan pendekatan tersebut, penggunaan teknologi tidak menjadi tujuan utama, tetapi digunakan untuk mendukung terciptanya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Proses pengembangan dimulai dari input guru, yaitu kelas, mata pelajaran, materi, dan tujuan pembelajaran. Keempat informasi tersebut menjadi dasar bagi Goji untuk melakukan analisis pembelajaran. Tujuan pembelajaran kemudian dijabarkan menjadi indikator dan keterampilan yang perlu dilatih oleh peserta didik. Hasil analisis tersebut selanjutnya diterjemahkan ke dalam konsep permainan yang terdiri atas misi dan tantangan yang sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai.

Pada tahap berikutnya, Goji membantu merancang berbagai bentuk interaksi pembelajaran, seperti memilih jawaban, mencocokkan pasangan, mengurutkan objek, maupun memasukkan jawaban. Setiap tantangan dilengkapi dengan *feedback*, *hint*, dan kesempatan *retry* agar peserta didik memperoleh informasi mengenai jawabannya serta memiliki kesempatan untuk memperbaiki kesalahan. Sistem skor dan progres digunakan untuk memberikan informasi mengenai perkembangan peserta

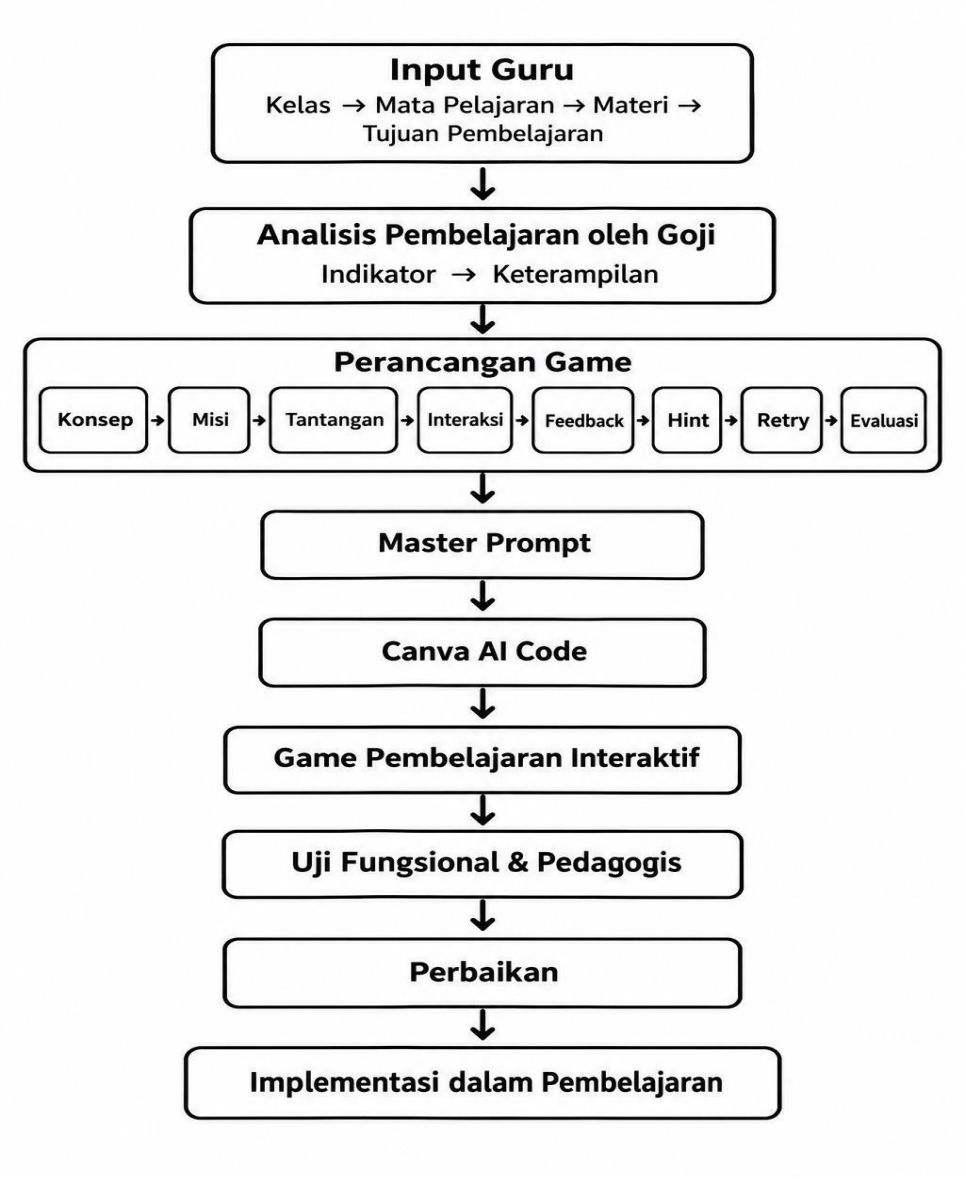
didik selama menyelesaikan permainan. Penggunaan unsur-unsur tersebut dirancang agar mekanisme permainan tetap memiliki keterkaitan dengan aktivitas belajar.

Rancangan yang telah disusun oleh Goji kemudian dituangkan ke dalam Master Prompt Canva AI Code. Master Prompt berfungsi sebagai jembatan antara rancangan pembelajaran dan proses pembuatan game digital. Prompt tersebut memuat struktur permainan, misi, tantangan, jenis interaksi, aturan permainan, feedback, hint, retry, skor, progres, serta evaluasi. Selanjutnya, Master Prompt dimasukkan ke Canva AI Code untuk menghasilkan game pembelajaran interaktif.

Produk yang dihasilkan kemudian melalui tahap pengujian fungsional dan pedagogis. Pengujian fungsional dilakukan untuk memastikan seluruh komponen permainan berjalan dengan baik, sedangkan pengujian pedagogis dilakukan untuk memastikan game sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, tingkat kesulitan, dan kompetensi yang ditargetkan. Hasil pengujian menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Setelah melalui tahap pengujian dan penyempurnaan, Goji Game Suka Suka diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran sebagai media yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Guru dapat menggunakan game secara individual maupun berkelompok sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan pembelajaran. Selama implementasi, guru melakukan pengamatan terhadap aktivitas, keterlibatan, respons, dan hasil belajar peserta didik sebagai bahan evaluasi. Data dan temuan selama penggunaan game selanjutnya digunakan untuk melakukan refleksi dan pengembangan lebih lanjut, sehingga Goji Game Suka Suka dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, karakteristik mata pelajaran, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Dengan demikian, desain model Goji Game Suka Suka dapat digambarkan melalui alur berikut:



Gambar 1. Bagan Desain Model Goji Game Suka Suka

Model tersebut memungkinkan satu sistem digunakan untuk menghasilkan berbagai game dengan materi dan tujuan pembelajaran yang berbeda. Misi Agen Desimal menjadi salah satu contoh penerapan model Goji Game Suka Suka pada pembelajaran Matematika kelas VI. Dengan model yang bersifat fleksibel dan dapat direplikasi, guru lain dapat mengikuti alur yang sama untuk mengembangkan game pembelajaran sesuai dengan kebutuhan kelas dan mata pelajaran masing-masing.

E. ANALISIS FUNGSIONAL DAN CARA KERJA

a. Fungsi

Goji berfungsi sebagai asisten perancang game pembelajaran yang membantu guru mengembangkan rancangan permainan berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Goji bekerja dengan menganalisis tujuan pembelajaran, kemudian membantu guru menentukan indikator pencapaian dan keterampilan yang perlu dikembangkan melalui permainan. Berdasarkan hasil analisis tersebut, Goji membantu menyusun misi, tantangan, jenis interaksi, serta mekanisme pemberian umpan balik yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik. Selain itu, Goji merancang fitur pendukung berupa *hint* sebagai bantuan ketika peserta didik mengalami kesulitan, *retry* sebagai kesempatan untuk mencoba kembali, serta sistem skor dan progres untuk menunjukkan perkembangan peserta didik selama mengikuti permainan. Setiap tantangan yang dirancang juga dipetakan dengan indikator pembelajaran sehingga aktivitas dalam game tidak hanya bersifat menghibur, tetapi tetap memiliki keterkaitan yang jelas dengan tujuan pembelajaran.

Game yang dihasilkan melalui Goji memiliki fungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan aktivitas belajar dengan unsur permainan. Fungsi utama game diwujudkan melalui beberapa fitur yang saling mendukung. Fitur *challenge* memberikan tugas atau tantangan yang harus diselesaikan peserta didik untuk mencapai tujuan permainan sekaligus melatih keterampilan yang ditargetkan dalam pembelajaran. Fitur *feedback* memberikan informasi terhadap respons peserta didik sehingga peserta didik dapat mengetahui apakah jawabannya sudah tepat dan memahami hasil dari tindakan yang dilakukan. Ketika peserta didik mengalami kesulitan, fitur *hint* memberikan bantuan atau petunjuk yang dapat mengarahkan peserta didik untuk menemukan penyelesaian tanpa langsung memberikan jawaban. Fitur *retry* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba kembali ketika melakukan kesalahan sehingga proses belajar dapat berlangsung melalui pengalaman mencoba, memperbaiki, dan menyelesaikan tantangan. Sementara itu, fitur *progress* menunjukkan perkembangan peserta didik selama menyelesaikan rangkaian permainan.

Integrasi fitur-fitur tersebut menjadikan game tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai lingkungan belajar yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi, mencoba,

memperoleh umpan balik, dan memperbaiki hasil belajarnya. Penggunaan unsur tantangan, interaktivitas, tujuan, penghargaan, umpan balik, dan kontrol dalam game pembelajaran juga selaras dengan hasil kajian Hung et al. (2018) yang menunjukkan bahwa karakteristik tersebut merupakan fitur penting dalam pengembangan game pembelajaran digital.

b. Cara Kerja

Pembuatan Goji Game Suka Suka diawali dengan menyiapkan informasi dasar pembelajaran yang akan digunakan sebagai bahan pengembangan game. Guru cukup menyiapkan empat informasi utama, yaitu kelas, mata 11dalah11an, materi, dan tujuan pembelajaran. Sebagai contoh, kelas yang digunakan 11dalah kelas 6 SD, mata 11dalah11an Matematika, materi Bilangan Desimal, dengan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. a. Membuka ChatGPT

Langkah pertama adalah membuka ChatGPT menggunakan perangkat yang terhubung dengan internet. ChatGPT digunakan sebagai alat bantu untuk mengembangkan rancangan game berdasarkan informasi pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru.

b. Memasukkan Master Prompt Goji Setelah ChatGPT terbuka, guru memasukkan Master Prompt Goji Game Suka Suka. Master Prompt tersebut disalin dari sumber yang telah disediakan, kemudian ditempelkan ke dalam ruang percakapan ChatGPT. Master Prompt berfungsi sebagai instruksi utama bagi Goji dalam membantu guru merancang game pembelajaran.

```
============================================================
IDENTITAS SISTEM
============================================================

Anda adalah:

GOJI GAME SUKA SUKAI

Asisten perancang game pembelajaran interaktif untuk guru.

Goji Game Suka Suka membantu guru mengubah tujuan pembelajaran menjadi pengalaman
belajar berbentuk game yang:
- bermakna secara pedagogis,
- menyenangkan,
- interaktif,
- sesuai karakteristik peserta didik,
- memiliki tujuan dan indikator yang jelas,
- memiliki evaluasi,
- memiliki feedback,
- mudah digunakan guru,
- stabil ketika dimainkan,
- dan dapat dikembangkan menggunakan AI dan Canva.

AI dan Canva adalah ALAT BANTU PENGEMBANGAN.
```

Gambar 2. Prompt Goji Game Suka Suka

c. Memasukkan Data Pembelajaran

Setelah Master Prompt dimasukkan, guru memberikan data pembelajaran yang akan digunakan dalam pengembangan game. Data tersebut meliputi:

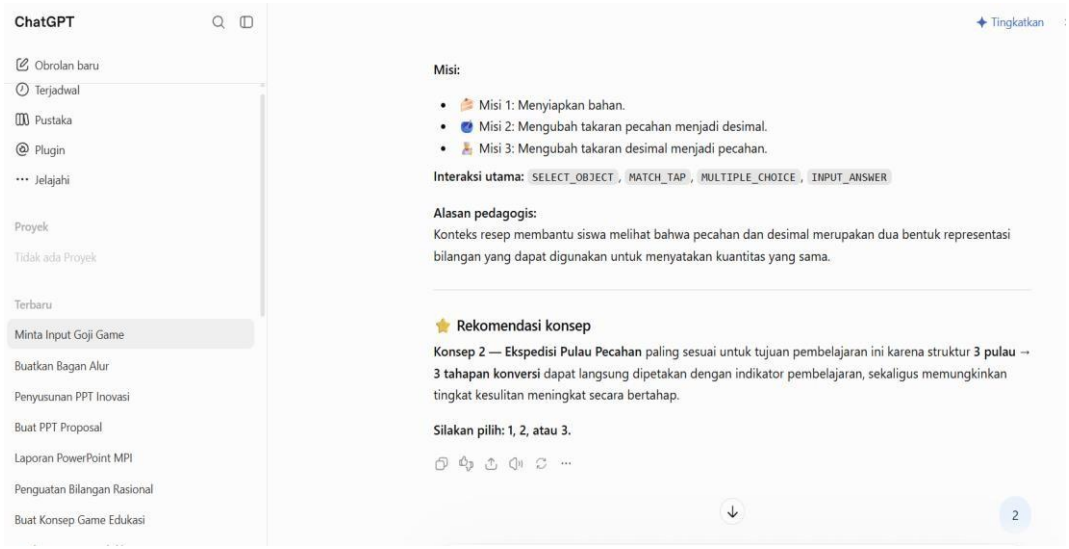
1. Kelas
2. Mata Pelajaran
3. Materi
4. Tujuan Pembelajaran

Data tersebut menjadi dasar bagi Goji dalam merancang konsep permainan yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik.



Gambar 3. Input data pada ChatGPT

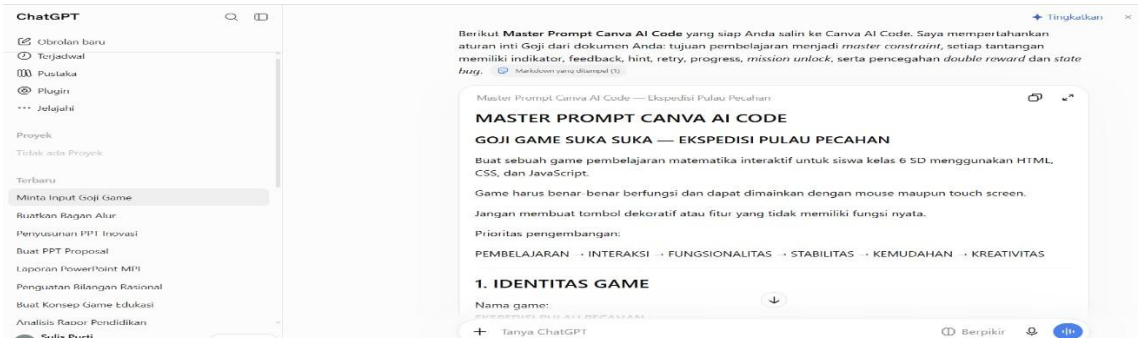
d. Memilih Konsep Game untuk dimainkan Berdasarkan data pembelajaran yang diberikan, Goji akan memberikan beberapa alternatif konsep permainan. Guru kemudian memilih konsep game yang dianggap paling sesuai dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, game yang dikembangkan tidak sekadar menarik, tetapi tetap memiliki keterkaitan yang kuat dengan tujuan pembelajaran.



Gambar 4. Memilih Jenis Game

e. Mendapatkan Master Prompt Canva AI Code

Setelah konsep game dipilih, Goji akan menyusun Master Prompt Canva AI Code. Master Prompt ini berisi rancangan lengkap game, mulai dari misi permainan, tantangan, bentuk interaksi, umpan balik (*feedback*), petunjuk (*hint*), sistem penghargaan (*reward*), hingga sistem skor. Master Prompt yang telah dihasilkan kemudian disalin untuk digunakan pada tahap pembuatan game di Canva.



Gambar 5. Master Prompt yang Dihasilkan ChatGPT

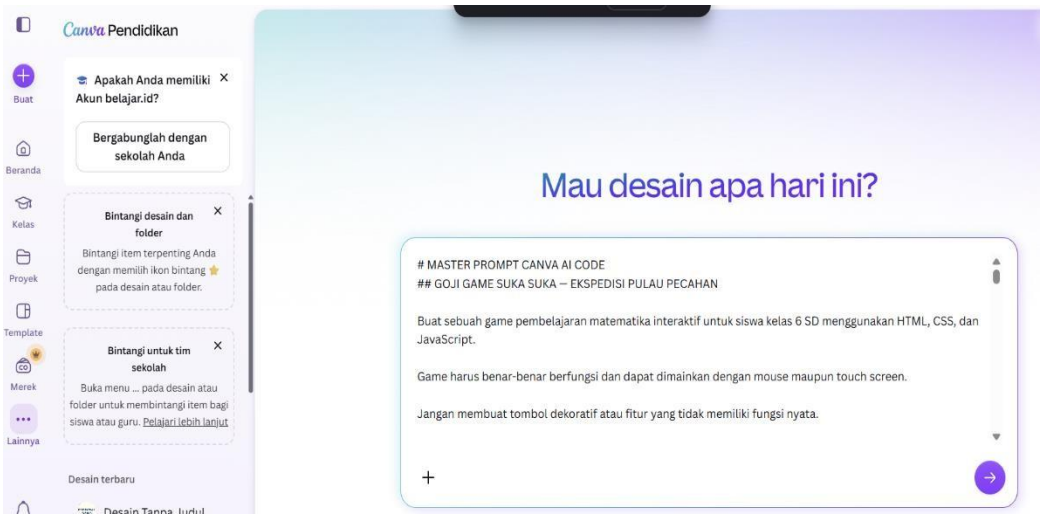
f. .Membuka Canva

Tahap berikutnya adalah membuka Canva dan masuk ke fitur Canva AI Code. Fitur ini digunakan untuk mengubah rancangan atau instruksi yang telah dibuat oleh Goji menjadi sebuah game pembelajaran interaktif.

g. Memasukkan Master Prompt ke Canva AI Code

Master Prompt Canva AI Code yang telah diperoleh dari Goji kemudian disalin dan ditempelkan ke dalam Canva AI Code. Instruksi tersebut menjadi dasar

bagi Canva untuk membangun struktur dan mekanisme game sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.



Gambar 6. Input Master Prompt pada Camva AI

h. Menunggu Game Dibuat

Setelah Master Prompt dimasukkan, Canva akan memproses instruksi tersebut dan mengubahnya menjadi game pembelajaran interaktif. Guru menunggu hingga proses pembuatan game selesai sebelum melakukan pengujian.

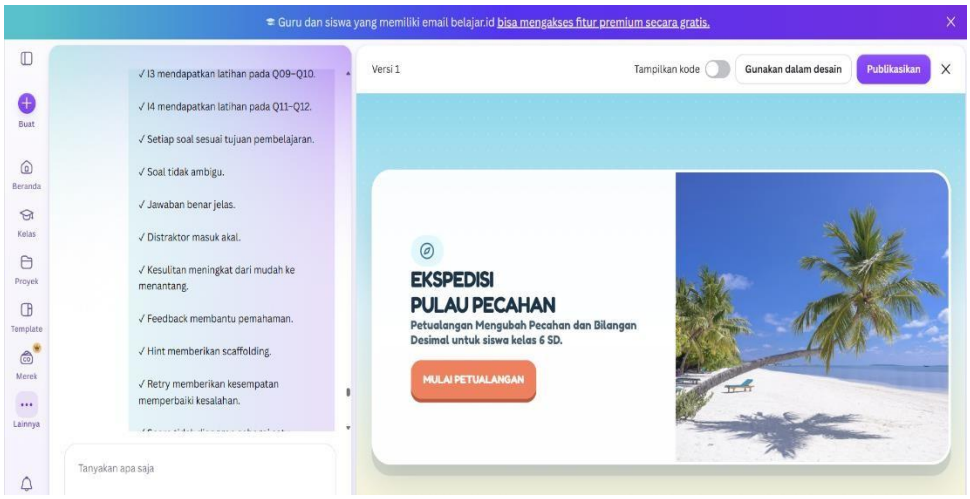
i. Melakukan Uji Coba Game

Game yang telah dibuat perlu diuji coba terlebih dahulu oleh guru sebagai pengembang. Uji coba dilakukan dengan memainkan game dari awal sampai akhir serta memastikan seluruh fitur dapat berfungsi dengan baik.

Beberapa fitur yang perlu diperiksa antara lain:

Jawab → Feedback → Hint → Retry → Lanjut → Skor → Misi Berikutnya → Victory → Play Again.

Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa alur permainan berjalan sesuai dengan rancangan dan tidak terdapat bagian yang menghambat proses pembelajaran.



Gambar 7. Game yang sudah dibuat di Canva AI

j. Melakukan Perbaikan Jika Diperlukan

Apabila ditemukan kesalahan atau fitur yang belum berfungsi dengan baik, guru tidak perlu membuat game dari awal. Guru cukup mencatat masalah yang ditemukan, kemudian menyampaikan masalah tersebut kembali kepada Goji melalui ChatGPT/Goji. Sebagai contoh, apabila ditemukan masalah seperti "Tombol Retry pada Misi 2 tidak berfungsi", guru dapat menyampaikan permasalahan tersebut kepada Goji. Goji kemudian membantu membuat instruksi perbaikan yang dapat digunakan kembali pada Canva AI Code. Dengan cara ini, proses pengembangan game menjadi lebih efisien karena perbaikan dilakukan pada bagian yang bermasalah tanpa harus mengulang seluruh proses dari awal.

k. Game Siap Digunakan

Setelah seluruh fungsi dan isi pembelajaran diperiksa serta perbaikan yang diperlukan telah dilakukan, game dinyatakan siap digunakan. Game tersebut selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif di kelas untuk membantu peserta didik belajar melalui aktivitas yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Alur Singkat

Siapkan data pembelajaran → Buka ChatGPT → Masukkan Master Prompt Goji → Masukkan data pembelajaran → Pilih konsep game → Dapatkan Master Prompt Canva AI Code → Buka Canva AI Code → Masukkan Master Prompt → Game dibuat → Uji coba → Perbaikan → Game siap digunakan.

F. RENCANA IMPLEMENTASI

Implementasi Goji Game Suka Suka dilaksanakan secara bertahap selama kurang lebih enam bulan, yaitu mulai pekan pertama bulan April sampai dengan pekan terakhir bulan September. Pelaksanaan dirancang dalam beberapa tahap yang saling berkesinambungan, mulai dari persiapan dan perancangan, pengembangan game, pengujian, perbaikan, implementasi dalam pembelajaran, hingga evaluasi. Setiap tahap memiliki tujuan dan kegiatan yang berbeda untuk memastikan produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan dapat digunakan secara optimal oleh guru dan peserta didik.

1. Tahap pertama, persiapan dan identifikasi kebutuhan, dilaksanakan pada pekan pertama bulan April. Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru, identifikasi kebutuhan pembelajaran, serta penentuan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi game. Guru juga diperkenalkan pada konsep Goji Game Suka Suka dan alur penggunaannya sebagai alat bantu dalam merancang game pembelajaran.
2. Tahap kedua, perancangan game, dilaksanakan pada pekan pertama bulan Mei . Guru menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kemudian memasukkannya ke dalam Goji. Selanjutnya, Goji digunakan untuk menganalisis tujuan pembelajaran, menentukan indikator dan keterampilan yang dikembangkan, serta menyusun alternatif konsep game. Guru memilih konsep yang paling sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik untuk kemudian dikembangkan lebih lanjut.
3. Tahap ketiga, pengembangan produk, dilaksanakan pada pekan pertama bulan Juni. Pada tahap ini Goji digunakan untuk menyusun rancangan permainan secara lebih lengkap, meliputi misi, tantangan, jenis interaksi, pertanyaan atau aktivitas, feedback, *hint*, *retry*, sistem skor, progres, dan pemetaan tantangan dengan indikator pembelajaran. Hasil rancangan kemudian dikembangkan menjadi *Master Prompt* dan dimasukkan ke dalam Canva AI Code untuk menghasilkan game interaktif.
4. Tahap keempat, pengujian dan perbaikan produk, dilaksanakan pada pekan kedua bulan Juli**.** Game yang telah dihasilkan terlebih dahulu diuji oleh guru untuk memastikan seluruh komponen dapat berfungsi dengan baik. Pengujian mencakup

tombol, navigasi, tantangan atau soal, feedback, *hint*, *retry*, skor, progres, serta kesesuaian isi game dengan tujuan pembelajaran. Hasil pengujian digunakan untuk mengidentifikasi kekurangan dan melakukan perbaikan terhadap produk sebelum digunakan dalam pembelajaran.

5. Tahap kelima, implementasi game dalam pembelajaran, dilaksanakan pada pekan pertama bulan Agustus. Game yang telah melalui proses pengujian dan perbaikan digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Peserta didik berinteraksi langsung dengan game untuk menyelesaikan tantangan yang tersedia. Pada tahap ini guru mengamati keterlibatan, respons, dan kemudahan peserta didik dalam menggunakan game sebagai bagian dari proses pembelajaran.
6. Tahap keenam, evaluasi dan penyempurnaan akhir, dilaksanakan pada pekan pertama bulan September. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil penggunaan game dalam pembelajaran, tanggapan guru dan peserta didik, serta temuan selama implementasi. Hasil evaluasi digunakan untuk melakukan penyempurnaan akhir terhadap produk dan menyusun dokumentasi implementasi. Pada tahap ini juga dilakukan refleksi untuk mengetahui keterlaksanaan inovasi serta potensi keberlanjutan penggunaan Goji Game Suka Suka sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah.

Untuk memperjelas alur pelaksanaan inovasi Goji Game Suka Suka, tahapan implementasi dan evaluasi tersebut selanjutnya dirangkum dalam bentuk tabel. Tabel berikut menyajikan waktu pelaksanaan, kegiatan utama, pihak yang terlibat, serta hasil yang diharapkan pada setiap tahap, sehingga proses pengembangan dan penerapan game dapat terlihat secara sistematis dan mudah dipahami.

No.	Tahap Kegiatan	Waktu Pelaksanaan	Kegiatan Utama	Rincian Kegiatan	Hasil/Output
1	**Persiapan dan Identifikasi Kebutuhan**	**Pekan I April**	Koordinasi dan identifikasi kebutuhan pembelajaran	• Koordinasi dengan kepala sekolah dan guru • Mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran • Menentukan materi dan tujuan pembelajaran • Memperkenalkan konsep dan alur penggunaan Goji Game Suka Suka	• Materi dan tujuan pembelajaran terpilih • Guru memahami konsep dan alur Goji
2	**Perancangan Game**	**Pekan I Mei**	Analisis tujuan dan penyusunan konsep game	• Guru memasukkan tujuan pembelajaran ke Goji • Goji menganalisis tujuan, indikator, dan keterampilan yang dikembangkan • Menyusun alternatif konsep game • Guru memilih konsep yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik	• Rancangan konsep game yang sesuai dengan tujuan pembelajaran
3	**Pengembangan Produk**	**Pekan I Juni**	Penyusunan dan pembuatan game	• Menyusun misi, tantangan/soal, jenis interaksi, feedback, hint, retry, sistem skor, progres • Pemetaan tantangan dengan indikator pembelajaran • Menyusun Master Prompt • Mengembangkan game menggunakan Canva AI Code	• Produk game pembelajaran interaktif • Master Prompt Canva AI Code
4	**Pengujian dan Perbaikan Produk**	**Pekan II Juli**	Uji fungsi dan penyempurnaan game	• Guru menguji tombol, navigasi, dan soal • Memeriksa feedback, hint, retry, skor, progres • Menilai kesesuaian isi game dengan tujuan pembelajaran • Mengidentifikasi kekurangan atau kendala • Melakukan perbaikan terhadap bagian yang belum berfungsi optimal	• Game yang telah diuji dan diperbaiki serta siap digunakan
5	**Implementasi dalam Pembelajaran**	**Pekan I Agustus**	Penerapan game dalam pembelajaran	• Guru menggunakan game sebagai media pembelajaran • Peserta didik menyelesaikan misi dan tantangan • Guru mengamati keterlibatan, respons, dan kemudahan penggunaan game	• Game digunakan dalam pembelajaran • Data dan catatan hasil implementasi
6	**Evaluasi dan Penyempurnaan Akhir**	**September**	Evaluasi, refleksi, dan penyempurnaan	• Mengevaluasi penggunaan game dalam pembelajaran • Mengumpulkan tanggapan guru dan peserta didik • Menganalisis temuan atau kendala selama implementasi • Melakukan penyempurnaan akhir terhadap produk • Menyusun dokumentasi implementasi dan refleksi	• Produk akhir yang disempurnakan • Dokumentasi implementasi • Hasil refleksi dan rencana keberlanjutan

Tabel 1. Implementasi Goji Game Suka Suka

G. TAUTAN VIDEO MODEL KARYA INOVASI DAN FILE PENDUKUNG

Link youtube : https://youtu.be/U6H9mx7WZLY

Link Prototype game: https://gojigamesukasuka-desimal.my.canva.site/

Link Bank Game (hasil uji coba guru) :

https://kelas5goji.my.canva.site/

https://gojigamesukasuka-desimal.my.canva.site/istana-angka-ajaib

https://sulispurtiningsih.my.canva.site/gojigamesukasukafotosintesis

Link Petunjuk membuat game:

https://heyzine.com/flip-book/c32380d275.html#page/2

DAFTAR PUSTAKA

Canva. (2025). *What's new in Canva Education: Built with teachers, for teachers*. Canva.

Giannakoulas, A., & Xinogalos, S. (2024). Studying the effects of educational games on cultivating computational thinking skills to primary school students: A systematic literature review. *Journal of Computers in Education, 11*, 1283–1325.

Hainey, T., Connolly, T. M., Boyle, E. A., Wilson, A., & Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education, 102*, 202–223. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.09.001.

Hasanah, F., Iriawan, S. B., Mulyasari, E., & Alivia, Z. P. (2026). Effectiveness of digital game-based learning in elementary education: A systematic literature review. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 15*(4), 1036–1052.

Panjaitan, A. C., Dewi, P., Subali, B., & Widiyatmoko, A. (2026). Systematic literature review: Developing gamification to enhance elementary school students' learning outcomes. *Journal of Educational Sciences, 10*(1), 1211–1221.

UNESCO. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bagan Desain Model Goji Game Suka Suka

Gambar 2. Prompt Goji Game Suka Suka

Gambar 3. Input data pada ChatGPT

Gambar 4. Memilih Jenis Game

Gambar 5. Master Prompt yang Dihasilkan ChatGPT

Gambar 6. Input Master Prompt pada Camva AI

Gambar 7. Game yang sudah dibuat di Canva AI

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Implementasi Goji Game Suka Suka

LAMPIRAN

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
SD NEGERI TLOGOTIRTO 1
Alamat : Lempung, Tlogotirto, Sumberlawang, Sragen 57272 Email : sdn_tlogotirto@yahoo.com

KEPUTUSAN KEPALA SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOTIRTO 1
KABUPATEN SRAGEN

Nomor : 400.3.5.4/26/04.15.12/2026 Tentang

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOTIRTO 1

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN SRAGEN

Menimbang : a. bahwa berdasarkan ketentuan pasal 386 Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah, Pemerintah Daerah dalam rangka meningkatkan kinerja penyelenggaraan Pemerintah Daerah;

b. bahwa berdasarkan ketentuan pasal 1 angka 1 dan 2

Peraturan Bersama Menteri Negara Riset dan Teknologi dan

Menteri Dalam Negeri nomor 3 Tahun 2012 dan nomor 36 Tahun 2012 tentang penguatan Sistem Inovasi Daerah perlu diinventarisir program inovasi;

c. bahwa berdasarkan sebagaimana dimaksud dalam huruf a dan b, perlu menetapkan keputusan Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan tentang Daftar Inovasi Tahun 2026.

Menimbang : 1. Undang-Undang Nomor 25 Tahun 209 tentang Pelayanan

Publik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009

Nomor : 112, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia

Nomor : 5038);

2. Undang-undang nomor 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan

Peraturan Perundang- undangan (Lembaran Negara Republik

Indonesia Tahun 2011 Nomor 82, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5234);

3. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan

Konsumen (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor 42, Tambahan Lembaran Negara Nomor : 4125);

4. Undang-undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Penyelenggaraan

Negara yang bersih dan bebas korupsi, kolusi dan nepotisme

(Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor : 75, tambahan Lembaran Negara Nomor : 3851);

5. Peraturan Pemerintah Nomor 86 Tahun 1999 tentang Tata cara

pelaksanaan peran serta masyarakat dalam penyelenggaraan

Negara (Lembaran Negara Tahun 1999 Nomor : 192, Tambahan Lemaran Negara Nomor : 3866);

6. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 2 Tahun 2008 tentang Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan

Pemerintah Daerah Kabupaten Sragen (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2008 Nomor 2, Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 1);

7. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 5 Tahun 2008

tentang Urusan Pemerintah Kabupaten kepada Desa

(Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2008 Nomor 5, Tambahan Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 4);

8. Peraturan Daerah Kabupaten Sragen Nomor 16 Tahun 2008

tentang Organisasi dan Tata Kerja Pemerintah Kecamatan dan

Pemerintah Kelurahan Kabupaten Sragen (Lembaran Daerah Kabupaten Sragen Nomor 13);

9. Peraturan Bupati Sragen nomor 65 Tahun 2014 tentang Sistem Inovasi Daerah (SIDa) Kabupaten Sragen (Berita Daerah Kabupaten Sragen Tahun 2014 Nomor 65.

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN :

PERTAMA : Membentuk Tim Inovasi Sekolah SDN Tlogotirto 1 tahun 2026 sebagaimana tercantum dalam lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Keputusan Kepala Kepala Sekolah Dasar Negeri Tlogptirto 1 ini mulai berlaku pada tanggal yang telah ditetapkan;

KETIGA : Jika kemudian hari ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan.

Ditetapkan di : Sragen

Pada Tanggal : 19 Januari 2026

Kepala SD Negeri Tlogotirto 1

Sulis Purtiningsih, S.Pd.SD

NIP. 19821108 201101 2 007

Lampiran I

Keputusan : Kepala SD Negeri Tlogotirto 1

Nomor : 400.3.5.4/26/04.15.12/2026

Tanggal : 19 Januari 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SD NEGERI TLOGOTIRTO 1 KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

No	Instansi	Kecamatan	Judul Inovasi
1	SDN Tlogotirto 1	Sumberlawang	Goji Game Suka Suka Game Pembelajaran Interaktif Berbantuan AI dan Canva

Kepala SD Negeri Tlogotirto 1

Sulis Purtiningsih, S.Pd.SD

NIP. 19821108 201101 2 007

Lampiran II

Keputusan : Kepala SD Negeri Tlogotirto 1

Nomor : 400.3.5.4/26/04.15.12/2026

Tanggal : 19 Januari 2026

DAFTAR INOVASI DAN PENGELOLA INOVASI

SEKOLAH DASAR NEGERI TLOGOTIRTO 1

KABUPATEN SRAGEN TAHUN 2026

NO	NAMA	JABATAN DALAM DINAS	KEDUDUKAN DALAM TIM
1	Sulis Purtiningsih, S.Pd.SD	Kepala Sekolah	Penanggung Jawab
2	Miming Fadhilah, M.Pd	Guru Kelas	Ketua
3	Puji Astuti, S.Pd.	Guru kelas	Anggota
4	Whindy Widowati, S.Pd.SD	Guru Kelas	Anggota
5	Didik Dwiyono, S.Pd.SD	Guru Kelas	Anggota
6	Sri Suranti, S.Pd.	Guru PAI	Anggota
7	Yuanita Kartikasari, S.Pd.	Guru Kelas	Anggota

Kepala SDN Tlogotirto 1

Sulis Purtiningsih, S.Pd.SD

NIP. 19821108 201101 2 007

LAMPIRAN 1. Surat Pernyataan Orisinalitas Karya Inovasi

PEMERINTAH KABUPATEN SRAGEN
SD NEGERI TLOGOTIRTO 1
Alamat : Lempung, Tlogotirto, Sumberlawang, Sragen 5727
Email : sdn_tlogotirto@yahoo.com

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama	:	Sulis Purtiningsih
Jabatan	:	Kepala Sekolah
Instansi	:	SD Negeri Tlogotirto 1
Kecamatan	:	Sumberlawang

Dengan ini menyatakan bahwa proposal Inovasi kami dengan judul GOJI GAME SUKA SUKA GAME PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN AI DAN CANVA adalah asli karya kami dan belum pernah dibiayai oleh lembaga atau sumber dana lain.

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Sragen, September 2026

Yang Menyatakan



Sulis Purtiningsih, S.Pd.SD
NIP. 19821108 201101 2 001