

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA BUDDHA (STIAB) SMARATINGGA

PROGRAM STUDI: PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA (S1, S2)
SK DIRJEN BIMAS BUDDHA NOMOR: 86 TAHUN 2019
STATUS: TERAKREDITASI A

Boyolali, 30 Oktober 2023

Nomor: PTB/359/E.7/STIAB.SMART/X/2023

Lamp : -

Hal : Permohonan ijin Penelitian

Kepada:

Yth. Kepala SD Karya Dharma Bhakti 2 Palembang

Di Tempat

Namo Sanghyang Adi Buddhaya

Namo Buddhaya

Perkenankanlah melalui surat ini, kami Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smaratingga memohon kepada *Kepala SMP Karya Dharma Bhakti Palembang* untuk berkenan mengijinkan mahasiswa dibawah ini:

Nama : **Evi Sefriani Dwika**

NPM : 20200200012

Tempat/Tanggal Lahir : Banjarnegara, 19 September 2001

Semester : VII (Tujuh)

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha

Melaksanakan Penelitian untuk Tugas Akhir (Skripsi) dengan judul **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Pendidikan Agama Buddha Materi Tokoh Perdamaian Dunia Kelas IX SMP**, (kurun waktu penelitian selama enam bulan).

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami haturkan terimakasih.

Sadhu...Sadhu...Sadhu.

Hormat Kami,
Ketua STIAB Smaratingga



Lampiran 2. Kuesioner Pra Penelitian “Analisis Kebutuhan untuk Peserta didik”

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama :

Sekolah :

Kelas :

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
=

Lampiran 3. Hasil Analisis Kebutuhan untuk Peserta didik Pra Penelitian

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *sephanus*
Sekolah : *knB 2*
Kelas : *9*

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= *Fitur Isian Singkat*
Fitur Benar salah
Fitur ABC

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Cissilia Fia Caroline
Sekolah : Karya Dharma Bhakti 2
Kelas :

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 a. Ya
b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= Ingin adanya (name seperti Soal-Soal Mata Pelajaran)

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *Paranitha saridevi Ten*
 Sekolah : *SMP Karya Dharna Bhakti 2 Palembang*
 Kelas : *IX*

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
 = *pilih ganda, True false, tulan Singkat*

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *Vanria Valencia*

Sekolah : *KDB 2*

Kelas : *9*

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 a. Ya
b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
- Pilihan ganda
- Isian singkat

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Justin Valentino
Sekolah : SMP Karada dharma Bhakti 2
Kelas : IX (9)

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 Ya
 Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 Ya
 Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 Ya
 Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 Ya
 Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 Ya
 Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 Ya
 Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
 = Fitur benar/Salah

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *Vihent Eom Cerva*

Sekolah : *KDBZ*

Kelas : *9/IX*



1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= *fitur benar/salah*

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *stevn*
Sekolah : *warya dharma bakti 2*
Kelas : *9*

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= *mergundang teman*

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *stevn*

Sekolah : *warya dharma bakti 2*

Kelas : *9*

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= *mergundang teman*

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Saskia
Sekolah : SMP KDB
Kelas : 9

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 a. Ya
b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= Fitur total orang yg menjawab benar /salah
= Fitur memunculkan jawaban yg benar

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Alvindo

Sekolah : SMP KDB 2

Kelas : 9

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= Pertanyaan sendiri

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Sacca Dhiranita
Sekolah : SMP Karya Dharma Bhakti
Kelas : Sembilan

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= Quiz, game per klmpls, dll

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Rizky Setiawan
Sekolah : Karya Dharma Bhakti 2
Kelas : 9

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 a. Ya
b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= pertanyaan ganda

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *Stephanie Immanuel*

Sekolah : *SMP KOB 2*

Kelas : *IX (Sembilan)*

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= Pembahasan materi yang seru & memberikan soal setelah membahas materi

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Felice Trijena

Sekolah : SMP Karya Dharma Bhakti Palembang

Kelas : IX

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= beberapa jenis game / kuis, karakter untuk pemain saat memainkan game / kuis tersebut.

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *yosanto dwi Adhiteano*
Sekolah : *KDZ Palembang*
Kelas : *IX (9)*

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= *Cerita Rakyat*

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : nicholas Jonathan
Sekolah : kdb 2 Palembang
Kelas : 9

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 a. Ya
b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= cerita rakyat

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : fary-7
 Sekolah : farya charma Bhatti 2
 Kelas : D

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
 = seperti bahan makanan, teka-teki, papan peringkat, poin, dan tempat gamifikasi

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Denny
Sekolah : Fat'ya darma bhakti 2
Kelas : 5

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 - a. Ya
 - b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 - a. Ya
 - b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 - a. Ya
 - b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 - a. Ya
 - b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 - a. Ya
 - b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= Cerita rakyat

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Nicolas Karent
Sekolah : KKO 2
Kelas : 9

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 - Ya
 - b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 - Ya
 - b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 - Ya
 - b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 - a. Ya
 - Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 - Ya
 - Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 - Ya
 - b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= Cerita? dari beberapa tokoh dari materi yang ditampilsan
tanya jawab

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *Ryo*
Sekolah : *KJB*
Kelas : *IX*

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= *kehad*

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Dewe

Sekolah : SMR KBB 2

Kelas : 9

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 Ya
b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
a. Ya
 Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
a. Ya
 Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 Ya
b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 Ya
b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 Ya
b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= fitur 2x point jika menjawab benar 10 kali

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Braident E. Lio

Sekolah : KDB2

Kelas : 9

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senang?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= - Kahoot
- Quiziz
- canva

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : *Christian Betie*

Sekolah : *KDB 2*

Kelas : *IX*

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= *Fitur isian singkat*

**ANGKET ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI RAGAM BUDAYA DAN TOKOH
TELADAN AGAMA BUDDHA**

Nama : Nova Crui ser
Sekolah : SMP Karya dharma bhakti
Kelas : IX

1. Apakah pembelajaran agama yang selama ini berlangsung menyenangkan?
 a. Ya
 b. Tidak
2. Apakah mata Pelajaran agama termasuk salah satu mata pelajaran yang paling anda tunggu dan senangi?
 a. Ya
 b. Tidak
3. Menurut anda, apakah materi mengenai ragam budaya dan tokoh teladan agama Buddha pada mata pelajaran agama termasuk salah satu materi yang sulit?
 a. Ya
 b. Tidak
4. Apakah selama ini guru menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
5. Berkaitan dengan pertanyaan sebelumnya, apakah anda memerlukan bahan ajar berbasis gamifikasi untuk pembelajaran agama?
 a. Ya
 b. Tidak
6. Apakah anda setuju dengan pengembangan dan penerapan sebuah inovasi bahan ajar berbasis gamifikasi dalam format aplikasi?
 a. Ya
 b. Tidak
7. Fitur apa saja yang ingin di tampilkan dalam aplikasi gamifikasi yang akan di rancang?
= ~~Beragam~~ fitur benar salah

Lampiran 4. Pedoman Wawancara

Indikator	Pertanyaan
Penggunaan media pembelajaran dalam kelas	Aspek Karakter Siswa
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut pandangan Bapak, bagaimana karakteristik siswa SMP Karya Dharma Bhakti? 2. Dalam satu kelas, biasanya atau rata – rata terdiri dari berapa siswa? 3. Sejauh ini bagaimana hasil dari penilaian capaian pembelajaran siswa, baik dari segi kognitif,afektif maupun psikomotornya?
	Aspek Penggunaan Metode dan Strategi Pembelajaran
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari sekian banyak metode pembelajaran, metode jenis apa yang biasa Bapak gunakan ketika menyampaikan materi pembelajaran? 2. Dari penggunaan metode pembelajaran tersebut, bagaimana hasil kinerja siswa terhadap pencapaian pembelajaran?
	Aspek Sumber Belajar
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber belajar seperti apa yang biasa Bapak gunakan untuk aktivitas pembelajaran di kelas? 2. Hingga saat ini bagaimana respon siswa ketika bapak menggunakan media pembelajaran atau sumber belajar tersebut? 3. Menurut Bapak apakah jenis atau format sumber belajar lain yang dapat menarik perhatian siswa? 4. Bagaimana menurut Bapak terhadap penerapan sebuah inovasi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi?

Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru Agama Buddha SMP KDB

LEMBAR WAWANCARA

Penggunaan Media Pembelajaran di Kelas

Nama responden : Susilo S.Pd.B

Tanggal wawancara : 12 Desember 2023

Aspek karakteristik siswa

1. Menurut pandangan Bapak, bagaimana karakteristik siswa kelas IX SMP Karya Dharma Bhakti?

Jawaban: “kalau saya kan mengikuti dari awal dari kelas 7,8 dan 9jadi walaupun apa namanya walaupun belum memiliki karakter yang bagus sesuai kita harapkan setidaknya sudah ada perkembangan baik dari siswa yang tadinya e bisa dikatakan lebih parah dari ini perilaku -perilaku khususnya dalam hal sopan santun ini sedikit banyak sudah lebih baik untuk kelas Sembilan ya kurang lebih begitu”

2. Dalam satu kelas, biasanya atau rata – rata terdiri dari berapa siswa?

Jawaban: “satu kelas rata – rata 20 antara 20 sampai 25 kalau disini”

3. Sejauh ini bagaimana hasil dari penilaian capaian pembelajaran siswa, baik dari segi kognitif,afektif maupun psikomotornya?

Jawaban: “nah kalau dari segi tiga sisi itu anak – anak sini sebenarnya sudah bagus, rata – rata sudah bagus cuma memang ada satu dua anak yang perlu kita perhatikan ya, eee apa namanya perlu perhatian khusus lah, tentang khususnya sikapnya ya, sikapnya ada yang beberapa perlu yang kita bimbing untuk kelas sembilan jadi tapi kalau secara keseluruhan baik pengetahuan, baik sikap untuk semuanya sudah bagus”

Aspek Penggunaan Metode dan Strategi Pembelajaran

1. Dari sekian banyak metode pembelajaran, metode jenis apa yang biasa Bapak gunakan ketika menyampaikan materi pembelajaran?

Jawaban: “emm kalau untuk saya paling seneng malah metodenya ini pbl ya pjbl ya, jadi kalau pbl pembelajaran berbasis masalah ya jadi anak – anak bisa mencari sendiri terus mencari cara untuk menyelesaikan masalah yang kita berikan kan, terus yang kedua pjbl itu proyek Dimana proyek itu Dimana siswa itu bisa apa Namanya praktek langsung jadi lebih mengena bagi mereka kalau mereka praktek di banding dengan kita hanya mengajar dengan cara yang klasik ceramah seperti biasanya jaman – jaman dulu, nah pjbl ini lebih sering saya terapkan pjbl dan pbl”

2. Dari penggunaan metode pembelajaran tersebut, bagaimana hasil kinerja siswa terhadap pencapaian pembelajaran?

Jawaban: “rata – rata kalau saya perhatikan dari secara subjektif dulu itu anak – anak lebih banyak ngerti malahan ya jadi capaiannya lebih baik ya, ketika kita tanya kita tes secara lisan mereka bisa menjawab apa yang apa namanya apa yang kita berikan sesuai yang diharapkan, kalau secara objektif ya penilaian secara tertulis itu jelas tentunya lebih baik di banding kita hanya sekedar ceramah gitu aja”

Aspek Sumber belajar

1. Sumber belajar seperti apa yang biasa Bapak gunakan untuk aktivitas pembelajaran di kelas?

Jawaban: “kalau dikelas sumber belajar kita menggunakan buku paket itu dari pemerintah yang kalau kelas sembilan masih kurikulum 2013 ya pake buku dari kemendikbut 2013 ee untuk sumber belajar kita juga menggunakan ee dari internet juga kita ee gunakan ya disini anak – anak kan semuanya membawa heandphone sudah bisa emm apa browsing browsing sendiri terkait sumber belajar jadi kita tingga mengarahkan saja”

1. Hingga saat ini bagaimana respon siswa ketika bapak menggunakan media pembelajaran atau sumber belajar tersebut?

Jawaban: “kalau media belajar yang paling sering digunakan proyektor ya, kalau dengan proyektor tentunya lebih menarik ya lebih menari di bandingkan hanya duduk tegak atau berdiri menyampaikan materi. Tapi kalau ada proyektor setidaknya kitab bisa menampilkan video, menampilkan gambar jadi respon siswa tentunya lebih antusias di banding apa namanya manual baca”

2. Menurut Bapak apakah jenis atau format sumber belajar lain yang dapat menarik perhatian siswa?

Jawaban: “sebenarnya saya pikir banyak karena siswa ini kan kemampuannya beragam banya cuman eee saya pribadi belum terlalu banyak menggali hal itu, tapi pasti ada banyak, kalau kita belajar terkait metode yang lebih pas untuk mereka”



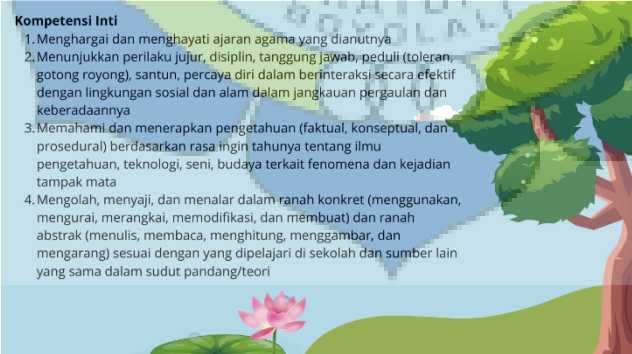
3. Bagaimana menurut Bapak terhadap penerapan sebuah inovasi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi?

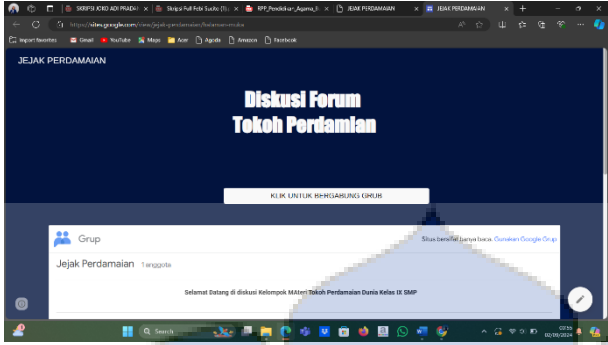
Jawaban: “ya kalau memiliki inovasi pembelajaran dengan cara game gaming ya, itu tentunya sangat bagus sekali saya kira bagus sekali karena anak – anak jaman sekarang pasti suka main game ya kadang kalau di suruh belajar males, tapi kalau di suruh main game tanpa di suruh pun mereka tetap semangat. Apa lagi kita mempunyai inovasi mau membuat bagaimana caranya anak bisa belajar dengan game, belajar sambil main game itu pasti sangat membantu sekali ya. Apa lagi gamenya bisa mecangkup materi – materi yang kita harapkan tentunya itu bisa sangat membantu sebagai media yang sangat membantulah pokoknya inovasi yang bagus itu saya pikir”

Lampiran 6. *Storyboard*

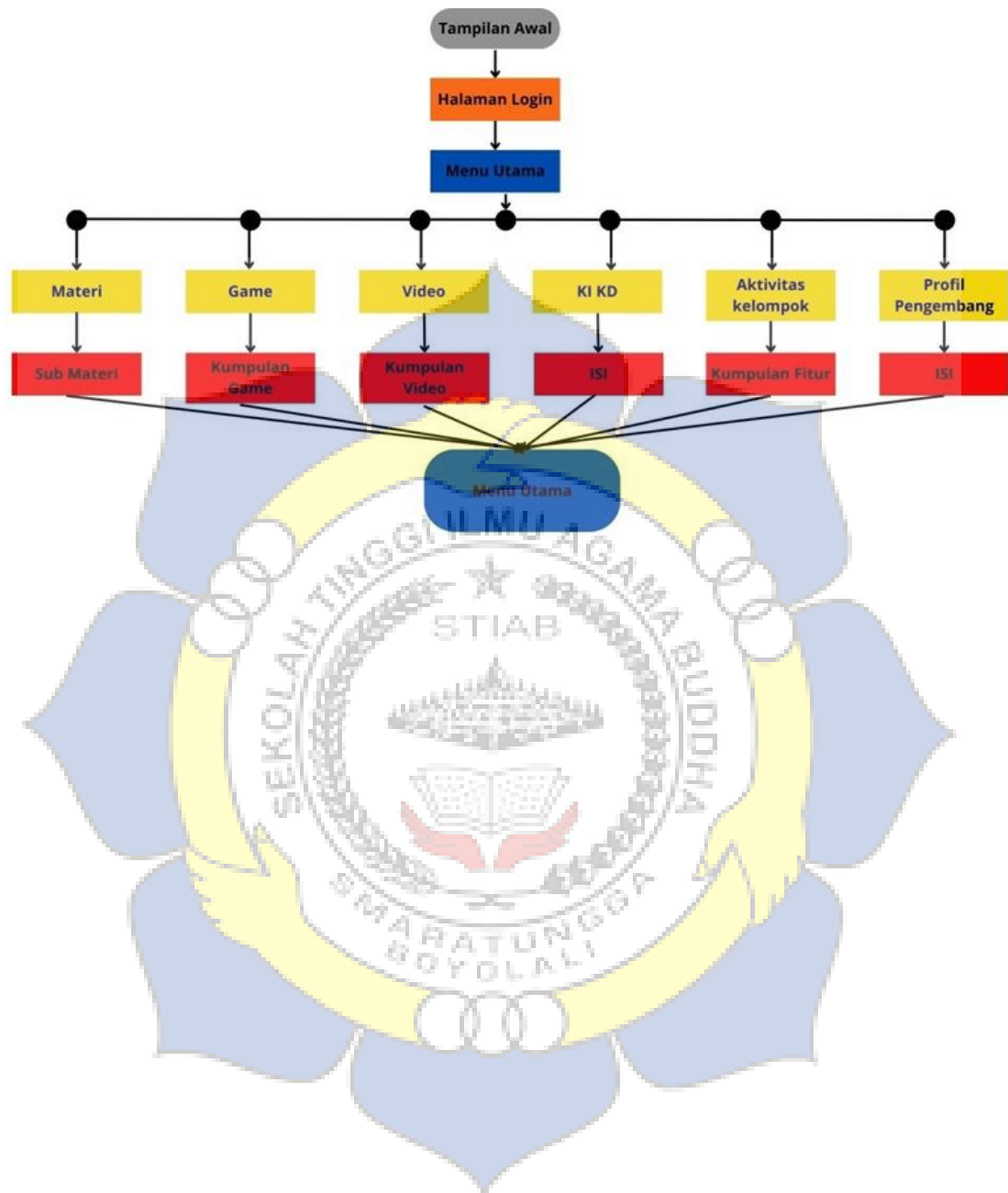
	Visual	Keterangan
Tampilan awal Aplikasi	 <p>The screenshot shows the initial screen of the application. At the top, it says "JEJAK PERDAMAIAN" in large blue letters, followed by the subtitle "Kisah Inspiratif Tokoh Buddhis dalam Perdamaian Dunia". Below this is a colorful illustration of a globe with various landmarks and a QR code. In the center, there is a white login form with a blue header "Silahkan Masuk", a text input field, a password input field, and a blue "Masuk" button. The background features a stylized cityscape with various buildings and a Ferris wheel.</p>	<p>Halaman ini adalah halaman awal sebelum masuk kedalam aplikasi, Dimana siswa harus memasukan nama dan kelas kemudian klik tombol masuk</p>
Halaman Utama	 <p>The screenshot shows the main menu of the application. It features a large blue banner at the top with the text "MENU UTAMA". Below the banner are six circular icons representing different activities: "Materi" (document), "Game" (game controller), "Video" (play button), "KI KD" (gears), "Aktivitas Kelompok" (group of people), and "Profil Pengembang" (person icon). The background is a stylized cityscape with various buildings and a Ferris wheel. A large watermark of a university logo is overlaid on the image.</p>	<p>Halaman ini adalah tampilan dari halaman utama dimana terdapat beberapa icon seperti materi, game, video, KI KD, aktifitas kelompok dan profil pengembang. Audio mengeluarkan lagu – lagu yang berbeda di setiap icon dan untuk icon video langsung terhubung dengan youtube cerita jataka.</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Halaman Materi</p>		<p>Halaman ini berupa halaman materi dimana terdapat pilihan materi sesuai dengan yang di akan disampaikan oleh guru dan juga bisa di pelajari kembali oleh siswa.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Tampilan Materi</p>		<p>Halaman ini merupakan tampilan dari materi jika kita memilih dari salah satu pilihan materi yang tersedia. Pada setiap pilihan materi yang ingin di pilih akan di sajikan gambar masing – masing tokoh sesuai dengan materi.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Tampilan Isi Materi</p>		<p>Halaman ini adalah tampilan selanjutnya dari materi dimana akan terdapat materi yang sudah tersedia.</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Halaman Latihan Soal</p>		<p>Halaman ini merupakan halaman untuk latihan soal setelah siswa selesai mempelajari salah satu materi yang tersedia. Setiap selesai mempelajari isi materi siswa akan di sajikan untuk mengerjakan soal latihan.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Tampilan Game</p>		<p>Halaman ini adalah tampilan halaman game dimana siswa dapat memilih game yang tersedia. Seluruh game ini berisi seputar permainan yang mencakup materi Tokoh Perdamaian Dunia.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Halaman KI KD</p>	 <p>Kompetensi Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleran, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata 4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori 	<p>Halaman ini merupakan tampilan dari KI dan KD sesuai dengan panduan yang ada di buku dan RPP.</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Halaman Diskusi Kelompok</p>		<p>Halaman ini adalah halaman yang di sediakan untuk melakukan diskusi kelompok. Siswa dengan mudah dapat terhubung kedalamnya untuk berdiskusi mengenai materi atau hal yang kurang di pahami dengan temannya</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Halaman Profil</p>		<p>Halaman ini adalah halaman Profil Pengembang yang berisikan Biodata Pembuat aplikasi. Lalu ada foto Pembuat Aplikasi.</p>

Lampiran 7. Desain *Flowchart*



Lampiran 8. Angket Penilaian Ahli Media

No	Aspek Pertanyaan	Indikator	Jumlah Pertanyaan
1.	Aspek Desain Pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD.	1
		Materi disampaikan secara lengkap.	1
		Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.	1
		Materi disampaikan dengan jelas.	1
		Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	1
		Materi disampaikan secara sistematis.	1
		Contoh soal disajikan dengan jelas.	1
		Kunci jawaban yang disajikan telah benar.	1
		Cakupan soal diberikan secara lengkap.	1
		Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1
		Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	1
		Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi.	1
2.	Aspek Rekayasa Perangkat	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.	1
		Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.	1
		Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	1
		Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	1
		Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	1
		Aplikasi yang digunakan tepat.	1
3.	Aspek Tampilan Visual	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.	1
		Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.	1
		Desain tombol yang digunakan sesuai.	1
		Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.	1
		Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.	1
		Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.	1
		Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.	1
		Desain media rapi.	1
		Media didesain secara menarik.	1
Jumlah Total			

Lampiran 9. Hasil Penilaian Ahli Media

NO	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		SS	S	SK	TS	STS
Aspek Desain Pembelajaran						
1.	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD.		✓			
2.	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
3.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
4.	Materi disampaikan dengan jelas.	✓				
5.	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	✓				
6.	Materi disampaikan secara sistematis.		✓			
7.	Contoh soal disajikan dengan jelas.		✓			
8.	Kunci jawaban yang disajikan telah benar.		✓			
9.	Cakupan soal diberikan secara lengkap.		✓			
10.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
11.	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.		✓			
12.	Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi.		✓			
Aspek Rekayasa Perangkat						
13.	Pengembangan media dilakukan secara efektif dan efisien.		✓			
14.	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif dan efisien.		✓			

15.	Media dapat dikelola/dipelihara dengan mudah.	✓				
16.	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.	✓				
17.	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas.	✓				
18.	Aplikasi yang digunakan tepat.		✓			
Aspek Tampilan Visual						
19.	Pemilihan warna yang digunakan sesuai.	✓				
20.	Pemilihan huruf yang digunakan sesuai.	✓				
21.	Desain tombol yang digunakan sesuai.	✓				
22.	Tata letak pola desain yang digunakan sesuai.		✓			
23.	Tampilan gambar yang digunakan sesuai dengan materi.		✓			
24.	Keseimbangan proporsi gambar yang digunakan sesuai.		✓			
25.	Pemilihan efek suara yang digunakan sesuai.		✓			
26.	Desain media rapi.		✓			
27.	Media didesain secara menarik.	✓				
Jumlah		9	18	0	0	0

Lampiran 10. Angket Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Pertanyaan	Indikator	Jumlah Pertanyaan	Total Item
1.	Aspek Materi	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD.	1	12
		Materi disampaikan secara lengkap.	1	
		Materi yang disampaikan dengan tujuan pembelajaran.	1	
		Materi disampaikan dengan jelas.	1	
		Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.	1	
		Materi disampaikan secara sistematis.	1	
		Contoh soal disajikan dengan jelas.	1	
		Kunci jawaban yang disajikan telah benar.	1	
		Cakupan soal diberikan secara lengkap.	1	
		Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	1	
		Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.	1	
		Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi.	1	
		2.	Aspek Bahasa	
Kefektifan kalimat.	1			
Ketepatan tata bahasa.	1			
Kebakuan istilah.	1			
3.	Aspek Pembelajaran	Media sesuai dengan perkembangan intelektual siswa.	1	9
		Media sesuai dengan perkembangan emosional siswa.	1	
		Pesan/informasi mudah dipahami.	1	
		Keefektifan penyampaian pesan/informasi secara visual.	1	
		Mendorong rasa ingin tahu.	1	
Jumlah Total				22

Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Materi						
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan KI dan KD.	✓				
2	Materi disampaikan secara lengkap.		✓			
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
4	Materi disampaikan dengan jelas.		✓			
5	Materi yang disampaikan mudah untuk dipahami.		✓			
6	Materi disampaikan secara sistematis.		✓			
7	Contoh soal disajikan dengan jelas.		✓			
8	Kunci jawaban yang disajikan telah benar		✓			
9	Jawaban dibahas secara jelas.		✓			
10	Cakupan soal diberikan secara lengkap		✓			
11	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓			
12	Evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi.		✓			
13	Adanya pemberian umpan balik terhadap evaluasi		✓			
Aspek Bahasa						
14.	Ketepatan struktur kalimat.		✓			
15.	Kefektifan kalimat.		✓			

16.	Ketepatan tata bahasa.		✓			
17.	Kebakuan istilah.			✓		
Aspek Pembelajaran						
18.	Media sesuai dengan perkembangan intelektual siswa.		✓			
19.	Media sesuai dengan perkembangan emosional siswa.	✓				
20.	Pesan/informasi mudah dipahami.		✓			
21.	Keefektifan penyampaian pesan/informasi secara visual.		✓			
22.	Mendorong rasa ingin tahu.		✓			
Jumlah		3	18	1	0	0



Lampiran 12. Angket Respon Siswa

9/2/24, 7:57 AM MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI PENDIDIKAN AGAMA BUDDHA MATERI TOKOH PERDAMAI...

4. 1. Apakah penyampaian materi dalam media ini jelas? *

Centang semua yang sesuai.

- Ya
 Tidak

5. 2. Apakah soal yang disajikan jelas? *

Centang semua yang sesuai.

- Ya
 Tidak

6. 3. Apakah bahasa yang digunakan jelas dan muda dipahami? *

Centang semua yang sesuai.

- Ya
 Tidak

7. 4. Apakah media di desain secara menarik? *

Centang semua yang sesuai.

- Ya
 Tidak

8. 5. Apakah media ini dapat meningkatkan pemahaman anda? *

Centang semua yang sesuai.

- Ya
 Tidak

9. 6. Apakah media ini bermanfaat dalam menunjang kegiatan belajar anda? *

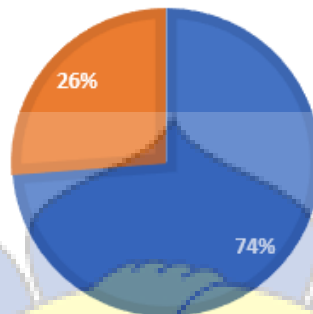
Centang semua yang sesuai.

- Ya
 Tidak

Lampiran 13. Hasil Respon Siswa

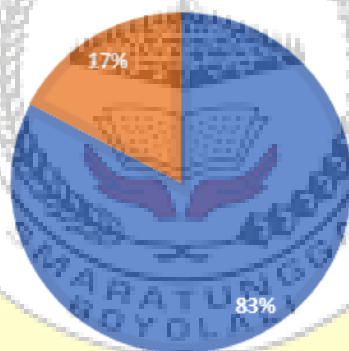
1. APAKAH PENYAMPAIAN MATERI DALAM MEDIA INI JELAS?

■ YA ■ Tidak



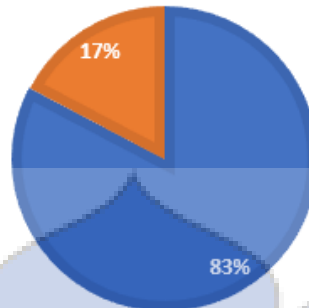
2. APAKAH SOAL YANG DISAJIKAN JELAS?

■ YA ■ Tidak



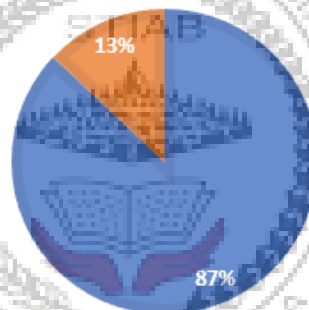
3. APAKAH BAHASA YANG DIGUNAKAN JELAS DAN MUDA DIPAHAMI?

■ YA ■ Tidak



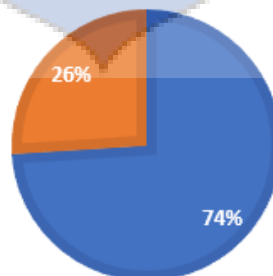
4. APAKAH MEDIA DI DESAIN SECARA MENARIK?

■ YA ■ Tidak



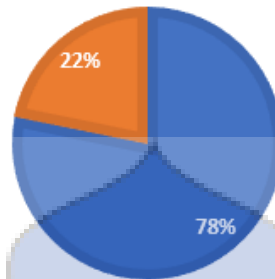
5. APAKAH MEDIA INI DAPAT MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANDA?

■ YA ■ Tidak



6. APAKAH MEDIA INI BERMANFAAT DALAM
MENUNJANG KEGIATAN BELAJAR ANDA?

■ YA ■ Tidak



Lampiran 14. Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi

**KARTU PROSES BIMBINGAN
PROPOSAL DAN SKRIPSI**

PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA (SI)
SEKOLAH TINGGI ILMU AGAMA BUDDHA SMARATUNGGA

TAHUN AKADEMIK

Nama Mahasiswa Evi Setriani Dwikha NPM 20220220012
 KRS Registrasi - Semester Ganjil / Genap * _____ Tahun Akademik _____
 Dosen Pembimbing I Budi Utomo Ph.D.
 Dosen Pembimbing II Mujyanto M.Pd
 Judul Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis
Gamifikasi Pendidikan Agama Buddha Materi Torah Perdomairan Dunia
Kelas IX SMP

DOSEN PEMBIMBING I

No.	Tanggal	Pokok Bahasan dan Catatan	Paraf Pembimbing I	Paraf Pembimbing II	Catatan
1	29/09/2023	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	
2	1/10/2023	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Proses pen
3	5/10/2023	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Acc. Sid & Rini
4	12/10/2023	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Uraian
5	6/11/2023	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Uraian
6	5/12/2023	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Uraian
7	1/1/2024	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Uraian
8	6/1/2024	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Uraian
9	12/1/2024	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Uraian
10	16/2/2024	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Uraian
11	23/2/2024	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	Acc. Mujyanto & Rini
12	25/2/2024	Uraian	Handwritten signature	Handwritten signature	
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

DOSEN PEMBIMBING II

No.	Tanggal	Pokok Bahasan dan Catatan	Paraf Mhs.	Paraf Pemb. I	Catatan
1	26/12/2023	Latih belajaring	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
2	28/12/2023	bab 1	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
3	5/01/2024	bab 2	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
4	9/01/2024	revisi bab 1 - 2	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
5	6/05/2024	bab 1. 2. 3	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	
6	6/6/2024	Bab IV (penyajian hari)	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	lanjutkan sesuai dengan panduan
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

Catatan - * CKB yang tidak perlu
 - Dibimbing minimal 8 kali pertemuan
 - Dosen mencatat dan tanda tangan pada setiap kali pertemuan sebagai tanda bukti pelaksanaan bimbingan



Lampiran 15. Tanda Submit Jurnal



Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)

<https://ojs-jireh.org/index.php/jireh>

Akreditasi SINTA 3 SK Kemendikbudristek Nomor: 164/E/KPT/2021

Email: jurnaljireh19@gmail.com ISSN: 2685-1466 (e); 2685-1393 (p)

Publisher: Sekolah Tinggi Teologi Injili dan Keperawatan (STTBK) Kupang

Jalan Untung Surapati, Gang Kincir, RT/RW: 011/003, Kelurahan Batuplat-Alak Kupang

LETTER OF ACCEPTANCE

Nomor: 13/Las/JIREH/05/2024

Bersama surat ini Redaksi Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH) mengucapkan terima kasih atas kepercayaannya dengan memilih JIREH sebagai tujuan publikasi artikel ilmiahnya. Artikel telah menjalani proses review melalui tim editor dan reviewer.

Dari hasil pertimbangan Redaksi, artikel dengan judul:

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha Kelas IX SMP (ID 229)

Penulis: Evy Setriani Dwika¹, Budi Utomo², Mujiyanto³

Email korespondensi: evysetriani091@gmail.com

Afiliasi: ^{1,2,3} Sekolah Tinggi Teologi Injili dan Keperawatan Smarung

Artikel dinyatakan diterima dan direkomendasikan untuk diterbitkan dalam edisi Volume 6, Nomor 2, 2024.

Demikian *Letter of Acceptance* ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kupang, 20 Mei 2024

JIREH Editor in Chief



Kintu Hasibolan Hutapea
Scopus ID: 58231480000

Lampiran 16. Sertifikat Cek Turnitin



The certificate is issued by the Lembaga Publikasi Ilmiah dan Penerbitan (LPIP) of Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smaratungga. It certifies that the manuscript of **EVI SEFRIANI DWIKA** has passed the Turnitin check. The certificate is dated September 2, 2024, in Boyolali. It is signed by the Chairman of STIAB Smaratungga, Dr. Kabri, and the Chairman of LPIP, Julia Surya.

LEMBAGA PUBLIKASI ILMIAH DAN PENERBITAN (LPIP)
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smaratungga
Jln. Semarang-Solo Km. 60 Ampel, Boyolali, Jawa Tengah, Indonesia - 57352

Sertifikat
Nomor PTB/411/E.7/STIAB.SMART/IX/2024

Lembaga Publikasi Ilmiah dan Publikasi (LPIP) Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha menyatakan bahwa Rancangan Skripsi atas nama
EVI SEFRIANI DWIKA
Telah **LULUS** pengecekan Turnitin
Boyolali, 2 September 2024

KETUA STIAB SMARATUNGGGA

Dr. Kabri, S.Ag., M.Pd., M.Pd.B.
NIY. 101015

KETUA LPIP

Julia Surya, Ph.D.
NIY. 101070

Daftar Riwayat Hidup

Nama : Evi Sefriani Dwika

NIM : 20200200012

Tempata Lahir : Banjarnegara

Tanggal Lahir : 19 September 2001

Alamat Rumah : Dk. Pringamba, Ds. Aribaya, Kec. Pagentang, Kab.

Banjarnegara, Jawa Tengah

Email : evisefriani091@gmail.com

Telepon : 081327324616

Pendidikan yang Ditempuh:

1. TK Pertiwi Buah Hati, Lulus Tahun 2006
2. SDN 1 Aribaya, Lulus Tahun 2014
3. SMPN 2 Pagentan, Lulus Tahun 2017
4. SMK 45 Wonosari, Lulus Tahun 2020
5. STIAB Smaratungga, Lulus Tahun 2024

