

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

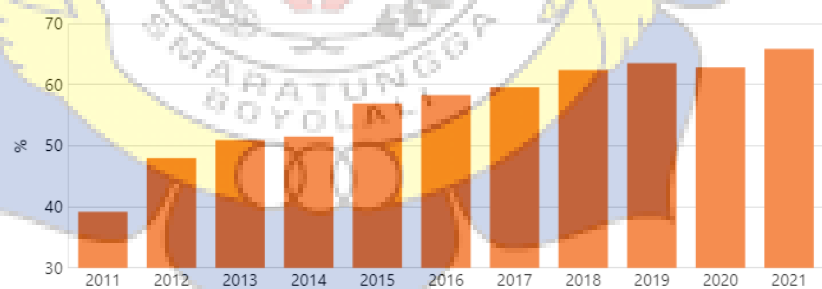
Pendidikan berfungsi sebagai elemen vital pengembangan sumber daya manusia. Teknologi digital dan informasi kini mendominasi berbagai aspek kehidupan. Penerapan metode pembelajaran inovatif menjadi krusial untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar di era ini (Astuti & Febrian, 2019:3;Mujiyanto, 2022:105;Pendidikan et al., 2024:228;Khie & Budi, 2023:271) Era digital menciptakan kebutuhan akan pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan ini bertujuan meningkatkan kapasitas belajar siswa secara menyeluruh. Peningkatan meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teknologi dalam pembelajaran membantu mengembangkan pengetahuan, membentuk sikap, serta mempertajam keterampilan siswa (Shebastian dkk.,2020:2;Angraini et al., 2024:226) Upaya untuk mencapai tujuan tersebut, penting bagi guru, siswa dan lembaga pendidikan dalam pembelajaran memanfaatkan teknologi dengan cara yang benar (Pujihastuti dkk.,2023:1;Akerson & Shelley, 2023:5) Kesiapan guru, Siswa dan lembaga adalah faktor terpenting dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi untuk berkontribusi terhadap perkembangan teknologi dalam pendidikan pada saat ini.(Dewi dkk.2020 :2;muhammad farid wajdi dkk, 2021:267).

Teknologi *smartphone* terus berkembang seiring dengan meluasnya penggunaan internet. *Samartphone* yang digunakan masyarakat memiliki beragam fungsi, mulai dari mendukung bisnis, pekerjaan kantor, hingga

menjadi media hiburan, pembelajaran, dan sarana komunikasi. *Smartphone* menjadi perangkat yang paling umum digunakan, merambah ke berbagai kalangan, mulai dari pekerja kantoran, pelaku bisnis, hingga anak-anak dan lansia. Kemampuan portabilitasnya menjadi keunggulan utama dibandingkan laptop dan PC, dan terus mengalami perkembangan untuk memenuhi kebutuhan penggunanya. Data pengguna *smartphone* di Indonesia menunjukkan tren kenaikan yang nyata setiap tahunnya. Statistik berikut memperlihatkan pertumbuhan pesat pemakaian perangkat pintar ini di seluruh negeri. Angka-angka ini mencerminkan adopsi teknologi *mobile* yang semakin meluas di masyarakat Indonesia dari waktu ke waktu.

Tabel.1.1 Data Badan Pusat Statistik Pengguna Ponsel

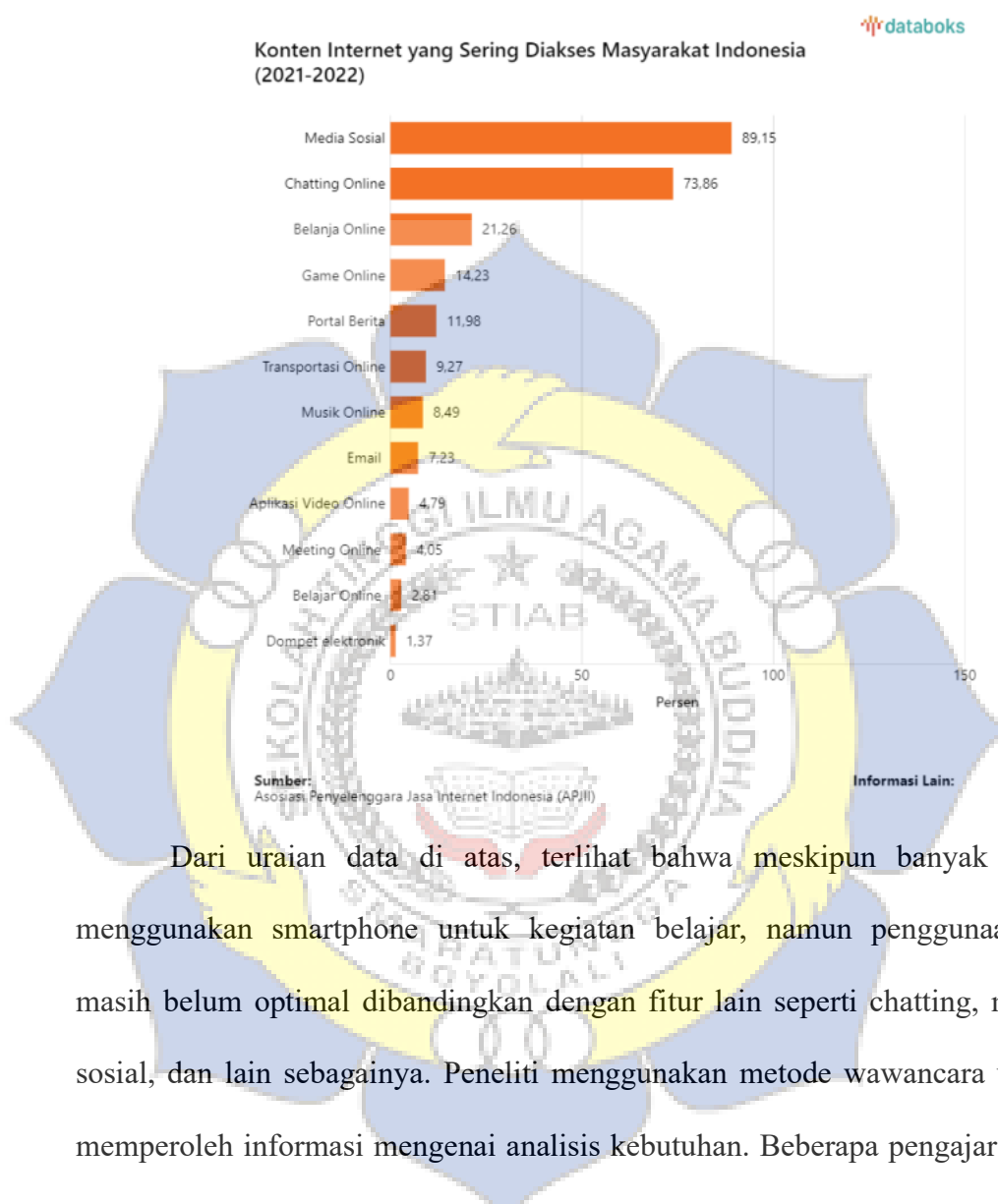
Persentase Penduduk yang Memiliki Ponsel dalam Satu Dekade Terakhir (2011-2021)



Sumber:
Badan Pusat Statistik (BPS)

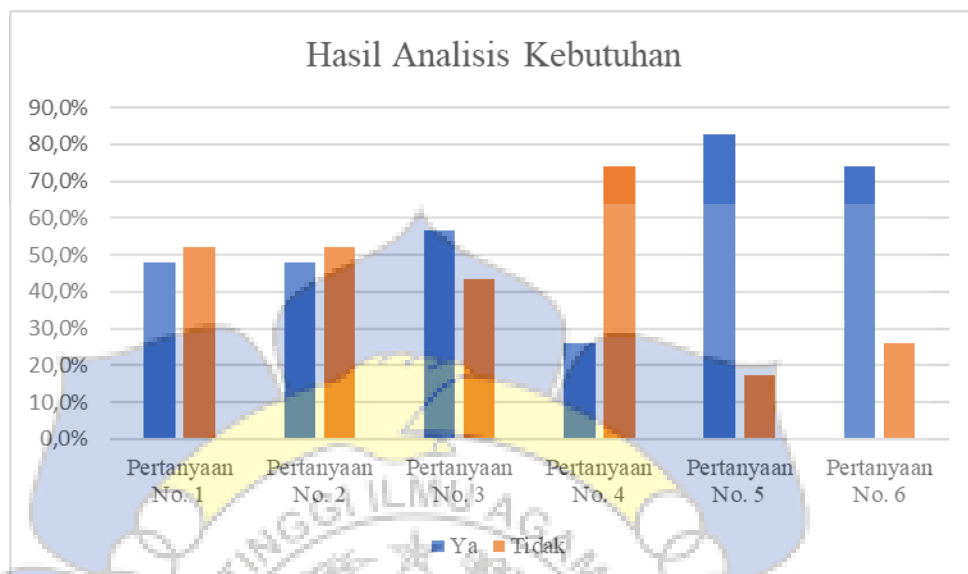
Informasi Lain:

Tabel 1.2 Data Akses Internet Yang Sering Di Gunakan



Dari uraian data di atas, terlihat bahwa meskipun banyak yang menggunakan smartphone untuk kegiatan belajar, namun penggunaannya masih belum optimal dibandingkan dengan fitur lain seperti chatting, media sosial, dan lain sebagainya. Peneliti menggunakan metode wawancara untuk memperoleh informasi mengenai analisis kebutuhan. Beberapa pengajar mata pelajaran agama Buddha di SMP Karya Dharma Bhakti dipilih sebagai narasumber. Sekolah tersebut dijadikan objek studi kasus dalam penelitian ini.

Diagram 1.1 Hasil Analisis Kebutuhan



Analisis kebutuhan mengungkapkan bahwa narasumber memerlukan alat pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Buddha dan kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan dengan tepat. Penelitian ini mengusulkan pengembangan aplikasi kuis yang mengintegrasikan elemen-elemen *gamifikasi*. Aplikasi ini akan mencakup fitur Papan Peringkat untuk menciptakan atmosfer kompetitif dalam lingkungan belajar, sistem Penghargaan untuk mengapresiasi pencapaian siswa, serta konten yang selaras dengan materi buku pelajaran sebagai sumber pertanyaan kuis. Pendekatan ini bertujuan untuk memungkinkan siswa mempelajari dan memahami materi sekaligus berlatih menjawab pertanyaan.

Aplikasi ini dirancang dengan memanfaatkan konsep *gamifikasi*, untuk menjaga antusiasme siswa selama proses belajar sambil bermain. Tujuannya

adalah menciptakan pengalaman edukatif yang menarik melalui penggunaan teknologi *smartphone*. Pendekatan ini diharapkan dapat mengurangi kebosanan, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memperkenalkan metode pembelajaran yang inovatif dan interaktif..

Media berperan krusial dalam proses belajar-mengajar. Fungsinya sebagai alat penyalur informasi menjadikan media elemen penting aktivitas pembelajaran. Keberadaan media memfasilitasi transmisi pesan edukatif secara efektif. Kegiatan pembelajaran memerlukan penggunaan media untuk mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran (Febrianto dkk., 2021:1;Palova, 2022:764) Media pembelajaran bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada tingkat pembelajaran apa pun dan untuk aktivitas pembelajaran apapun. Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk mengambil tanggungjawab dan kendali yang lebih besar terhadap pembelajarannya sendiri serta mempertimbangkan perspektif jangka panjang dalam pembelajarannya (Satrio & Rini, 2022:2).

Alat bantu instruksional dalam proses pembelajaran memainkan peran yang sangat penting. Pemanfaatan sarana pembelajaran efektif dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik. Alat bantu ini berfungsi untuk memfokuskan perhatian pelajar pada materi yang disampaikan, sehingga memudahkan mereka dalam menyerap informasi. Berbagai bentuk media edukatif digunakan sebagai saluran untuk mentransmisikan pengetahuan dan keterampilan dalam lingkungan belajar.

Materi pembelajaran terhubung dengan pemahaman siswa melalui sarana pembelajaran. Media berperan sebagai penghubung vital dalam proses ini. Pemilihan media yang sesuai mampu menghadirkan atmosfer belajar lebih hidup dan partisipatif. Suasana kelas menjadi lebih dinamis ketika media digunakan secara tepat. Interaksi antara pengajar, siswa, dan materi meningkat berkat penggunaan media yang efektif. Selain itu, alat bantu ini juga berfungsi untuk memperjelas konsep-konsep abstrak, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran menjadi komponen integral dalam menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna. Pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika siswa terlibat dalam penggunaan alat-alat penghubung, dengan cara memaparkan diri, mendemonstrasikan, dan mempelajari media pembelajaran (Purwidianoro & Hadi, 2020:2).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dengan unsur gamifikasi muncul sebagai metode yang memikat. Pendekatan ini menonjol di antara berbagai media edukasi yang ada. Gamifikasi dalam pembelajaran menawarkan pengalaman belajar yang unik dan menawan. Metode ini menggabungkan elemen permainan dengan konten edukatif, menciptakan lingkungan belajar yang menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa (Amalia Yunia Rahmawati, 2020:6). Konsep gamifikasi melibatkan integrasi aspek-aspek game ke dalam konteks pendidikan, guna mendorong semangat belajar dan meningkatkan engagement siswa (Romadhoni Supra dkk., 2021:4). Alat bantu pembelajaran yang menggabungkan unsur interaktif dan gamifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih mengasyikkan, memikat, dan berdaya

guna. Pendekatan ini menghadirkan dimensi baru dalam proses transfer pengetahuan, di mana penyampaian materi menjadi lebih dinamis dan jauh dari kesan monoton. Lebih dari itu, metode ini menawarkan fleksibilitas yang memungkinkan aktivitas belajar berlangsung tanpa terkendala oleh batasan tempat dan waktu. Siswa didorong untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar mengajar dengan memasukkan unsur-unsur permainan seperti penilaian, tantangan, dan penghargaan (Khoiriyyah & Sujalwo, 2019:6; Subhash & Cudney, 2018:193).

Beberapa studi terkait implementasi gamifikasi telah dilakukan dengan hasil yang beragam. Penelitian (Rembulan & Putra, 2018) menunjukkan keunggulan dalam hal skenario permainan yang tidak terbatas. Penelitian ini juga mengungkapkan kekurangan berupa aturan gamifikasi yang kurang inovatif dan menarik. Studi yang dilakukan oleh Octafiani dkk., (2017) menonjolkan keunggulan dalam penyajian materi melalui kombinasi elemen visual dan audio. Di sisi lain, ketiadaan fitur untuk memperbarui soal-soal materi menjadi kelemahan dari penelitian ini. Terakhir adalah penelitian dari (Pramono & Setiawan, 2019) Mengenai aplikasi pengenalan buah-buahan menunjukkan efektivitas dalam penyampaian informasi. Meskipun demikian, aplikasi ini memiliki keterbatasan dalam hal jumlah database buah-buahan yang terbatas dan kurang responsifnya fitur *Augmented Reality (AR)*.

Ketiga penelitian ini memberikan gambaran tentang berbagai aspek penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, termasuk kekuatan dan kelemahan masing-masing pendekatan. Informasi ini dapat menjadi pertimbangan berharga

dalam pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis gamifikasi di masa mendatang. Bahan ajar gamifikasi digunakan untuk menangkap minat siswa terhadap materi pembelajaran dan menginspirasi mereka untuk terus belajar. Pendekatan ini menggunakan elemen permainan, seperti gambar, dalam materi untuk memberikan solusi praktis dan membangun minat siswa. Gamifikasi merupakan konsep pemanfaatan mekanika permainan dalam pembelajaran. Pendekatan ini menggunakan elemen estetika dan pemikiran bermain. Tujuannya adalah melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Metode ini dapat mempromosikan pembelajaran yang efektif. Gamifikasi juga berpotensi mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran. Penerapannya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Konsep ini mengadaptasi aspek-aspek menyenangkan dari permainan ke dalam konteks pendidikan.

Penggunaan teknologi gadget yang semakin berkembang pesat, khususnya *smartphone*, telah terjadi perubahan perilaku belajar dan minat belajar siswa. Berdasarkan hal tersebut, penulis merancang sebuah game edukasi berupa *Quiz Interaktif Agama Buddha* yang menerapkan konsep gamifikasi, dan game tersebut dikembangkan untuk *platform Android* untuk Siswa Kelas XI SMP Karya Dharma Bhakti Palembang dengan materi tokoh perdamian dunia bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan mempermudah proses belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebagai berikut

1. Minimnya pemanfaatan *smartphone* dalam kegiatan pembelajaran mata pelajaran agama Buddha dan Budi Pekerti.
2. Antusias siswa terhadap materi tokoh perdamaian dunia masih rendah dibuktikan dengan rasa ingin tau yang minim karena dari 23 siswa PAB yang bertanya 1 siswa atau setara 10% rasa antusias yang dimiliki siswa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pengembangan bahan ajar gamifikasi untuk materi tokoh perdamaian dunia. Batasan ini ditetapkan berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, dengan tujuan agar penelitian dapat lebih terfokus dan mencapai target yang diinginkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada paparan kontekstual, temuan awal terkait permasalahan, dan batasan yang telah ditetapkan, peneliti merumuskan pokok permasalahan dalam studi ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi tokoh perdamaian dunia yang layak dan menarik untuk digunakan siswa SMP?

2. Bagaimana tanggapan siswa SMP mengenai media pembelajaran interaktif gamifikasi yang digunakan untuk mempelajari materi tokoh perdamaian dunia?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi tokoh perdamaian dunia yang layak dan menarik untuk digunakan siswa SMP.
2. Menganalisis respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi

Penelitian ini bertujuan memberi sumbangan berarti bagi pengembangan metode pembelajaran inovatif dan efektif. Fokusnya adalah pembelajaran materi tokoh perdamaian dunia untuk siswa SMP. Pencapaian tujuan-tujuan penelitian diharapkan dapat mendukung hal tersebut.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak terkait, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Manfaat yang diharapkan meliputi:

1. Aspek Teoritis

Studi ini bertujuan memperkaya wawasan pembaca mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, khususnya untuk materi tokoh perdamaian dunia.

2. Aspek Praktis

a. Bagi Peserta Didik:

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi diharapkan meningkatkan minat, ketertarikan, dan semangat siswa dalam proses belajar.

Media ini dirancang untuk mengembangkan keterampilan intelektual siswa. Peningkatan keaktifan siswa juga menjadi tujuan utamanya. Perancangan media mempertimbangkan tahap perkembangan siswa. Pengalaman belajar mereka turut diperhatikan dalam pembuatan media. Kesesuaian dengan karakteristik siswa menjadi fokus pengembangan media ini.

b. Bagi Pendidik:

Media pembelajaran ini dapat membantu guru memperluas pengetahuan tentang tokoh perdamaian dunia.

Penggunaan media ini diharapkan memudahkan guru dalam menarik dan memfokuskan perhatian siswa selama kegiatan pembelajaran.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Penelitian ini bertujuan menghasilkan sarana pembelajaran inovatif. Sarana tersebut diharapkan dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah. Hasil penelitian berpotensi memperkaya metode pengajaran yang ada. Kontribusi ini diharapkan bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik. Pengembangan sarana pembelajaran baru menjadi fokus utama studi ini.

G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (*State of the Arts*)

Referensi dari penelitian terdahulu digunakan dalam penyusunan skripsi ini. Jurnal-jurnal terkait juga menjadi sumber rujukan utama. Penelitian ini memanfaatkan berbagai literatur yang relevan. Kajian pustaka mencakup studi-studi sebelumnya yang berhubungan. Sumber-sumber ilmiah terpilih menjadi dasar penulisan skripsi.

Peneliti pertama, dengan judul *The Effectiveness of E-Module with Gamification-Based Professional Flip Pdf Against Middle School Students* (Hanifa Ainun Nisa,dkk). Hasil dari penelitian ini yaitu, berupa e-modul matematika berbasis gamifikasi pada materi himpunan dan produk dikatakan layak dalam pembelajaran SMP kelas VII pada kurikulum 2013. Alasan menjadi tinjauan penelitian adalah pembahasan mengenai Media interaktif berbasis gamifikasi memperkuat penelitian ini karena media interaktif berbasis gamifikasi memberikan manfaat kepada siswa dan menunjukkan mengenai

penggunaan media pembelajaran efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran. Meskipun materi pembelajarannya berbeda.

Penelitian kedua, dengan judul *Gamification in Education* Pada Pembelajaran IPA SD (Lativa Qurrotaini, dkk) Penelitian ini menghasilkan pengembangan pembelajaran berupa LAGA OPERASIONAL (ular tangga organ pernafasan manusia). Penelitian ini dilakukan karena melihat kurangnya motivasi belajar siswa kelas V tentang organ pernafasan manusia. Oleh karena itu peneliti membuat game edukasi dengan metode gamifikasi berupa LAGA OPERASIONAL untuk membuat siswa lebih tertarik dan aktif. Alasan memilih penelitian ini yaitu, pembahasan mengenai Media interaktif berbasis gamifikasi memperkuat penelitian ini karena media interaktif berbasis gamifikasi memberikan manfaat kepada siswa dan menunjukkan mengenai penggunaan media pembelajaran efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran. Meskipun materi pembelajarannya berbeda.

Penelitian oleh Wasetya Fatharani dkk mengembangkan media pembelajaran gamifikasi untuk materi Tata Surya bagi siswa kelas VI SD. Menggunakan model *Rapid Prototyping*, produk ini dirancang sebagai alat belajar mandiri. Evaluasi dari tiga pakar menghasilkan skor rata-rata 3,82, menunjukkan kualitas media yang sangat baik. Studi ini relevan sebagai referensi karena membahas media interaktif berbasis *gamifikasi*, mendukung efektivitas dan kelayakan penggunaan media semacam ini dalam pembelajaran. Meskipun fokus materinya berbeda, penelitian tersebut menegaskan manfaat *gamifikasi* bagi siswa. Temuan ini memperkuat dasar pengembangan media

pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi*, menunjukkan potensinya dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar. Meski diterapkan pada subjek yang berbeda, prinsip-prinsip desain dan implementasi *gamifikasi* dalam pembelajaran dapat diadaptasi untuk konteks lain.

Penelitian keempat, Penerapan *Gamifikasi* Pada Media Pembelajaran *Smart Fingers Tenses* untuk Memotivasi Proses Belajar Mandiri Siswa SMP (Nelly Rosaline,dkk). Penelitian ini mengeksplorasi faktor-faktor yang dapat mendorong motivasi belajar mandiri pada siswa SMP. Penelitian ini dilaksanakan karena mengamati lonjakan popularitas media digital yang menyajikan pembelajaran tenses secara digital, namun masih terbatas pada penjelasan statis. *Smart Fingers Tenses* diidentifikasi sebagai media yang tidak hanya menawarkan kemudahan dalam metode dan proses belajar, tetapi juga memberikan akses yang lebih baik. Media ini dilengkapi dengan fitur gamifikasi, yang dianggap sebagai solusi untuk merangsang motivasi belajar mandiri pada proses pembelajaran. Menjadi tinjauan peneliti yaitu, pembahasan mengenai Media interaktif berbasis gamifikasi memperkuat penelitian ini karena media interaktif berbasis gamifikasi memberikan manfaat kepada siswa dan menunjukkan mengenai penggunaan media pembelajaran efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran. Meskipun materi pembelajarannya berbeda.

Studi yang dilakukan oleh I Gede Ryan Shebastian dan rekan-rekannya meneliti efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, khususnya topik pengenalan hewan dan tumbuhan, yang ditujukan bagi siswa kelas II Sekolah

Dasar. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Batur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berhasil menjadi sumber belajar yang efektif bagi para siswa. Media ini dirancang untuk berfungsi sebagai panduan belajar, yang terbukti mampu meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media ini juga berkontribusi positif dalam mendukung dan memfasilitasi proses belajar siswa di lingkungan sekolah.

Penerapan konsep *gamifikasi* dalam media pembelajaran ini memberikan pendekatan yang inovatif dan menarik bagi siswa kelas II SD, yang dapat membantu mereka lebih mudah memahami materi tentang hewan dan tumbuhan. Penelitian ini mendemonstrasikan potensi penggunaan teknologi interaktif dan elemen permainan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Alasan menjadi tinjauan peneliti yaitu, Pembahasan mengenai Media interaktif berbasis *gamifikasi* memperkuat penelitian ini karena media interaktif berbasis *gamifikasi* memberikan manfaat kepada siswa dan menunjukkan mengenai penggunaan media pembelajaran efektif dan layak digunakan untuk pembelajaran. Meskipun materi pembelajarannya berbeda.

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *gamifikasi* telah terbukti efektif dan layak digunakan di berbagai mata pelajaran dan tingkat pendidikan. Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *gamifikasi* dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, dan membantu proses belajar mandiri. Berbagai metode

pengembangan, seperti model *Rapid Prototyping*, telah digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran gamifikasi yang berkualitas.

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya telah mencakup berbagai mata pelajaran seperti matematika, IPA, bahasa Inggris, dan pengenalan hewan dan tumbuhan, belum ada yang secara khusus fokus pada pembelajaran agama Buddha, terutama materi tokoh perdamaian dunia. Penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi untuk materi tokoh perdamaian dunia dalam konteks pembelajaran agama Buddha di tingkat SMP masih tergolong baru dan memiliki potensi untuk mengisi kesenjangan dalam literatur yang ada. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, khususnya dalam konteks pembelajaran agama Buddha.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah aplikasi game edukasi interaktif berbasis gamifikasi dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang untuk perangkat Android dengan kebutuhan memori minimal 1 GB RAM. Konten pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum kelas IX, berfokus pada sub tema Tokoh Perdamaian Dunia. Materi yang disajikan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) 1.3, yang membahas peran agama Buddha dalam menjaga perdamaian dunia.

2. Pengembangan aplikasi menggunakan *software Construct 2*, yang memungkinkan pembuatan game dengan kode sederhana. Aplikasi dapat dioperasikan secara *offline*. Tampilan awal menampilkan logo STIAB Smaratunga dan nama *game*. Menu utama menyediakan akses ke informasi KI, KD, Indikator, aturan permainan, profil pengembang, dan opsi untuk memulai permainan.
3. *Gameplay* melibatkan pertanyaan yang harus dijawab, dengan informasi materi pembelajaran disajikan sebelumnya. Pemain diberi tiga kesempatan untuk menjawab setiap pertanyaan tanpa pengurangan nilai. Media ini dapat digunakan secara individual atau kelompok, menawarkan fleksibilitas dalam penerapannya di kelas.
4. Penggunaan fitur-fitur ini, aplikasi bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik, sambil tetap mempertahankan relevansi dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan, peneliti memberikan beberapa asumsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada materi tokoh perdamaian dunia.
2. Guru dapat dengan mudah menggunakan pengembangan media yang akan di terapkan.

3. Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dikembangkan dengan kreatif, sehingga menarik perhatian siswa.

Peneliti memiliki keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi., maka ruang lingkup pengembangan dibatasi pada:

1. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi hanya terbatas pada materi tokoh perdamaian dunia.
2. Produk yang dikembangkan berfokus pada materi tokoh perdamaian dunia.
3. Subjek uji coba produk media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi adalah siswa smp kelas IX sekolah Karya Dharma Bhakti Palembang.
4. Evaluasi kevalidan produk media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dilakukan oleh validator ahli materi dan ahli media.