

ABSTRAK

Evi Sefriani Dwika. 20200200012. 2024. “ *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Pendidikan Agama Buddha Materi Tokoh Perdamaian Dunia Kelas IX SMP*” Skripsi: Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha (S1) Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smaratungga Boyolali Jawa Tengah. Pembimbing (I) Budi Utomo, S.Ag.,M.A.,Ph.D. Pembimbing (II) Mujiyanto, M.Pd.

Kata Kunci : *Media pembelajaran interaktif, gamifikasi, tokoh perdamaian dunia, SMP, ADDIE.*

Studi ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif yang menerapkan gamifikasi pada materi "Tokoh Perdamaian Dunia" bagi siswa di SMP Karya Dharma Bhakti Palembang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya penggunaan teknologi, terutama *smartphone*, dalam pengajaran Pendidikan Agama Buddha serta rendahnya minat siswa terhadap materi tersebut. Metode yang dipakai adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE* (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dan juga memotivasi mereka untuk belajar. Media ini telah diuji dalam dua tahap, yaitu pada kelompok kecil dan besar, dengan hasil yang positif terkait kelayakan materi dan penyajiannya.

KATA PENGANTAR

Namo Sanghyang Adi Buddhaya

Namo Buddhaya

Puji syukur penulis panjatkan kepada *Sanghyang Adi Buddha*, Para Buddha, *Bodhisattva*, dan *Mahasattva*, atas berkah karma baik dan pancaran cinta kasihnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Gamifikasi Pendidikan Agama Buddha Materi Tokoh Perdamaian Dunia Kelas IX SMP” selesai pada waktu yang telah ditentukan.

Peneliti mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih dan Anumodana kepada:

1. Dr. Kabri, S.Ag., M.Pd., M.Pd. B. selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Smaratungga.
2. Budiyanto, M.Pd. selaku Kaprodi S1 Pendidikan Keagamaan Buddha STIAB Smaratungga.
3. Budi Utomo, S.Ag.,M.A.,Ph.D. selaku Dosen Pembimbing I. yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, dan masukan hingga terselesainya skripsi ini.
4. Mujiyanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, dan masukan hingga terselesainya skripsi ini.
5. Y.M Sasana Bodhi Mahatera selaku guru spiritual yang selalu mengayomi dan mengarahkan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen STIAB Smaratungga yang telah memberikan berbagai ilmu pengetahuan, bimbingan dan motivasi.
7. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan dan motivasi hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.

8. Kalyanamitta yang selalu memberikan dukungan, semangat dan motivasi hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Keluarga besar Sekolah Karya Dharma Bhakti yang telah mendukung secara materil dan moril untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Rekan-rekan Mahasiswa Angkatan 2020 sebagai teman seperjuangan yang selalu mendukung dan mendorong peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah memberikan semangat, motivasi, dan mendukung penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah karma baik dan kebahagiaan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta

Semoga Semua Mahluk Hidup Berbahagia

Sadhu...Sadhu...Sadhu...

Boyolali, 11 Agustus 2024

Evi Sefriani Dwika

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASIH	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SINGKATAN.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian.....	10

F. Manfaat Penelitian	10
G. Kebaruan dan Orisinalitas Penelitian (<i>State of The Arts</i>)	12
H. Spesifikasih Produk Yang Dikembangkan	16
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17

BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR..... 19

A. Kajian Pustaka 19

1. Penelitian Terdahulu	19
2. Kajian Teori	25
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	32
4. Jenis – jenis Media Pembelajaran	36
5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	41
6. Gamifikasi.....	42
7. Manfaat Gamifikasi.....	44
8. Kelebihan dan Kelemahan Gamifikasi.....	45
9. Tokoh Perdamaian Dunia.....	48

B. Kerangka Teoritis 48

C. Kerangka Berpikir..... 50

BAB III METODE PENELITIAN 52

A. Desain Penelitian 52

B. Prosedur Penelitian..... 53

C. Sumber Data dan Subjek Penelitian 55

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 57

E. Uji Keabsahan,Uji Validitas dan Reliabilitas.....	59
F. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil penelitian	63
1. Tahap Analisis.....	63
2. Tahap Perencanaan	64
3. Tahap Pengembangan	70
4. Tahap Pelaksanaan	74
5. Tahap Evaluasi.....	77
B. Pembahasan.....	78
BAB V PENUTUP	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	88
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	137

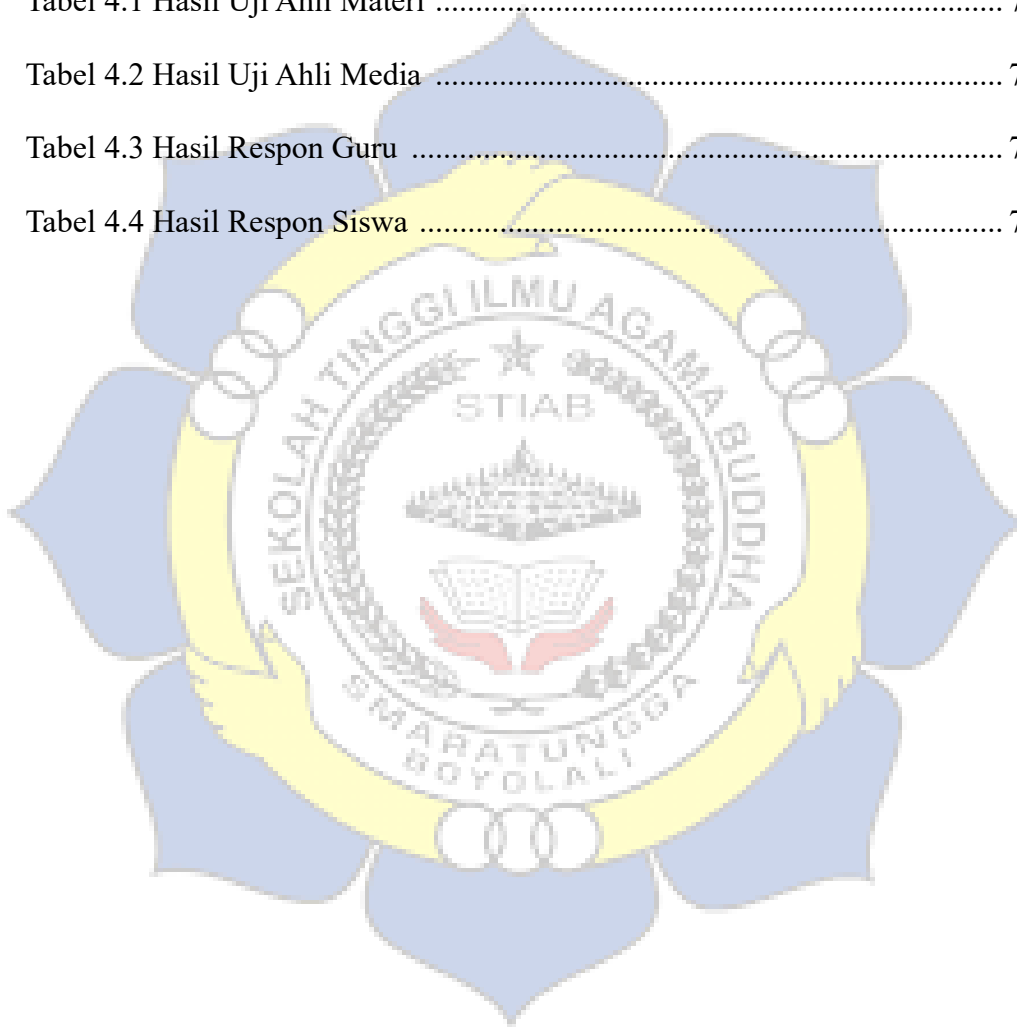
DAFTAR SINGKATAN

D: Digha Nikaya



DAFTAR TABEL

Tabel.1.1 Data Badan Pusat Statistik Pengguna Ponsel	2
Tabel 1.2 Data Akses Internet Yang Sering Di Gunakan	3
Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Materi	73
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Media	74
Tabel 4.3 Hasil Respon Guru	76
Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa	77



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	52
----------------------------------	----



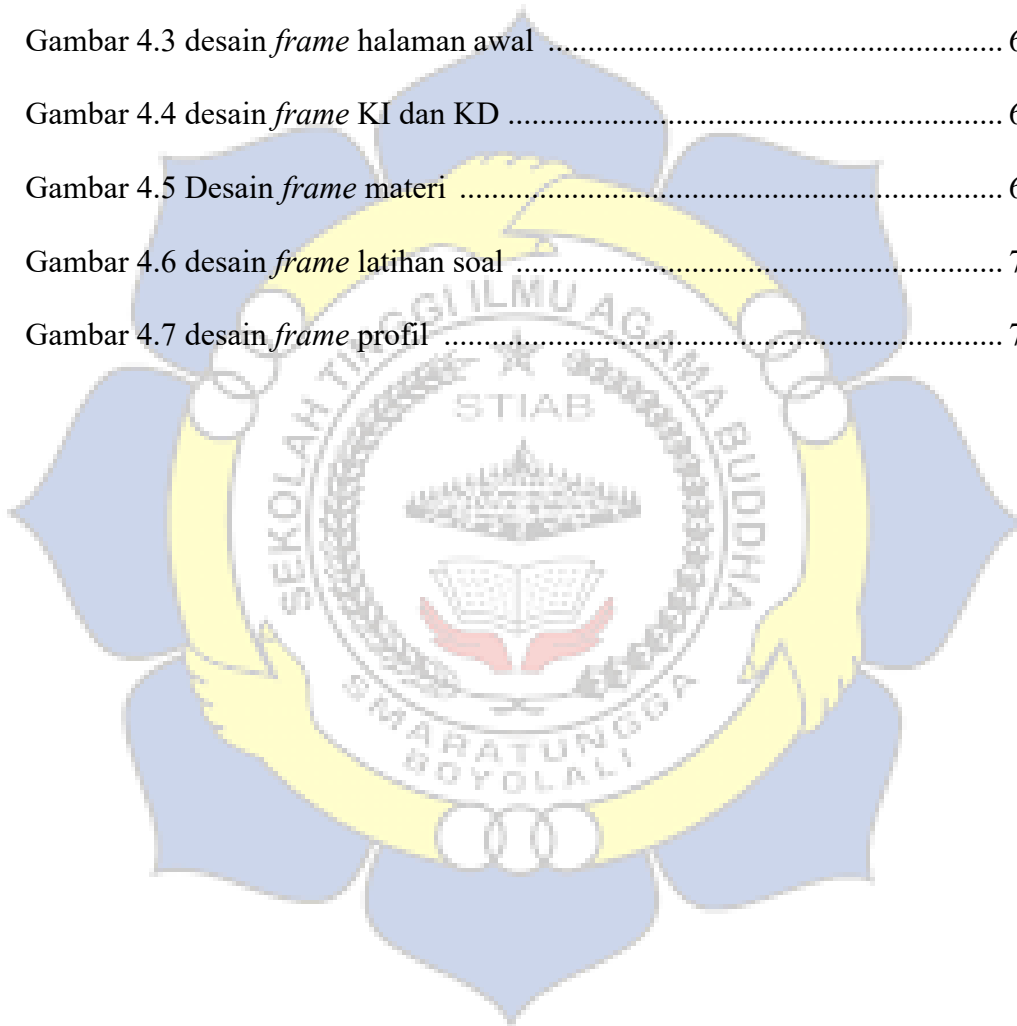
DAFTAR DIAGRAM

Diagram 1.1 Hasil Analisis Kebutuhan	4
Diagram 4.1 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	73
Diagram 4.2 Hasil Uji Ahli Media	74
Diagram 4.3 Hasil Respon Siswa	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Rancangan <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif berbasis gamifikasi.....	66
Gambar 4.2 alur <i>story board</i>	67
Gambar 4.3 desain <i>frame</i> halaman awal	67
Gambar 4.4 desain <i>frame</i> KI dan KD	68
Gambar 4.5 Desain <i>frame</i> materi	69
Gambar 4.6 desain <i>frame</i> latihan soal	70
Gambar 4.7 desain <i>frame</i> profil	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	89
Lampiran 2. Kuesioner Pra Penelitian “Analisis Kebutuhan untuk Peserta didik”	90
Lampiran 3. Hasil Analisis Kebutuhan untuk Peserta didik Pra Penelitian	91
Lampiran 4. Pedoman Wawancara	115
Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru Agama Buddha SMP KDB	116
Lampiran 6. <i>Storyboard</i>	119
Lampiran 7. Desain <i>Flowchart</i>	123
Lampiran 8. Angket Penilaian Ahli Media	124
Lampiran 9. Hasil Penilaian Ahli Media	125
Lampiran 10. Angket Penilaian Ahli Materi	127
Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Materi	128
Lampiran 12. Angket Respon Siswa	130
Lampiran 13. Hasil Respon Siswa	131
Lampiran 14. Kartu Bimbingan Proposal dan Skripsi	134
Lampiran 15. Tanda Submit Jurnal	136
Lampiran 16. Sertifikat Cek Turnitin	137