

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini berdasarkan referensi yang sudah ada. Penelitian yang menjadi referensi mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi tokoh perdamaian dunia kelas IX SMP Karya Dharma Bhakti Palembang memang belum banyak dikembangkan, namun peneliti menemukan beberapa referensi penelitian terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian yang dikembangkan saat ini.

Terdapat tiga penelitian yang sesuai dengan penelitian yang akan dikerjakan oleh peneliti yaitu:

- a. Kajian pertama dilakukan oleh Sephia Rahayu Purnama, Sekhar Uhan dari, Slamet Mohamad Ilham, Lina Cristianti, Tamara Jasmine Prasetiani, dan Aan Nulfaf dari Universitas PGRI Kediri Nusantara yang dilakukan pada tahun 2021. Judulnya adalah "Pengembangan Aplikasi Geometri Matematika (GEOMATHICS) Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Mengatasi *Learning Loss Pasca-Pandemi*". Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data numerik berupa evaluasi oleh para ahli seperti ahli media, ahli materi, dan ahli praktik. Ketiga ahli ini mengevaluasi kualitas media pembelajaran yang mereka buat

dengan menilai kemudahan penggunaan, kesesuaian, dan keakuratannya.

Penelitian ini mengadopsi model *ADDIE* dalam pengembangan aplikasi GEOMATHICS sebagai media pembelajaran. Evaluasi aplikasi melibatkan tiga kelompok ahli: ahli materi pendidikan, ahli media, dan praktisi (guru matematika). Hasil evaluasi menunjukkan tingkat persetujuan yang tinggi dari semua pihak: 80% dari ahli materi pendidikan, 90% dari ahli media, dan 94% dari praktisi profesional. Rata-rata penilaian keseluruhan mencapai 88%, menempatkan media pembelajaran ini dalam kategori "sangat baik". Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media berbasis gamifikasi dapat secara efektif meningkatkan kualitas dan daya tarik proses pembelajaran.

Meskipun penelitian ini dan studi sebelumnya sama-sama menggunakan model *ADDIE*, terdapat perbedaan signifikan dalam proses evaluasi. Penelitian ini memasukkan penilaian dari praktisi lapangan (guru), sementara studi terdahulu hanya mengandalkan evaluasi dari ahli media dan ahli materi. Pendekatan yang lebih komprehensif ini memberikan perspektif yang lebih luas dan relevan dengan penerapan praktis di lingkungan pembelajaran. Hasil penelitian ini menekankan potensi gamifikasi dalam menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya efektif tetapi juga menyenangkan, menunjukkan arah positif untuk inovasi pendidikan di masa depan.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Akhiles Shyantica Wisnumurti, Christy Mahendra, Suyudi, dan Rosalina Yani pada tahun 2023 di Sekolah Tinggi Ilmu Komputer Yos Sudarso Banyumas berfokus pada "Penerapan Gamifikasi Pada Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android". Studi ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Game engine Construct 2* untuk menciptakan aplikasi berbasis Android yang mengenalkan huruf dan angka melalui konsep gamifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi berhasil meningkatkan motivasi, menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran huruf dan angka. Evaluasi aplikasi menggunakan metode *EUQ (Experience User Questionnaire)* menghasilkan nilai rata-rata yang baik untuk berbagai aspek: *attractiveness* (2,43), *perspicuity* (2,08), *efficiency* (2,22), *dependability* (2,11), *stimulation* (2,45), dan *novelty* (2,23).

Nilai-nilai ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan, aplikasi gamifikasi untuk pembelajaran huruf dan angka ini dinilai efektif dan sesuai untuk anak usia dini. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan studi yang Anda lakukan terletak pada penggunaan evaluasi *EUQ*, yang tidak diterapkan dalam penelitian Anda. Pendekatan evaluasi yang berbeda ini dapat memberikan perspektif

yang unik dalam menilai efektivitas dan pengalaman pengguna dari aplikasi pembelajaran berbasis *gamifikasi*.

- c. Penelitian yang dilakukan oleh Lativa Qurrotaini, Anisa Triyana, Ahmad Susanto, dan Ika Yulianingsih pada tahun 2021 di PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, berfokus pada pengembangan permainan edukasi berbasis *gamifikasi* untuk pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Studi ini menghasilkan produk inovatif bernama *LAGA OPRASIA* (Ular Tangga Organ Pernapasan Manusia).

LAGA OPRASIA dirancang khusus untuk siswa kelas 5 SD, mengintegrasikan materi organ pernapasan manusia sesuai dengan kurikulum 2013. Permainan ini menggabungkan konsep tradisional ular tangga dengan konten pembelajaran IPA, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Evaluasi produk melibatkan penilaian dari ahli materi dan ahli media. Hasil evaluasi menunjukkan skor yang sangat memuaskan, yaitu 87%. Skor ini menempatkan *LAGA OPRASIA* dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Keberhasilan *LAGA OPRASIA* mendemonstrasikan potensi gamifikasi dalam meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini tidak hanya membuat materi lebih mudah dipahami, tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menegaskan

efektivitas integrasi elemen permainan dalam pendidikan, khususnya untuk topik-topik yang mungkin dianggap kompleks oleh siswa SD. Pengembangan *LAGA OPRASIA* membuka jalan bagi inovasi lebih lanjut dalam metode pengajaran IPA dan mata pelajaran lainnya di tingkat pendidikan dasar.

- d. Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Supra Romadhoni, Nailul Munna, Ellya Pabella Oktaviani, Adi Satrio Ardiansyah, dan Mohammad Asikin pada tahun 2021 di Universitas Negeri Semarang berfokus pada "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dan Literasi Matematis pada Model *Flipped Classroom* untuk Siswa SMP". Studi ini menghasilkan media pembelajaran inovatif dalam bentuk *PowerPoint Show*, yang menggabungkan video pembelajaran dan permainan tentang materi bangun ruang sisi datar.

Tujuan utama pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan literasi matematika siswa kelas VIII SMP. Hasil validasi oleh ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi: 91,42% untuk kelayakan isi, 90,06% untuk kelayakan penyajian, dan 90,44% untuk kelayakan audio. Rata-rata validasi kelayakan mencapai 90,64%, produk ini dikategorikan sebagai "sangat layak". Lebih lanjut, uji coba respon siswa menghasilkan nilai sempurna 100%, menunjukkan penerimaan yang sangat positif dari target pengguna.

Kesimpulan penelitian menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi dan literasi matematis dengan model *flipped*

classroom ini sangat sesuai dan memenuhi kebutuhan siswa SMP. Meskipun memiliki kesamaan dalam teknik analisis data dengan penelitian lain, yaitu menggunakan analisis kualitatif yang diolah secara statistik dan deskriptif, penelitian ini menerapkan metode 4D, berbeda dengan pendekatan *ADDIE* yang digunakan dalam beberapa penelitian lainnya. Studi ini mendemonstrasikan potensi integrasi gamifikasi, literasi matematis, dan model *flipped classroom* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di tingkat SMP, membuka jalan bagi inovasi lebih lanjut dalam pengembangan media pembelajaran matematika.

- e. Penelitian kelima dilaksanakan oleh tim peneliti dari Universitas Negeri Jakarta pada tahun 2022, yang terdiri dari Wasetya Fatharani, Erry Utomo, dan Diana Ariani. Penelitian mereka berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Gamifikasi Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar". Studi ini, para peneliti berhasil menciptakan media pembelajaran berbasis gamifikasi menggunakan model pengembangan *Rapid Prototyping*. Tujuan dari produk ini adalah untuk menjadi sumber belajar mandiri bagi siswa kelas VI sekolah dasar dalam mempelajari materi Tata Surya. Perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian yang sedang dilakukan adalah penggunaan metode *Rapid Prototyping*, yang tidak diterapkan dalam penelitian saat ini.

2. Kajian Teori

a. Penelitian Pengembangan

Metode ini menggabungkan proses penelitian dengan pengembangan praktis. Tahapan kuncinya meliputi identifikasi kebutuhan masyarakat, perancangan produk yang sesuai, dan evaluasi efektivitas produk tersebut. Tujuan utama R&D adalah menciptakan solusi yang dapat diimplementasikan secara langsung dan bermanfaat bagi masyarakat. Metode ini tidak hanya berfokus pada penemuan masalah, tetapi juga pada pengembangan jawaban konkret atas permasalahan tersebut.

Proses R&D dimulai dengan analisis mendalam terhadap kebutuhan pengguna, dilanjutkan dengan fase pengembangan produk, dan diakhiri dengan serangkaian uji efektivitas. Pendekatan ini memastikan bahwa produk akhir tidak hanya inovatif, tetapi juga relevan dan dapat digunakan secara efektif oleh target penggunanya. Penelitian ini bersifat berkelanjutan dan longitudinal, dengan tujuan untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan dapat berfungsi secara optimal dalam lingkungan masyarakat.

Metode *Research and Development* (R&D) dalam dunia pendidikan, merupakan pendekatan penelitian yang relatif baru. Meskipun demikian, metode ini membuka peluang besar bagi para profesional di bidang pendidikan. Pendidik maupun tenaga kependidikan dengan menerapkan R&D dapat menciptakan inovasi-inovasi berupa produk konkret. Produk-produk hasil R&D ini

berpotensi memberikan dampak signifikan terhadap kemajuan sistem pendidikan di Indonesia. Melalui metode ini, para pelaku pendidikan tidak hanya mengidentifikasi masalah, tetapi juga aktif mengembangkan solusi yang dapat mendorong perkembangan pendidikan nasional secara nyata.

Hasil dari penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan tidak terbatas pada materi pembelajaran tradisional seperti buku teks, ilustrasi, atau media *audio-visual*. Cakupannya jauh lebih luas, meliputi juga inovasi dalam prosedur dan proses pendidikan, seperti metode pengajaran baru atau cara-cara inovatif dalam mengelola pembelajaran. Motivasi utama di balik pelaksanaan penelitian pengembangan seringkali berakar pada identifikasi ketidaksesuaian atau kekurangan dalam perangkat pembelajaran yang ada. Peneliti biasanya mengenali masalah ini melalui dua cara: pengamatan langsung selama proses mengajar, atau melalui analisis kebutuhan (*needs assessment*) yang sistematis.

Penelitian pengembangan dengan pendekatan ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas di lapangan, menciptakan solusi yang tepat guna dan relevan dengan konteks pendidikan tertentu. Hal ini memungkinkan para pendidik dan peneliti untuk tidak hanya mengidentifikasi masalah, tetapi juga aktif mengembangkan dan menguji solusi yang dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Meskipun

relatif baru dalam konteks pendidikan, R&D menawarkan potensi besar bagi para profesional di bidang ini. Melalui metode ini, pendidik dan tenaga kependidikan dapat mengembangkan inovasi-inovasi yang berpotensi memberikan dampak signifikan terhadap kemajuan pendidikan di Indonesia.

Motivasi utama di balik penerapan R&D dalam pendidikan seringkali berasal dari identifikasi ketidaksesuaian atau kekurangan dalam perangkat pembelajaran yang ada. Metode ini memungkinkan para peneliti dan praktisi pendidikan untuk tidak hanya mengidentifikasi masalah, tetapi juga secara aktif merancang dan menguji solusi yang dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. R&D dengan demikian menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik dalam pendidikan, memungkinkan pengembangan solusi yang tepat guna dan relevan dengan konteks pendidikan Indonesia.

b. Media Pembelajaran Interaktif

1) Pengertian media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran merupakan komponen integral dalam sistem pendidikan, berperan sebagai alat bantu yang menghubungkan strategi dan metode pengajaran. Fungsinya sangat vital dalam proses belajar-mengajar, tidak hanya sebagai sarana penyampai informasi, tetapi juga sebagai pemicu yang merangsang aspek kognitif, emosional, dan motivasi peserta didik. Sebagai elemen penting dalam strategi penyampaian materi, media

pembelajaran mencakup berbagai bentuk, mulai dari interaksi manusia hingga penggunaan alat dan bahan ajar. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa setiap pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan efektif kepada siswa.

Media pembelajaran dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan efisien menjadi krusial yang berfungsi sebagai jembatan yang memudahkan transfer pengetahuan, meningkatkan daya serap siswa, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan (Tarigan & Siagian, 2015; joko dkk, 2023:990).

Pembelajaran dalam konteks pendidikan modern mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi serta beragam jenis media disebut sebagai pembelajaran interaktif berbasis media. Tujuan utama penggunaan media pembelajaran ini adalah untuk memperkuat peran pengajar dalam penyampaian materi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Konten pembelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dicerna, menciptakan suasana belajar yang lebih santai dan menyenangkan. Hal ini kontras dengan metode tradisional yang cenderung kaku dan menegangkan.

Lebih jauh lagi, pemanfaatan media pembelajaran interaktif memberdayakan guru untuk mengembangkan metode presentasi yang lebih dinamis. Metode ini mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, mengubah paradigma dari pembelajaran pasif menjadi pembelajaran yang lebih *partisipatif* dan *engaging*. Media pembelajaran dengan demikian interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai *katalis* yang mentransformasi pengalaman belajar menjadi lebih *immersif*, efektif, dan menyenangkan bagi semua pihak yang terlibat (Shalikhah, 2017).

Media pembelajaran interaktif merujuk pada alat bantu pendidikan yang, ketika digunakan, mampu menciptakan interaksi dinamis antara pengguna dan konten pembelajaran. Karakteristik utamanya adalah kemampuan untuk memfasilitasi komunikasi dua arah, di mana pengguna dan media saling mempengaruhi, menghasilkan aksi dan reaksi timbal balik dalam proses penyampaian materi pembelajaran. Secara esensial, media ini berfungsi sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik dalam transfer pengetahuan. Keunggulannya terletak pada kemampuannya untuk menciptakan lingkungan belajar yang responsif, di mana siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga aktif berinteraksi dengan materi yang disajikan.

Penggunaan media interaktif ini, proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan *engaging*. Siswa diberi kesempatan untuk mengeksplorasi konten, memberikan respons, dan menerima umpan balik langsung. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran interaktif mentransformasi pengalaman belajar menjadi proses yang lebih *immersif* dan efektif, memungkinkan penyerapan materi yang lebih mendalam dan bermakna (Yanto, 2019).

Pembelajaran merupakan proses yang bersifat kolaboratif, melibatkan interaksi dan saling ketergantungan antar individu. Manusia, pada hakikatnya, saling membutuhkan dan mendukung satu sama lain dalam proses belajar. Pengalaman yang diperoleh dari berbagai sumber, bahkan dari pihak yang dianggap berlawanan, dapat menjadi bahan pembelajaran yang berharga untuk pengembangan diri. Buddha dalam ajaran, terdapat penekanan pada pentingnya pembelajaran berkelompok. Para pengikutnya dianjurkan untuk bersama-sama mempelajari ajaran-ajaran yang ada, dengan fokus pada pemahaman kolektif dan menghindari perselisihan. Pendekatan ini menekankan bahwa proses belajar bukan hanya tentang perolehan pengetahuan secara individual, melainkan juga tentang pertumbuhan bersama melalui diskusi dan pemahaman yang saling melengkapi (*D. III, 127*).

Berdasarkan beberapa teori, media pembelajaran memegang peranan penting dalam sistem pembelajaran karena berperan penting dalam menyampaikan pesan-pesan yang merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemauan siswa serta memperlancar proses pembelajaran. Media pembelajaran dalam konteks strategi penyampaian merupakan komponen yang membawa pesan kepada peserta didik, melibatkan orang, alat, dan bahan sebagai elemen utamanya. Ketika teknologi informasi dan komunikasi digunakan bersama dengan berbagai media, pembelajaran tersebut disebut media pembelajaran interaktif. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mendukung guru dalam mengajarkan materi dan membantu siswa memahami pelajaran dengan cara modifikasi materi agar lebih menarik dan mudah dipahami, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta membantu guru menciptakan pola presentasi interaktif. Media pembelajaran interaktif, menciptakan hubungan saling mempengaruhi antara pengguna dan media, memungkinkan terjadinya tindakan dan reaksi timbal balik dalam penyampaian materi pembelajaran, yang pada akhirnya meningkatkan interaksi siswa dengan materi pelajaran.

3. Fungsi media pembelajaran

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran di dalam jurnal penelitian dari (Ibrahim dkk., 2023) yaitu:

- a. Fungsi komunikatif: Media pembelajaran berperan sebagai jembatan komunikasi antara pemberi dan penerima pesan, mengurangi kesalahpahaman dalam penyampaian informasi verbal.
- b. Fungsi motivasi: Pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya artistik tetapi juga mudah dipahami dapat meningkatkan semangat belajar siswa.
- c. Fungsi kebermaknaan: Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, tidak hanya dalam hal penyerapan informasi, tetapi juga dalam pengembangan kemampuan analisis dan kreativitas siswa.
- d. Fungsi penyamaan persepsi: Media pembelajaran membantu menyeragamkan pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan, mengurangi perbedaan interpretasi.
- e. Fungsi individualitas: Dengan mempertimbangkan keragaman latar belakang, gaya belajar, dan kemampuan siswa, media pembelajaran dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan belajar individual.

Melalui fungsi-fungsi ini, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga berperan sebagai *katalisator* dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif, inklusif, dan bermakna bagi setiap siswa.

Kemudian di jelaskan juga fungsi media pembelajaran menurut penelitian dari (Tafonao, 2018) yaitu:

- 1) Fungsi edukatif: Media komunikasi dalam pembelajaran memiliki sifat mendidik secara inheren, karena setiap interaksi melalui media ini membawa pengaruh pendidikan.
- 2) Fungsi sosial: Media pembelajaran berperan sebagai penyedia informasi terkini dan pengalaman dalam berbagai aspek kehidupan sosial, memperluas wawasan peserta didik.
- 3) Fungsi ekonomis: Penggunaan media komunikasi secara intensif dapat dioptimalkan dalam konteks perdagangan dan industri, menunjukkan relevansinya dengan dunia praktis. Fungsi politis: Dalam ranah politik, khususnya terkait pembangunan, media komunikasi dapat menjadi alat yang efektif untuk menyebarkan informasi dan gagasan, baik yang bersifat material maupun spiritual.
- 4) Fungsi seni dan budaya: Media komunikasi menjadi sarana penting dalam penyebaran dan pengembangan aspek-aspek seni dan budaya, memfasilitasi pertukaran dan pelestarian warisan budaya.

Melalui fungsi-fungsi ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar-mengajar, tetapi juga berperan sebagai medium yang memperkaya pengalaman belajar, memperluas perspektif, dan menghubungkan pembelajaran dengan berbagai aspek kehidupan nyata. Hal ini menekankan pentingnya media pembelajaran dalam menciptakan pengalaman pendidikan yang holistik dan relevan.

Fungsi media pembelajaran menurut (Trisiana, 2020) dalam penelitiannya yaitu:

- 1) Peningkatan motivasi: Media pembelajaran berperan dalam meningkatkan semangat dan keinginan belajar siswa.
- 2) Variasi pengalaman belajar: Penggunaan media memperkaya dan memperluas metode belajar yang tersedia bagi siswa.
- 3) Strukturisasi materi: Media membantu mengorganisir konten pembelajaran, memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat informasi.
- 4) Penyajian informasi inti: Media memungkinkan penyampaian poin-poin utama materi secara sistematis, meningkatkan efisiensi pembelajaran.
- 5) Stimulasi kognitif: Media merangsang siswa untuk lebih fokus dan mengembangkan kemampuan analisis mereka.
- 6) Lingkungan belajar yang nyaman: Penggunaan media menciptakan suasana belajar yang lebih rileks dan kurang menekan.
- 7) Pemahaman sistematis: Media membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara terstruktur dan *koheren*, sesuai dengan cara penyajian oleh pengajar.

Melalui fungsi-fungsi ini, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga berperan sebagai *fasilitator* yang integral dalam proses pembelajaran. Media membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih *engaging*, efektif, dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa

modern, mendorong partisipasi aktif dan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Sintesis dari berbagai teori yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran *multifaset* yang sangat signifikan dalam proses belajar-mengajar. Fungsinya mencakup peningkatan motivasi belajar, dimana media berperan sebagai *katalisator* yang mendorong semangat dan keinginan belajar siswa. Penggunaan media juga memperluas spektrum metode pembelajaran, menawarkan variasi yang memperkaya pengalaman belajar.

Media pembelajaran yang bervariasi memainkan peran penting dalam memudahkan siswa mencerna dan mengingat informasi, berkat penyajian yang sistematis dan terstruktur. Penyajian materi melalui media ini tidak hanya membuat pemahaman lebih mendalam dan *koheren*, tetapi juga merangsang siswa untuk lebih fokus serta mengembangkan keterampilan analisis peserta didik. Penggunaan media berkontribusi pada terciptanya suasana belajar yang lebih rileks dan kurang menekan, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Media pembelajaran bukan sekadar menjadi alat bantu saja, melainkan dapat menjadi komponen integral yang mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih efektif, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar kontemporer. Media memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih dinamis dan bermakna.

4. Jenis media pembelajaran

Berdasarkan penelitian Yaumi (2017), media pembelajaran dapat dikategorikan dalam beberapa kelompok utama. Kategori pertama adalah media cetak, yang mencakup berbagai bentuk materi tertulis atau tercetak yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua, media pameran, yang melibatkan penyajian informasi melalui *display* atau *ekshibisi*. Kategori ketiga adalah media audio, yang memanfaatkan suara sebagai sarana penyampaian informasi. Keempat, media visual, yang mengandalkan elemen-elemen yang dapat dilihat untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Kelima, multimedia, yang menggabungkan berbagai jenis media seperti teks, audio, dan visual dalam satu kesatuan. Terakhir, kategori keenam adalah komputer dan jaringan, yang memanfaatkan teknologi digital dan *konektivitas* internet untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kategori ini mencerminkan perkembangan terkini dalam teknologi pendidikan.

a) Media Cetak

Media cetak merupakan alat pembelajaran yang sederhana namun efektif, dengan *aksesibilitas* tinggi di berbagai lokasi dan waktu. Ketersediaannya yang luas dan harga yang terjangkau membuatnya mudah diperoleh di toko-toko lokal. Kategori media cetak mencakup berbagai format seperti buku, brosur, *leaflet*, modul, lembar kerja siswa, dan handout. Penggunaan media cetak memiliki beberapa keunggulan signifikan. Selain kemudahan akses, media ini menawarkan fleksibilitas

dalam penggunaan, portabilitas yang memungkinkan mobilitas tinggi, serta efisiensi biaya. Karakteristik ini menjadikan media cetak pilihan yang praktis dan ekonomis dalam konteks pembelajaran.

Perlu diakui bahwa media cetak juga memiliki keterbatasan. Tantangan utama muncul ketika berhadapan dengan peserta didik yang kurang termotivasi untuk membaca atau mereka yang memiliki pengetahuan dasar yang terbatas. Efektivitas media cetak dapat berkurang, memerlukan strategi tambahan untuk mengoptimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran.

b) Media Pameran

Media pameran, serupa dengan media cetak, hadir dalam beragam bentuk. Kategori utama media pameran meliputi benda nyata (*realia*) dan benda tiruan (*replika* dan model). Benda nyata sering kali dianggap sebagai kategori media yang berdiri sendiri, mengingat keberagaman dan jumlahnya yang sangat besar. *Realia*, atau benda nyata, merupakan objek aktual yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran. Kekayaan detail dan autentisitas *realia* menjadikannya sumber pembelajaran yang sangat berharga, memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik.

Replika dan model menawarkan representasi fisik dari objek asli. Meskipun bukan benda nyata, media ini memiliki keunggulan dalam hal *portabilitas*, keamanan, dan kemampuan untuk menyederhanakan konsep kompleks. *Replika* dan model sering digunakan ketika benda asli

terlalu besar, terlalu kecil, terlalu berbahaya, atau tidak tersedia untuk digunakan dalam pembelajaran. Keberagaman media penyajian ini memungkinkan pendidik memilih perangkat pembelajaran yang paling sesuai dengan kebutuhan bahan ajar, karakteristik siswa, dan kondisi lingkungan belajar. Penggunaan media pameran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman konsep, merangsang minat belajar, dan memperkaya pengalaman belajar secara keseluruhan.

c) Media audio

Media audio merupakan kategori alat pembelajaran yang unik, dirancang khusus untuk memanfaatkan kemampuan auditori peserta didik. Jenis media ini berfokus secara eksklusif pada indera pendengaran sebagai saluran utama penerimaan informasi dalam proses belajar. Efektivitas media audio terletak pada kemampuan luar biasa sistem pendengaran manusia dalam memproses dan menginterpretasi informasi. Indera pendengaran terbukti sangat efisien dalam menyerap, mengolah, dan menyimpan berbagai bentuk informasi yang disampaikan melalui suara.

Penggunaan media audio dalam pembelajaran memanfaatkan kekuatan natural otak dalam memproses stimuli auditori. Hal ini memungkinkan penyampaian materi pembelajaran melalui berbagai format suara seperti narasi, musik, efek suara, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut. Meskipun terbatas pada satu modalitas indera, media audio memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman,

merangsang imajinasi, dan memperkuat daya ingat peserta didik. Keunggulan ini menjadikan media audio pilihan yang efektif untuk berbagai konteks pembelajaran, terutama dalam pengembangan keterampilan mendengarkan, pemahaman bahasa, dan apresiasi musik.

d) Visual

Media visual dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori utama: media visual nonproyeksi dan media visual proyeksi. Pembagian ini didasarkan pada metode penyajian dan kebutuhan peralatan dalam penggunaannya. Media visual nonproyeksi meliputi berbagai jenis alat bantu visual yang tidak memerlukan alat proyeksi untuk menampilkannya.

e) Multimedia

Multimedia merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan beragam bentuk media dalam satu kesatuan presentasi atau aplikasi. Konsep ini menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, animasi, dan grafik interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang *komprensif* dan multidimensi. Kekuatan multimedia terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi secara dinamis dan memikat. Memadukan berbagai modalitas penyampaian informasi, multimedia dapat mengakomodasi beragam gaya belajar dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Implementasi multimedia dalam konteks pendidikan dapat ditemui dalam berbagai format. Contohnya meliputi presentasi slide yang menggabungkan teks, gambar, dan audio; situs web interaktif yang memungkinkan eksplorasi mandiri oleh pengguna; atau aplikasi pembelajaran digital yang mengintegrasikan elemen-elemen multimedia untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman, mempertahankan minat peserta didik, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkesan. Memanfaatkan kekayaan media yang tersedia, pendidik dapat merancang materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

f) Komputer dan Jaringan

Komputer jaringan dalam media pembelajaran mengacu pada penggunaan teknologi komputer yang terkoneksi dalam suatu jaringan untuk mendukung proses pembelajaran. Komputer berperan sebagai alat untuk menyajikan, mengelola, dan memfasilitasi akses terhadap berbagai jenis media pembelajaran. Jaringan memungkinkan berbagi sumber daya dan informasi antar komputer atau perangkat elektronik, membuka peluang untuk pembelajaran kolaboratif dan akses ke konten pembelajaran yang terdistribusi.

5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Ada beberapa kriteria menurut (Miftah & Nur Rokhman, 2022) Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat didasarkan pada beberapa kriteria penting. Media perlu disesuaikan untuk memenuhi tujuan pembelajaran. Kedua, isi media harus relevan dengan tujuan pembelajaran tertentu dan konsisten dengan kurikulum yang berlaku.

Ketersediaan media juga menjadi pertimbangan penting, di mana guru dapat memanfaatkan media yang sudah ada di pasar atau di sekolah. Guru diberi keleluasaan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran sendiri sesuai kebutuhan. *Fleksibilitas* media dalam beradaptasi dengan berbagai latar pembelajaran menjadi kriteria selanjutnya. Daya tahan media juga penting, dengan preferensi pada media yang dapat digunakan dalam jangka waktu yang relatif lama.

Efektivitas biaya perlu dipertimbangkan, di mana guru harus memperhatikan tingkat ketercapaian pembelajaran dalam kaitannya dengan biaya yang dikeluarkan. Terakhir, kesesuaian pesan yang disampaikan media dengan materi pelajaran menjadi kriteria penting untuk memastikan efektivitas penyampaian informasi kepada peserta didik. Pertimbangan kriteria-kriteria ini, guru dapat memilih media pembelajaran yang tidak hanya efektif dalam menyampaikan materi, tetapi juga efisien dalam penggunaan sumber daya dan sesuai dengan konteks pembelajaran yang ada.

6. Gamifikasi

a) Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah pendekatan untuk merancang atau mengembangkan sistem yang menerapkan elemen game ke konteks non-game. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan partisipasi, motivasi, dan keterlibatan pengguna melalui penerapan elemen seperti poin, level, tantangan, dan hadiah. Dengan mengintegrasikan elemen game ke dalam pengalaman pengguna, gamifikasi menciptakan lingkungan yang lebih menarik dan interaktif yang mendorong pengguna mencapai tujuan dan menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. (Wisnumurti dkk., 2023).

Selain itu, menurut (Nurhikmah dkk., 2023) dalam penelitiannya gamifikasi juga membuka peluang untuk personalisasi pembelajaran. Maka dengan memahami gaya belajar dan kebutuhan individu siswa, pendidik dapat merancang pengalaman pembelajaran yang sesuai. Melalui pemilihan tantangan dan tingkat kesulitan yang disesuaikan, siswa dapat belajar dengan ritme mereka sendiri, meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Gamifikasi juga memungkinkan guru untuk memonitor kemajuan siswa dengan lebih efektif, karena sistem dapat menyajikan data mengenai pencapaian mereka dalam bentuk yang mudah dipahami. Maka gamifikasi bukan hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang

adaptif dan mendukung keberagaman gaya dan tingkat kemampuan siswa.

Secara umum, gamifikasi sering digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, bisnis, kesehatan, dan sumber daya manusia. Misalnya, dalam konteks pendidikan, gamifikasi dapat diterapkan dalam pembelajaran online untuk meningkatkan motivasi siswa melalui penugasan, peringkat, dan penghargaan virtual. Di dunia bisnis, gamifikasi dapat digunakan untuk memotivasi karyawan melalui sistem penghargaan yang bersifat kompetitif atau kolaboratif. Dengan menyediakan pengalaman yang lebih menarik dan mendebarkan, gamifikasi membuka potensi untuk meningkatkan partisipasi, pembelajaran, dan produktivitas dalam berbagai konteks (Mukarromah & Agustina, 2021).

Maka dapat disimpulkan bahwa gamifikasi dapat dipahami sebagai strategi inovatif yang mengadopsi karakteristik permainan ke dalam konteks yang bukan permainan. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan tingkat keterlibatan, dorongan, dan partisipasi aktif dari para pengguna. Selain itu, gamifikasi membuka peluang personalisasi pembelajaran dengan memahami gaya belajar dan kebutuhan siswa, memungkinkan mereka belajar dengan ritme sendiri. Oleh karena itu dengan memonitor kemajuan siswa secara efektif, gamifikasi tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar adaptif yang mendukung keberagaman gaya dan

tingkat kemampuan siswa. Penggunaan gamifikasi tidak hanya terbatas pada pendidikan, tetapi juga diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk bisnis, kesehatan, dan sumber daya manusia, untuk meningkatkan partisipasi, pembelajaran, dan produktivitas.

7. Manfaat *Gamifikasi*

Menurut (Zahara dkk., 2021) menawarkan beragam keuntungan dalam konteks pembelajaran. Pertama, pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Mengintegrasikan elemen-elemen permainan, siswa cenderung lebih terlibat dan fokus pada materi yang disajikan.

Gamifikasi berperan penting dalam memperkuat dorongan internal siswa untuk belajar. Sistem penghargaan dan tantangan yang menarik, siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengejar pengetahuan dan keterampilan baru. Aspek sosial pembelajaran juga diperkuat melalui *gamifikasi*. Pendekatan ini mendorong interaksi dan kerjasama antar siswa, menciptakan dinamika pembelajaran yang lebih kolaboratif dan saling mendukung.

Gamifikasi juga berkontribusi pada peningkatan retensi pengetahuan. Menyajikan informasi dalam format yang lebih menarik dan interaktif, siswa cenderung lebih mudah mengingat dan memahami materi yang dipelajari. Terakhir, *gamifikasi* membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan personal bagi setiap siswa. Pendekatan ini memungkinkan pembelajaran yang lebih disesuaikan dengan preferensi dan

kecepatan belajar individu, sehingga menciptakan pengalaman pendidikan yang lebih menyenangkan dan efektif.

8. Kelebihan dan Kelemahan *Gamifikasi*

Menurut (Suarmini, 2019) *gamifikasi* memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Pendekatan ini mengintegrasikan sistem pemberian poin, penilaian, dan tingkat kesulitan tugas yang bervariasi, yang secara efektif membantu siswa memahami tujuan pembelajaran dengan lebih jelas. Keunikan *gamifikasi* terletak pada struktur bertingkatnya, di mana tugas-tugas dan mini-games disusun secara bertahap dengan tingkat kesulitan yang meningkat. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kemampuan mereka secara progresif, menghadapi tantangan yang semakin kompleks seiring waktu. Lebih lanjut, sistem ini dilengkapi dengan panduan atau tutorial yang membantu siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka, memberikan dukungan yang diperlukan dalam proses pembelajaran.

Salah satu manfaat utama dari penerapan *gamifikasi* adalah peningkatan motivasi siswa. Elemen-elemen permainan yang diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran menciptakan pengalaman yang lebih menarik dan menyenangkan, mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini pada gilirannya meningkatkan tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar-mengajar.

Gamifikasi tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam mencapai tujuan pendidikan. Pendekatan ini

menciptakan suasana pembelajaran yang dinamis dan interaktif, di mana siswa terlibat aktif dalam menemukan dan menerapkan pengetahuan, bukan sekadar menerima informasi secara pasif. Salah satu kelemahan dari penggunaan gamifikasi adalah penerapannya yang membutuhkan waktu. Hal ini dikarenakan pada saat proses pembelajaran, guru memberikan reward, menjelaskan tugas, membuat mini game, namun wajar saja pembelajaran di kelas.

Penerapan teknik *gamifikasi* dalam pembelajaran memerlukan persiapan yang matang dari pihak guru, karena tanpa perencanaan yang cermat, efektivitas metode ini dapat terganggu secara signifikan. Salah satu aspek krusial dalam perencanaan ini adalah komunikasi yang jelas mengenai sistem penghargaan, seperti lencana (*badge*) dan hadiah (*reward*). Penjelasan yang tidak memadai tentang sistem penghargaan ini dapat menyebabkan siswa mempersepsikan elemen-elemen permainan hanya sebagai rintangan yang harus dilewati untuk mendapatkan hadiah, bukan sebagai bagian integral dari proses pembelajaran, sehingga ketika siswa lebih terfokus pada perolehan penghargaan, siswa bisa kehilangan esensi dari materi pembelajaran yang sebenarnya. Tujuan pendidikan yang diharapkan mungkin tidak tercapai secara optimal. Artikulasi yang jelas mengenai tujuan pembelajaran menjadi sangat penting. Tanpa pemahaman yang baik tentang apa yang ingin dicapai melalui proses *gamifikasi* ini, siswa mungkin tidak dapat menghubungkan aktivitas yang mereka lakukan dengan hasil belajar yang diharapkan.

Keberhasilan implementasi *gamifikasi* sangat bergantung pada kemampuan guru untuk merancang, menjelaskan, dan mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam kurikulum secara bermakna. *gamifikasi* dapat menjadi alat yang *powerfull* untuk meningkatkan *engagement* dan pemahaman siswa, namun tanpa persiapan yang memadai, metode ini berisiko menjadi sekadar aktivitas yang menyenangkan tanpa dampak pembelajaran yang signifikan.

9. Tokoh Perdamaian Dunia

Merupakan salah satu materi yang terdapat di buku Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kelas IX SMP yang terdapat di bab 5 semester dua yang salah satunya yaitu materi tentang tokoh perdamaian dunia. Materi tokoh perdamaian dunia merupakan materi yang berisi tentang tokoh – tokoh Buddhis yang memperjuangkan kedamaian di dunia. Tokoh – tokoh tersebut mencakup Buddha, Dalai Lama, Raja Bhutan, Master Zen Thich Nhat Hanh, Prof. Dr (HC) Venerable Mater Chin Kun.

B. Kerangka Teoritis

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam sistem pembelajaran karena berperan penting dalam menyampaikan pesan-pesan yang merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan kemauan siswa serta memperlancar proses pembelajaran. Dari segi strategi penyampaian, media pembelajaran berfungsi sebagai elemen yang menyampaikan pesan kepada siswa, dengan melibatkan manusia, alat, dan bahan sebagai komponen utamanya. Ketika

teknologi informasi dan komunikasi digabungkan dengan berbagai jenis media, hal tersebut dikenal sebagai media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, mendukung guru dalam menyampaikan materi, membantu siswa memahami pelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, serta memfasilitasi guru dalam melakukan presentasi yang lebih interaktif. Media pembelajaran interaktif menciptakan hubungan saling mempengaruhi antara pengguna dan media, memungkinkan terjadinya aksi dan reaksi timbal balik dalam penyampaian materi pembelajaran, dan pada akhirnya meningkatkan interaksi siswa terhadap materi pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan menjadi beberapa aspek penting. Pertama, media pembelajaran memiliki fungsi komunikatif untuk memudahkan penyampaian pesan dan menghindari kesalahan persepsi. Kedua, media pembelajaran berperan sebagai motivator, tidak hanya artistik, tetapi juga memudahkan pemahaman materi untuk meningkatkan gairah belajar siswa. Ketiga, media pembelajaran memiliki fungsi kebermanaknaan, meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta. Keempat, fungsi penyamaan persepsi dalam media pembelajaran membantu menyamakan pandangan siswa terhadap informasi. Kelima, media pembelajaran mendukung fungsi individualitas dengan melayani kebutuhan dan gaya belajar berbeda dari setiap individu.

Gamifikasi merupakan strategi inovatif yang mengadopsi karakteristik dan mekanisme permainan ke dalam lingkungan yang bukan permainan. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan tingkat keterlibatan, dorongan internal, dan partisipasi aktif dari para pengguna atau peserta. Gamifikasi menciptakan lingkungan interaktif yang menarik dengan menggunakan unsur-unsur seperti poin, level, tantangan, dan hadiah, mendorong pengguna mencapai tujuan dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, gamifikasi membuka peluang personalisasi pembelajaran dengan memahami gaya belajar dan kebutuhan siswa, memungkinkan mereka belajar dengan ritme sendiri. Memonitor kemajuan siswa secara efektif, gamifikasi tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar adaptif yang mendukung keberagaman gaya dan tingkat kemampuan siswa. Penggunaan gamifikasi tidak hanya terbatas pada pendidikan, tetapi juga diterapkan dalam berbagai bidang, termasuk bisnis, kesehatan, dan sumber daya manusia, untuk meningkatkan partisipasi, pembelajaran, dan produktivitas.

C. Kerangka Berpikir

Peneliti berencana mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang akan diterapkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dipilih karena salah satu pendorong semangat belajar siswa dan media ini memiliki manfaat untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar.

Bagan 2.1

Kerangka Berpikir



Sumber: Diolah Peneliti