

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan fondasi utama dan instrumen paling vital dalam membangun kualitas sumber daya manusia serta menjaga keberlanjutan peradaban suatu bangsa (Juita et al., 2024:2). Secara hakikat, fungsi pendidikan tidak hanya terbatas sebagai sarana transfer pengetahuan semata, melainkan juga memegang peranan sangat penting sebagai proses pembentukan karakter dan pewarisan nilai-nilai moral serta spiritualitas kepada murid (Rahman & Subando, 2025:2). Pendidikan idealnya diarahkan pada pengembangan manusia secara utuh dan holistik, yang mencakup keseimbangan antara aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik, sehingga mampu menghasilkan individu yang cerdas secara intelektual sekaligus berbudi pekerti luhur.

Arah kebijakan pendidikan di Indonesia telah digariskan secara jelas dalam visi besar nasional yang tertulis dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang tersebut menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi murid agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri (Depdiknas, 2003). Seiring dengan dinamika zaman yang kian kompleks, cara pandang pendidikan nasional terus disempurnakan melalui implementasi Kurikulum Merdeka dengan pendekatan *deep learning*. Pendekatan *deep learning*, proses pendidikan tidak lagi sekadar menekankan aspek kognitif atau

hafalan yang mudah dilupakan, melainkan berfokus pada pemahaman konseptual yang mendalam dan penguasaan kompetensi yang penting (Elbashbisy, 2024:2). Proses pendidikan tersebut selaras dengan upaya pencapaian dimensi profil lulusan sebagaimana diutarakan oleh Datadikdasmen (2025) yang menuntut murid untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dan kesadaran diri yang utuh.

Proses perubahan pendidikan Indonesia, mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti menempati posisi yang sangat penting untuk dipelajari. Pendidikan Agama Buddha tidak boleh dimaknai hanya sebagai mata pelajaran hafalan sejarah atau konsep teoretis semata (*pariyatti*), pendidikan agama harus mampu menjadi landasan etika yang meresap secara nyata dalam perilaku sehari-hari atau disebut aspek *paṭipatti* (*Dh.19, M.I.133*). Esensi ajaran Buddha berfokus pada tercapainya kebijaksanaan (*panna*) dan pembebasan (*vimutti*) yang hanya dapat dicapai melalui dasar moralitas (*sīla*) yang kokoh dan pengembangan mental (*samādhi*) yang konsisten (*D.II.81*). Tanpa adanya penghayatan nilai-nilai tersebut, pendidikan agama akan kehilangan esensinya dan gagal membentuk manusia yang berbudi pekerti luhur. Pelaksanaan Pendidikan Agama Buddha harus diwujudkan melalui pembiasaan praktik kesadaran penuh (*mindfulness*) dan penerapan etika nyata dalam rutinitas murid.

Pembelajaran Agama Buddha idealnya didesain untuk menumbuhkan kesadaran penuh (*mindfulness*) dalam diri murid. *Mindfulness* dalam pendidikan modern bukan sekadar praktik meditasi duduk di vihara, melainkan

kualitas perhatian yang dibawa ke dalam setiap aktivitas belajar (Lee et al., 2024:7). Pendekatan yang relevan adalah *mindful learning* atau pembelajaran berkesadaran, sebagaimana didefinisikan oleh Langer (2000:23) bahwa *mindful learning* merupakan proses belajar dinamis di mana individu secara aktif menyadari perspektif baru dan terbuka terhadap informasi. Melalui *mindful learning*, murid dikondisikan untuk memusatkan perhatian secara utuh pada momen saat ini (*here and now*) dan memahami nilai-nilai luhur agama secara mendalam ke dalam memori jangka panjang (*long-term memory*), *mindful learning* juga dapat mereduksi stres akademik dan meningkatkan kesejahteraan psikologis (*well-being*).

Harapan ideal mengenai implementasi *mindful learning* dalam pembelajaran Agama Buddha bertolak belakang dengan data empiris di lapangan. Berdasarkan studi pendahuluan dan observasi langsung terstruktur yang dilakukan peneliti di kelas XI SMAN 1 Ampel pada tanggal 05 Januari 2026, ditemukan kesenjangan yang terukur. Hasil observasi menunjukkan bahwa 70% murid (7 dari 10 murid) menunjukkan perilaku *mindless learning*, yang ditandai dengan tingginya intensitas distraksi digital (bermain gawai di luar konteks pembelajaran), ketidakmampuan merespons pertanyaan pemantik dari guru, dan rendahnya ketahanan fokus yang hanya bertahan rata-rata 15 menit pertama pembelajaran. Dampak dari rendahnya kesadaran belajar tersebut tecermin dari data hasil asesmen formatif pra-penelitian, di mana nilai rata-rata kelas pada materi Kosmologi Buddhis hanya mencapai 68, berada di

bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan sebesar 75.

Meninjau rantai permasalahan tersebut, rendahnya pencapaian kognitif berakar dari tidak optimalnya proses stimulasi atensi dan tingginya distraksi lingkungan. Diperlukan sebuah intervensi pedagogis inovatif pada tingkat proses pembelajaran untuk menjembatani kompleksitas materi ajar dengan karakteristik psikologis murid SMAN 1 Ampel. Intervensi tersebut membutuhkan pengembangan media alternatif yang tidak hanya berfungsi mentransfer pengetahuan, tetapi mampu secara aktif mengembalikan dan menahan fokus murid. Salah satu solusi strategis yang relevan adalah pemanfaatan pendekatan *Game-Based Learning* (GBL). GBL telah diakui secara luas dalam literatur pendidikan sebagai metode efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, melatih ketahanan fokus, serta memicu keterlibatan aktif.

Mengingat kompleksitas transisi dari *mindless* ke *mindful learning*, penelitian ini membatasi fokusnya pada perancangan *board game* berbasis GBL yang tidak hanya teruji kelayakannya secara teoretis, tetapi juga terbukti tingkat kepraktisan dan kemenarikannya secara empiris oleh pengguna akhir. Dengan terciptanya media GBL yang sangat praktis dan disukai murid, diharapkan perilaku *mindful learning* dapat distimulasi, yang pada gilirannya akan menjadi fondasi penting bagi perbaikan hasil belajar kognitif di masa mendatang.

Meskipun murid lekat dengan teknologi, penelitian tersebut secara spesifik mengusung penggunaan media fisik berupa permainan papan (*board game*) sebagai solusi utama. Pemilihan *board game* didasarkan pada argumen kuat mengenai kebutuhan mendesak akan detoksifikasi digital dan penguatan interaksi sosial nyata. Penggunaan *mobile game* di kelas dikhawatirkan justru menambah beban paparan layar (*screen time*) dan membuka peluang distraksi notifikasi baru. Sebaliknya, *board game* menawarkan pengalaman interaksi tatap muka yang autentik, melatih keterampilan komunikasi langsung, serta melatih kedisiplinan dan kesabaran melalui struktur aturan permainan yang jelas.

Penelitian mengenai media permainan dalam pendidikan agama sebenarnya telah banyak dilakukan, namun terdapat celah penelitian yang signifikan. Penelitian terdahulu, seperti pengembangan ular tangga oleh Handayani & Putri (2022:3) yang masih terbatas pada aspek kognitif untuk hafalan semata. Sementara penelitian lain oleh Mirnawati et al. (2024:3) berfokus pada pengembangan *self help book* untuk mengurangi *academic stress* menggunakan teknik *mindfulness*. Belum banyak ditemukan pengembangan media fisik yang dirancang secara spesifik dan intensional untuk secara bersamaan menguatkan penguasaan materi sekaligus melatih aspek kesadaran (*mindfulness*) dan ranah afektif murid melalui mekanika permainan.

Guna mengisi *research gap* tersebut, peneliti menawarkan kebaruan (*novelty*) berupa pengembangan *educational board game* “Nussadhatupoly”.

Nama tersebut diambil dari bahasa Pāli, *manussa* (manusia) dan *lokadhātu* (alam kehidupan). Berbeda dengan monopoli konvensional yang mengejar kekayaan materiil, permainan ini merekonstruksi tujuan menjadi pengumpulan kebajikan. Keunikannya terletak pada integrasi fitur *mindfulness* seperti petak zona hening dan kartu tantangan yang menuntut murid untuk melakukan praktik sadar (*check-in* emosi dan pernapasan) di tengah permainan. Dengan demikian, media ini diharapkan dapat mengubah atmosfer kelas menjadi dinamis dan berkesadaran. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengangkat judul “PENGEMBANGAN *EDUCATIONAL BOARD GAME* SEBAGAI MEDIA PENGUATAN *MINDFUL LEARNING* Pada Materi Manusia dan Alam Kehidupan Murid Kelas XI di SMAN 1 Ampel”.

B. Identifikasi Masalah

Peneliti memfokuskan masalah berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan di atas, sehingga menghasilkan:

1. Dominasi metode pembelajaran yang berpusat pada guru.
2. Kurangnya variasi dan inovasi media pembelajaran
3. Kurang optimalnya tingkat *mindfulness* murid selama pembelajaran.
4. Tingginya tingkat paparan dan distraksi digital yang mereduksi rentang atensi (*sustained attention*) murid di dalam kelas.
5. Belum tersedianya media pembelajaran yang secara spesifik dirancang untuk melatih aspek kognitif sekaligus menguatkan aspek *mindfulness* dan afektif murid secara bersamaan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, penelitian pengembangan ini dibatasi secara ketat pada ruang lingkup sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media fisik *educational board game* Nussadhatupoly yang berfokus pada materi Manusia dan Alam Kehidupan Kurikulum Merdeka Fase F.
2. Subjek uji coba terbatas dilakukan menggunakan teknik sampling jenuh yang melibatkan seluruh murid beragama Buddha kelas XI di SMAN 1 Ampel yang berjumlah 10 orang.
3. Evaluasi terhadap produk dibatasi pada dimensi kualitas internal melalui uji kelayakan oleh ahli serta kualitas eksternal melalui uji kepraktisan berbasis angket respons pengguna dan observasi aktivitas keterlibatan murid selama bermain. Penelitian ini difokuskan murni pada rekayasa dan validasi produk, serta tidak mengukur dampak instruksional pada ranah hasil belajar kognitif (nilai tes/asesmen) murid.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan *educational board game* Nussadhatupoly pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di SMAN 1 Ampel?
2. Bagaimana tingkat kelayakan *educational board game* Nussadhatupoly sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di SMAN 1 Ampel?

3. Bagaimana tingkat penerimaan pengguna *educational board game* Nussadhatupoly serta kemampuannya dalam menstimulasi perilaku *mindful learning* murid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di SMAN 1 Ampel?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan *educational board game* Nussadhatupoly pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di SMAN 1 Ampel.
2. Menguji kelayakan pengembangan *educational board game* Nussadhatupoly sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di SMAN 1 Ampel.
3. Menguji tingkat penerimaan pengguna *educational board game* Nussadhatupoly serta kemampuannya dalam menstimulasi perilaku *mindful learning* murid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti di SMAN 1 Ampel.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoretis, hasil penelitian ini dapat memperkaya teori keilmuan dalam bidang teknologi pendidikan dan metode pembelajaran Agama Buddha. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi mengenai kepraktisan integrasi pendekatan *Game-Based Learning* (GBL) melalui media fisik (*board game*) serta potensinya dalam menstimulasi dalam menumbuhkan aspek *mindful learning* (pembelajaran berkesadaran) sebagai alternatif penyeimbang di tengah dominasi penggunaan media digital.

2. Secara Praktis

a. Bagi Murid

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) sehingga materi Pendidikan Agama Buddha tidak lagi dianggap abstrak dan membosankan.
- 2) Membantu murid melatih fokus dan kesadaran penuh (*mindfulness*) melalui simulasi permainan, sekaligus mengurangi ketergantungan pada gawai (*screen time*) saat di sekolah.
- 3) Mempermudah pemahaman konsep-konsep *Dhamma* melalui visualisasi dan mekanika permainan yang interaktif.

b. Bagi Pendidik (Guru)

- 1) Menyediakan alternatif media pembelajaran kreatif yang dapat mengatasi kejenuhan metode ceramah di kelas.
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang bersifat filosofis dan nilai-nilai budi pekerti melalui pendekatan simulasi yang konkret.
- 3) Meningkatkan interaksi aktif antara guru dan murid dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah (SMAN 1 Ampel)

- 1) Memberikan sumbangan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

- 2) Mendukung terciptanya budaya sekolah yang inovatif dan berorientasi pada penguatan delapan karakter lulusan melalui media edukatif.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi atau rujukan empiris bagi peneliti lain yang hendak mengembangkan media pembelajaran sejenis, khususnya yang berkaitan dengan pengembangan *board game* edukatif maupun penelitian tentang metode peningkatan *mindfulness* murid.

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

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dalam Pendidikan Agama Buddha telah banyak dilakukan sebelumnya. Untuk memastikan orisinalitas penelitian ini, peneliti melakukan penelusuran terhadap beberapa karya ilmiah yang relevan. Penelitian pertama dilakukan oleh Wahyu & Gotama (2024:2) dengan judul "Pengembangan Game Edukasi Pendidikan Agama Buddha Berbasis Progressive Web Apps Dengan Model Gamifikasi dan GDLC". Penelitian tersebut berfokus pada pembuatan gim edukasi yang memungkinkan murid mengakses materi pembelajaran daring yang tergamifikasi. Perbedaan mendasarnya terletak pada tujuan penelitian; Wahyu dan Gotama bertujuan mengembangkan *progressive web apps* (aplikasi web progresif) menggunakan gamifikasi untuk memotivasi akses, sedangkan penelitian ini mengevaluasi efektivitas penerapan media berbasis gamifikasi,

dengan penekanan pada ranah afektif dan psikomotorik melalui penguatan *mindfulness*.

Penelitian kedua yang relevan adalah karya Muzayanati et al. (2022:3) berjudul "Efektivitas Aplikasi Game Kahoot dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Murid Pada Materi Matematika di Sekolah Dasar". Fokus utama penelitian tersebut adalah pengujian media ajar berbasis gamifikasi (*gamified learning*) untuk motivasi dan hasil belajar murid sekolah dasar pada mata pelajaran matematika. penelitian tersebut berbeda secara signifikan dengan penelitian yang sedang dikembangkan, di mana peneliti menawarkan pendekatan non-digital berupa permainan papan fisik (*board game*) sebagai upaya detoksifikasi gawai dan meminimalisir distraksi layar (*screen time*) di dalam kelas tatap muka.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Nemeth et al. (2013:3) mengenai "Boosting Human Learning by Hypnosis". Meskipun sama-sama bertujuan meningkatkan fokus atau konsentrasi, metode yang digunakan bersifat terapeutik psikologis tanpa menggunakan media permainan edukatif. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan mengintegrasikan latihan konsentrasi (*mindfulness*) ke dalam mekanika permainan yang menyenangkan, sehingga murid melatih kesadaran tanpa merasa sedang diterapi atau digurui.

Tabel 1.1 Matriks *State of the Art*

Peneliti & Tahun	Fokus Media	Pendekatan/Variabel Terikat	Platform	Posisi Penelitian Ini (Novelty)
Wahyu & Gotama (2024)	Game Edukasi (GDLC)	Kognitif & Aksesibilitas	Digital (Web Apps)	Menawarkan detoksifikasi digital (screen-free) melalui board game fisik (Analog).

Muzayanati et al. (2022)	Aplikasi Kahoot	Motivasi & Hasil Belajar	Digital (Mobile)	Mengintegrasikan aspek spiritual dan mindfulness, bukan sekadar skor kompetitif.
Nemeth et al. (2013)	Hipnosis / Terapeutik	Peningkatan Konsentrasi	Terapi Non-Media	Mengubah pelatihan fokus dari sesi terapeutik menjadi aktivitas bermain interaktif (<i>Game-Based Learning</i>).

Sumber: Diolah dari Data Penelitian (2026)

Berdasarkan tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu di atas, kebaruan (*novelty*) utama dari penelitian ini terletak pada pengembangan produk Nussadhatupoly. Produk yang dikembangkan merupakan *educational board game* yang tidak hanya berfungsi sebagai alat transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*), tetapi dirancang khusus dengan fitur mekanika permainan yang menuntut murid untuk mempraktikkan kesadaran penuh (*mindful learning*) secara langsung (*here and now*). Dengan demikian, penelitian ini memiliki posisi orisinalitas yang kuat karena menggabungkan konsep gamifikasi tradisional dengan psikologi pendidikan modern (*mindfulness*) yang belum banyak dieksplorasi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Buddha di tingkat SMA.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis permainan papan (*board game*) non-digital yang diberi nama “Nussadhatupoly”. Media ini didesain khusus sebagai alat bantu pembelajaran Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti untuk murid tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), dengan fokus utama pada penguatan materi

ajar dan pelatihan kesadaran penuh (*mindful learning*). Secara fisik, papan permainan ini dicetak menggunakan bahan *hard cover* yang kokoh dengan desain visual bernuansa etnik-modern yang merepresentasikan kekayaan budaya Nusantara dan simbol-simbol Buddhis, dikemas dalam kotak penyimpanan (*packaging box*) agar awet, portabel, dan mudah dibawa ke dalam ruang kelas.

Dalam satu set paket permainan Nussadhatupoly, terdapat beberapa komponen utama yang saling terintegrasi. Komponen tersebut meliputi:

1. Papan permainan (*main board*) yang memuat jalur petak perjalanan, di mana setiap petak merepresentasikan topik materi pembelajaran, zona tantangan (*challenge zone*), dan pos perhentian refleksi.
2. Kartu materi dan misi, yang terdiri dari Kartu *Dhamma* berisi pertanyaan kognitif seputar materi kurikulum, serta Kartu *Kamma* berisi konsekuensi simulasi perbuatan yang melatih respons emosional murid
3. Bidak karakter (*pawns*), yang didesain unik mewakili simbol kebajikan
4. Dadu, sebagai penentu langkah yang melatih kejujuran
5. Koin Kebajikan, yang berfungsi sebagai poin skor namun dimaknai sebagai akumulasi jasa, bukan sekadar kekayaan materiil
6. Token Teratai (pengganti rumah dan hotel dalam Monopoly) yang dimaknai sebagai pelimpahan jasa.

Keunikan spesifikasi produk ini terletak pada integrasi fitur *mindfulness* ke dalam mekanika permainan. Berbeda dengan Monopoly konvensional yang berorientasi pada penguasaan aset, Nussadhatupoly

memiliki fitur Zona Hening atau kartu instruksi khusus yang mewajibkan pemain untuk berhenti sejenak (*pause*), melakukan teknik pernapasan sadar, atau merefleksikan kondisi batin saat itu sebelum melanjutkan giliran. Fitur tersebut dirancang untuk melatih jeda kesadaran di tengah situasi kompetitif. Selain itu, visualisasi materi pada papan permainan disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP) Fase F Kurikulum Merdeka, sehingga media ini valid digunakan sebagai pendamping buku teks utama.

Untuk menjamin kemudahan penggunaan (*usability*), produk ini juga dilengkapi dengan lembar panduan penggunaan (*manual guide*). Buku tersebut berisi tata cara permainan, peraturan, kunci jawaban untuk pertanyaan materi, serta pedoman bagi guru dalam memfasilitasi sesi refleksi pasca-permainan. Dengan spesifikasi tersebut, Nussadhatupoly dikembangkan tidak hanya sebagai media visual yang menarik secara estetika, tetapi juga fungsional sebagai instrumen pembelajaran aktif yang memadukan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam satu aktivitas yang padu.

I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Penelitian pengembangan media *board game* Nussadhatupoly ini didasarkan pada beberapa asumsi atau anggapan dasar yang menjadi landasan berpikir peneliti.

Pertama, diasumsikan bahwa murid jenjang SMA (Fase E dan F) memiliki karakteristik psikologis yang menyukai tantangan, kompetisi yang sehat, dan interaksi sosial secara langsung. Pendekatan *Game-Based*

Learning (GBL) dianggap sebagai strategi yang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar dibandingkan metode konvensional satu arah.

Kedua, peneliti berasumsi bahwa integrasi mekanika permainan dengan konten materi Pendidikan Agama Buddha dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif. Permainan tidak hanya dipandang sebagai hiburan semata, tetapi diasumsikan mampu menjadi sarana simulasi kehidupan yang efektif untuk melatih pengambilan keputusan dan kesadaran (*mindfulness*).

Ketiga, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha di lokasi penelitian diasumsikan memiliki kompetensi pedagogis yang memadai untuk memfasilitasi jalannya permainan dan membimbing sesi refleksi (*debriefing*) setelah permainan usai, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Keterbatasan Pengembangan

Mengingat luasnya cakupan keilmuan dan keterbatasan sumber daya peneliti, maka pengembangan media Nussadhatupoly ini dibatasi oleh beberapa ketentuan sebagai berikut:

- a. Keterbatasan Materi Konten materi yang diintegrasikan ke dalam kartu dan papan permainan tidak mencakup seluruh ajaran Buddha secara komprehensif, melainkan dibatasi pada materi penting yang sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP) Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti kurikulum yang berlaku di SMAN 1 Ampel (Fase

- F). Materi difokuskan pada topik yang relevan dengan pengembangan kesadaran dan etika perilaku.
- b. Keterbatasan Uji Coba Uji coba produk hanya dilakukan dalam skala terbatas di SMAN 1 Ampel. Hasil efektivitas produk ini tidak serta-merta dapat digeneralisasi untuk sekolah lain dengan karakteristik murid atau budaya sekolah yang berbeda secara signifikan. Produk ini didesain spesifik (*customized*) untuk memecahkan masalah pembelajaran di lokasi penelitian tersebut.
 - c. Keterbatasan Aspek Pengukuran Fokus utama media ini adalah sebagai alat bantu pembelajaran (*learning tool*) untuk menstimulasi *mindful learning* di kelas, bukan sebagai alat terapi klinis psikologi. Pengukuran tingkat *mindfulness* murid dibatasi pada observasi perilaku selama pembelajaran dan angket respon murid terhadap penggunaan media, tidak sampai pada pengukuran perubahan psikologis mendalam secara klinis.
 - d. Keterbatasan Teknis Media yang dikembangkan adalah *board game* fisik (non-digital) yang menuntut kehadiran tatap muka. Media ini memiliki keterbatasan tidak dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (*daring*) dan membutuhkan durasi waktu khusus dalam pelaksanaannya di kelas, sehingga memerlukan manajemen waktu yang baik dari guru pengampu agar tidak mengganggu jam pelajaran lainnya