

Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Buddha

Evi Sefrinai dwika¹, Budi Utomo², Mujiyanto³

¹⁻³Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Smartungga

Email: evisefrinai091@gmail.com¹, budiutomo@smatungga.ac.id²,
mujiyant@smatungga.ac.id³

Abstract

This research aims to develop gamification-based interactive multimedia for Buddhist Religious Education subject for ninth-grade junior high school students. The research method employed Research and Development (R&D) with the ADDIE model through the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Research results showed that the developed interactive multimedia has excellent quality (average score of 4.2 or 84%) based on validation by material and media experts. Product implementation demonstrated increased student interest, engagement, and learning motivation. This gamification-based interactive multimedia can be utilized as an innovative learning medium for teachers and students in Buddhist Religious Education subject.

Keywords: buddhist religious education; gamification; interactive multimedia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE melalui tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki kualitas sangat baik (skor rata-rata 4,2 atau 84%) berdasarkan validasi ahli materi dan media. Implementasi produk menunjukkan peningkatan ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif bagi guru dan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Kata Kunci: gamifikasi; multimedia interaktif; pendidikan agama buddha

Article History:

Received: 20 Mei 2024

Accepted: 15 April 2025

Published: 19 April 2025



Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek krusial dalam pengembangan sumber daya manusia. Era digital dan teknologi informasi penerapan metode pembelajaran inovatif menjadi sangat relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Astuti & Febrian, 2019). Pada era digital menuntut pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa baik dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Shebastian dkk., 2020). Teknologi smartphone terus berkembang seiring dengan meluasnya penggunaan internet. Smartphone 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.

Penggunaan media sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena media merupakan sarana penyampaian pesan. Kegiatan pembelajaran memerlukan penggunaan media untuk mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran (Febrianto dkk., 2021). Media pembelajaran bersifat fleksibel karena dapat digunakan pada tingkat pembelajaran apa pun dan untuk aktivitas pembelajaran apa pun. Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab dan kendali yang lebih besar terhadap pembelajarannya sendiri serta mempertimbangkan perspektif jangka panjang dalam pembelajarannya (Satrio & Rini, 2022).



Gambar 1. Data Badan Pusat Statistik Pengguna Ponsel

Pada data di atas penggunaan smartphone terus meningkat pada setiap tahunnya. Pembuatan media pembelajaran yang bisa diakses melalui smartphone sangatlah menarik minat peserta didik. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting karena media merupakan sarana untuk menyampaikan pesan dan mengkoordinasikan aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran bersifat fleksibel dan dapat digunakan untuk berbagai tingkat dan aktivitas pembelajaran. Penggunaan media dapat mendorong siswa untuk mengambil tanggung jawab dan kendali yang lebih besar terhadap pembelajaran mereka sendiri, serta mempertimbangkan perspektif jangka panjang dalam proses belajar. Media pembelajaran juga membantu siswa untuk terlibat dan berkonsentrasi dalam pembelajaran, menyampaikan informasi dalam konteks yang relevan, dan membuat pembelajaran lebih

bermakna dengan melibatkan siswa dalam penggunaan alat penghubung seperti presentasi, demonstrasi, dan penggunaan media pembelajaran (Febrianto dkk., 2021; Satrio & Rini, 2022; Purwidianoro & Hadi, 2020).

Penggunaan media pembelajaran sangat penting pada zaman sekarang agar dapat menarik minat siswa dalam hal pembelajaran. Pendidikan Agama Buddha sebagai mata pelajaran wajib di sekolah seharusnya disampaikan secara menarik, interaktif, dan bermakna untuk menumbuhkan pemahaman dan penghayatan nilai-nilai ajaran Buddha pada siswa. Idealnya, pembelajaran agama Buddha memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini, sehingga siswa termotivasi dan aktif terlibat dalam proses pembelajaran.. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran siswa jadi mudah cepat bosan dan tidak tertarik dengan kegiatan pembelajaran (Rahmawati, 2020).

Berdasarkan observasi awal di SMP Karya Dharma Bhakti Palembang, pembelajaran Pendidikan Agama Buddha masih didominasi metode ceramah dengan komunikasi satu arah. Guru cenderung kurang memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital. Akibatnya, siswa kelas IX mengaku merasa bosan selama pembelajaran, ditunjukkan dengan rendahnya partisipasi dalam bertanya atau berdiskusi, yang berdampak pada nilai akademik mereka.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan aktual ini memunculkan permasalahan mendasar: bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP? Pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi menjadi solusi potensial untuk menjembatani kesenjangan tersebut, dimana aplikasi ini dirancang untuk menarik minat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Media pembelajaran ini berisi tentang pelajaran agama Buddha khususnya materi tentang tokoh – tokoh Buddhis dalam perdamian dunia, selain itu terdapat juga permainan – permainan yang akan membuat peserta didik lebih tertarik lagi dalam kegiatan pembelajaran serta terdapat video pembelajaran yang sesuai dengan materi.

Salah satu media pembelajaran yang menarik perhatian adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Gamifikasi adalah konsep penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan guna meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Romadhoni Supra dkk., 2021). Media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan efektif. Pada proses belajar mengajar lebih menyenangkan, materi yang disampaikan tidak membosankan tanpa ada batasan ruang 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).

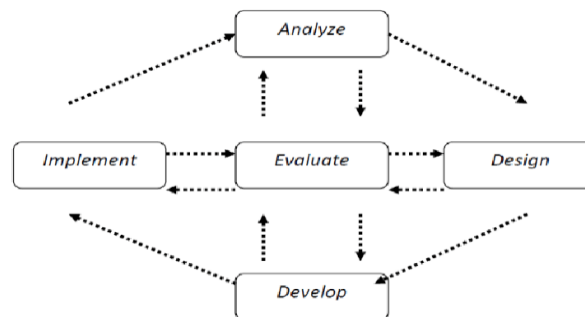
Meskipun telah banyak penelitian terkait penerapan gamifikasi dalam pembelajaran, masih terdapat kesenjangan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi khusus untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. Berbeda dengan penelitian sebelumnya seperti (Rembulan & Putra, 2018) yang mengembangkan bahan ajar gamifikasi untuk matematika, (Octafiani et al., 2017) yang mengembangkan aplikasi pembelajaran matematika berbasis gamifikasi, dan (Pramono & Setiawan, 2019) yang mengembangkan aplikasi AR untuk pengenalan buah-buahan, penelitian ini secara khusus mengintegrasikan elemen gamifikasi dalam multimedia interaktif untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha dengan materi tokoh-tokoh Buddhis dalam perdamaian dunia.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tiga aspek utama. Pertama, fokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha yang masih jarang diteliti dalam konteks pengembangan multimedia pembelajaran berbasis gamifikasi. Kedua, integrasi komprehensif antara konten pembelajaran agama Buddha, elemen multimedia (teks,

gambar, audio, video), dan mekanisme gamifikasi (poin, tantangan, penghargaan) dalam satu aplikasi android yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa. Ketiga, pendekatan yang bersifat kontekstual dengan menyajikan materi tokoh-tokoh Buddhis dalam peradamaian dunia yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memfasilitasi pembentukan karakter siswa sesuai nilai-nilai Buddhis.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) untuk memproduksi sebuah produk tertentu dan menguji keefektifannya (Junaidi et al., 2022). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap utama, yaitu: analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Berikut adalah alur pengembangannya:



Gambar 2. Model pengembangan ADDIE (Dick dan Carry)

Model pengembangan ADDIE dipilih karena tujuan penelitian ini untuk membuat produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan dua kelompok subyek. Kelompok subjek pertama terdiri dari seorang guru ahli materi dan seorang dosen ahli media yang bertugas untuk memvalidasi dan menilai produk media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan. Sementara itu, kelompok subjek kedua adalah siswa kelas IX SMP Karya Dharma Bhakti Palembang dan SMP Smaratunga Boyolali yang akan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi tersebut dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan skala Likert untuk analisis data kuantitatif. Skala ini adalah alat pengukuran yang digunakan untuk menilai pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang peristiwa atau fenomena sosial. Analisis data bertujuan untuk memecah masalah atau fokus penelitian menjadi bagian lebih kecil sehingga hubungan dan susunan antara bagian-bagian tersebut tampak jelas dan mudah dipahami (Wijaya et al., 2020).

Tabel 1. Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu Ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Menghitung kelayakan suatu produk pembelajaran, perlu diketahui menggunakan bentuk interval terlebih dahulu, skor tertinggi adalah 5 poin untuk jawaban sangat baik (SB) dan skor terendah adalah 1 poin untuk jawaban Sangat kurang baik (SKB), skor tertinggi yang diperoleh dan nilai terendah dalam presentase sebagai berikut:

Nilai Tertinggi : $(5:5) \times 100\% = 100\%$

Nilai Terendah : $(1:5) \times 100\% = 20\%$

Interval yang digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran menggunakan rumus berikut : $i = \frac{R}{K}$

Keterangan :

I : Besar Interval Kelas

K : Jumlah Interval Kelas

R : Range (Jarak Pengukuran (Nazir,2014:335)

Maka :

I = $\frac{100\% - 20\%}{5}$

= $\frac{80\%}{5}$

= 16%

Penelitian pengembangan ini, menggunakan analisis data kualitatif diperoleh dari beberapa sumber, antara lain hasil observasi analisis kebutuhan, hasil wawancara analisis kebutuhan, implementasi produk, serta komentar validasi produk. Data kualitatif tersebut digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki produk guna mengetahui kualitas dari media pembelajaran yang dikembangkan. Teknik triangulasi digunakan untuk mengecek keabsahan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan kuesioner setelah kegiatan implementasi produk. Validitas data berlandaskan pada tabel validasi berikut:

Tabel. 2 Konversi data kuantitatif ke data kualitatif beserta rekomendasi

No	Retang Skor	Katagori	Rekomendasi
1	85% - 100%	Sangat Baik	Tidak Perlu Revisi
2	69% - 84%	Baik	Tidak Perlu Revisi
3	53% - 68%	Cukup Baik	Perlu Revisi Kecil
4	37% - 52%	Kurang Baik	Perlu Revisi Sedang
5	20% - 36%	Sangat kurang Baik	Perlu Revisi Besar

Hasil dan Pembahasa

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran pendidikan agama Buddha materi tokoh perdamaian dunia kelas IX SMP. Hasil penelitian berdasar 5 tahapan pengembangan ADDIE.

Tahap *analyze* Penelitian ini dimulai dengan melakukan evaluasi kebutuhan terhadap proses pembelajaran mata pelajaran Agama Buddha di sekolah. Evaluasi kebutuhan dilakukan dengan mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran di kelas, mewawancarai guru mata pelajaran agama Buddha dan siswa beragama Buddha, serta menganalisis kurikulum dan materi ajar yang diterapkan. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, peneliti melakukan analisis terhadap materi pembelajaran Agama Buddha kelas IX SMP. Analisis ini mencakup identifikasi topik atau pokok bahasan penting,

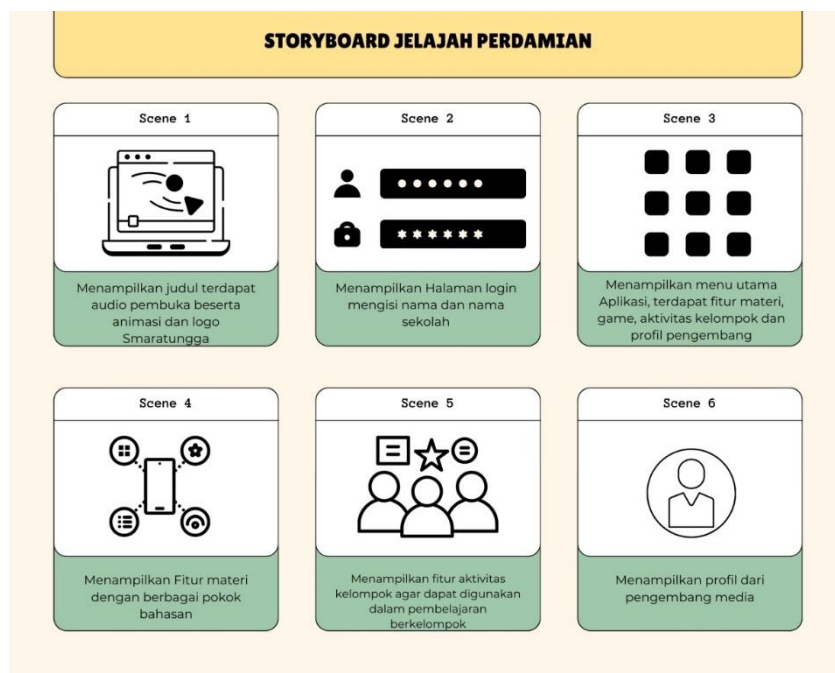
pemetaan konsep dan sub-konsep, serta penentuan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti menentukan topik bahasan materi tokoh perdamaian dunia. Hasil analisis materi menjadi dasar dalam menentukan konten yang akan diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan.

Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang efektif, peneliti juga melakukan analisis terhadap elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi, serta mekanisme gamifikasi seperti poin, lencana, dan umpan balik yang akan diintegrasikan ke dalam multimedia tersebut. Analisis ini dilakukan untuk memastikan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip multimedia dan gamifikasi yang tepat.

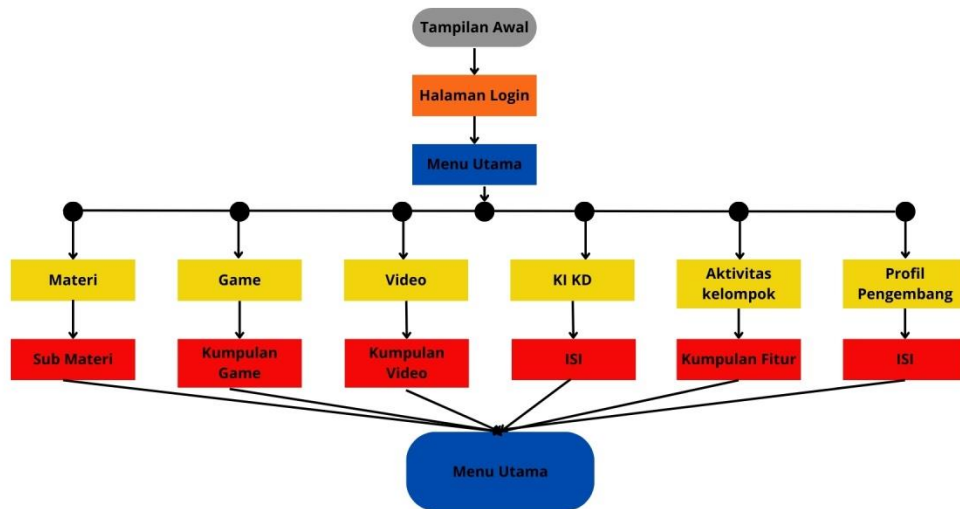
Pada tahap *design* menggunakan metode desain multimedia interaktif berbasis gamifikasi. Proses desain dimulai dengan merancang konsep dan isi produk multimedia interaktif secara terperinci. Desain materi pembelajaran tokoh perdamaian dunia mencakup pemetaan konsep dan sub-konsep materi tokoh perdamaian dunia pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP, penentuan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, serta pengembangan konten pembelajaran seperti teks, gambar, video, dan animasi.

Selanjutnya, dilakukan desain multimedia interaktif yang meliputi pemilihan format multimedia seperti video, simulasi, atau permainan, perancangan antarmuka multimedia dengan mempertimbangkan tata letak, navigasi, dan kontrol, serta integrasi konten pembelajaran ke dalam format multimedia tersebut. Desain gamifikasi juga menjadi bagian penting dalam proses ini, di mana mekanisme gamifikasi seperti poin, lencana, dan umpan balik ditentukan, disertai dengan perancangan aturan dan skenario gamifikasi yang sesuai.

Selain itu, dilakukan pula desain instruksional yang mencakup penyusunan panduan penggunaan multimedia interaktif bagi guru dan siswa, serta penentuan strategi pembelajaran yang sesuai dengan multimedia interaktif berbasis gamifikasi. Seluruh proses desain dituangkan dalam bentuk dokumen desain yang mencakup spesifikasi teknis, storyboard, flowchart, dan sketsa antarmuka produk multimedia interaktif berbasis gamifikasi. Dokumen desain ini menjadi acuan dalam tahap pengembangan produk selanjutnya.



Gambar. 3 Storyboard Media Pembelajaran (Rancangan Media)



Gambar. 4 Flowchart Media Pembelajaran

Pada tahap *develop* (pengembangan), dilakukan produksi multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP secara khusus pada sub materi tokoh perdamaian dunia. Proses produksi ini mengacu pada rancangan dan spesifikasi yang telah ditetapkan pada tahap desain sebelumnya. Seluruh konten pembelajaran, elemen multimedia, serta mekanisme gamifikasi diintegrasikan ke dalam multimedia interaktif sesuai dengan dokumen desain yang ada.





Gambar. 5 Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran

Setelah multimedia interaktif berbasis gamifikasi selesai diproduksi dalam bentuk produk akhir sebuah aplikasi android, dilakukan evaluasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi oleh para ahli ini bertujuan untuk menilai tingkat kesesuaian multimedia interaktif tersebut dengan kriteria-kriteria yang telah ditetapkan, baik dari segi materi, media, maupun aspek gamifikasi yang diterapkan. Selain itu, para ahli juga memberikan saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas produk multimedia interaktif berbasis gamifikasi sebelum diuji cobakan kepada guru dan siswa.

Evaluasi dan masukan dari para ahli sangat penting dalam tahap pengembangan ini. Hal tersebut dapat menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP, sehingga produk akhir yang dihasilkan memiliki kualitas yang baik dan layak untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil uji validasi kelayakan media pembelajaran

No.	Jenis Variabel	Total Skor	Rata - Rata	Presentase	Kategori
1.	Validasi Ahli Materi	82	3,7	75%	Baik
2.	Validasi Ahli Media	122	4,5	90%	Sangat Baik
3.	Guru SMP Karya Dharma Bakti	129	4,7	95%	Sangat Baik
4.	Guru SMP Smaratungga	114	4,2	84%	Sangat Baik
	Rata - rata	216	4,2	84%	Sangat Baik

Berdasarkan penilaian dari ahli dan guru pendidikan agama Buddha, rata-rata skor keseluruhan variabel yang dievaluasi adalah 4,2 atau setara dengan 84%. Skor tersebut, setelah dikonversi dari data kuantitatif ke data kualitatif, termasuk dalam kategori "Sangat Baik" dengan rekomendasi "Tidak Perlu Revisi". Meskipun demikian, ahli materi memberikan beberapa masukan untuk perbaikan, yaitu memperbaiki susunan kalimat dan mengurangi panjang teks pada setiap slide agar tidak membuat siswa menjadi bosan saat membaca.

Tahap *implemet* (implementasi) dilakukan dengan melakukan uji coba terbatas terhadap multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang telah dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP. Kegiatan implementasi ini melibatkan

sejumlah siswa kelas IX dari salah satu SMP yang mengajarkan mata pelajaran tersebut. Implementasi dilaksanakan dalam rentang waktu tertentu di luar jam pelajaran reguler.

Pada tahap implementasi, peneliti menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, yaitu lembar observasi non-partisipatif, kuesioner tertutup, dan wawancara semi terstruktur yang ditujukan kepada siswa peserta uji coba. Lembar observasi non-partisipatif digunakan untuk mengamati respon dan keterlibatan siswa selama menggunakan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu, kuesioner tertutup diberikan kepada siswa untuk mengetahui persepsi dan tanggapan mereka terhadap multimedia interaktif tersebut. Terakhir, wawancara semi terstruktur dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dan masukan lebih lanjut dari siswa terkait multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang diujicobakan.

Hasil dari implementasi terbatas ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan dapat meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha. Berdasarkan data observasi, kuesioner, dan wawancara, multimedia interaktif ini dinilai efektif sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa kelas IX SMP.

Tahap *evaluate* (evaluasi) bertujuan untuk menilai kualitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP. Proses evaluasi ini melibatkan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Multimedia interaktif divalidasi oleh empat validator yang terdiri dari dua dosen ahli media dan dua guru Pendidikan Agama Buddha di SMP sebagai ahli materi.

Hasil validasi menunjukkan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,2, yang berdasarkan skala penilaian termasuk dalam kategori "Sangat Baik". Temuan ini sejalan dengan teori multimedia pembelajaran oleh (Mayer, 2018) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain multimedia dapat meningkatkan proses kognitif siswa dan memfasilitasi pembentukan pengetahuan yang bermakna.

Keberhasilan integrasi gamifikasi dalam multimedia pembelajaran ini mendukung teori gamifikasi dalam pendidikan yang dikemukakan oleh Kapp (2012), yang menekankan bahwa penerapan elemen game seperti poin, tantangan, dan penghargaan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan ekstrinsik siswa dalam pembelajaran. Hasil ini juga sejalan dengan penelitian (Behavior et al., 2016) yang menunjukkan bahwa gamifikasi memiliki efek positif pada motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar siswa.

Multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan juga memenuhi kriteria multimedia pembelajaran yang baik menurut (Sutton, 2023) yaitu efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, menarik dan memotivasi, mudah digunakan, dan memberikan kontrol kepada pengguna. Dalam konteks pembelajaran agama Buddha, pendekatan ini sejalan dengan ajaran Buddha tentang metode pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan karakteristik siswa sebagaimana diungkapkan oleh (Tongsupachok et al., 2024)

Implikasi

Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi, khususnya untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha di tingkat SMP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan prinsip-prinsip multimedia dan gamifikasi dalam multimedia pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa. Temuan ini mendukung teori-teori terkait pembelajaran multimedia dan gamifikasi, serta memberikan bukti empiris mengenai efektivitas pendekatan tersebut dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Buddha.

Secara praktis, multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar dan media pembelajaran yang inovatif bagi guru dan siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP. Guru juga dapat mengadopsi pendekatan gamifikasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Sekolah dan lembaga pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran lain yang sesuai. Penelitian ini juga memberikan pedoman bagi pengembang multimedia pembelajaran dan desainer instruksional dalam merancang dan mengintegrasikan elemen-elemen multimedia dan gamifikasi secara efektif.

Untuk penelitian selanjutnya, perlu dilakukan eksplorasi lebih lanjut tentang penerapan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan yang berbeda. Studi dengan sampel yang lebih besar dan dalam jangka waktu yang lebih panjang juga diperlukan untuk menguji efektivitas multimedia interaktif berbasis gamifikasi secara lebih komprehensif. Penelitian selanjutnya juga dapat mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keberhasilan implementasi multimedia interaktif berbasis gamifikasi, seperti karakteristik siswa, gaya belajar, atau preferensi gamifikasi.

Kesimpulan

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran Pendidikan Agama Buddha kelas IX SMP dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Temuan utama penelitian ini adalah: pertama, Multimedia interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan memiliki kualitas "Sangat Baik" berdasarkan validasi ahli materi dan media dengan skor rata-rata 4,2 (84%). Kedua, Implementasi multimedia interaktif berbasis gamifikasi terbukti efektif meningkatkan ketertarikan, keterlibatan, dan motivasi belajar siswa dalam mempelajari materi tokoh-tokoh Buddhis dalam perdamaian dunia. Ketiga, Integrasi elemen multimedia (teks, gambar, audio, video) dengan mekanisme gamifikasi (poin, tantangan, penghargaan) dalam satu aplikasi android menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi siswa kelas IX SMP. Keempat, Penggunaan model pengembangan ADDIE secara sistematis dan terstruktur menghasilkan produk multimedia pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Multimedia interaktif berbasis gamifikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mengatasi permasalahan kebosanan dan rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Buddha, khususnya pada materi tokoh-tokoh Buddhis dalam perdamaian dunia.

Rujukan

- Amalia Yunia Rahmawati. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Bunyi Dan Indra Pendengaran Menggunakan Model Auditory, Intellectually, Repetition Berbasis Gamifikasi Unity2d Di SD/MI. July*, 1-23.
- Astuti, P., & Febrian, F. (2019). Blended Learning Syarah: Bagaimana Penerapan dan Persepsi Mahasiswa. *Jurnal Gantang*, 4(2), 111-119. <https://doi.org/10.31629/jg.v4i2.1560>
- Behavior, C., David, T., & Rutgers, S. (2016). *Challenging games help students learn : An empirical study on engagement , flow and immersion in game-based learning Computers in Human Behavior. JANUARY*. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>
- Febrianto, I. P. N., Wahyuni, D. S., & Sugihartini, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Kelas Xi Mata Pelajaran Biologi Dengan Materi "Sistem Sirkulasi Pada Manusia Dan Sistem Pencernaan Makanan" Di Sma

- Negeri 2 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(3), 282. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i3.36888>
- Junaidi, J., Shadikah, A. A., Walyono, W., & Rispatiningsih, D. M. (2022). Developing an ICT Based Media of English Learning for Buddhist Students at Kusalamitra Homeschooling. *Jurnal Ilmiah Religiosity Entity Humanity (JIREH)*, 4(2), 369–381. <https://doi.org/10.37364/jireh.v4i2.130>
- Khoiriyyah, S., & Sujalwo, M. (2019). ... *Pembelajaran E-Learning Metode Gamification Berbasis Moodle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X di* <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/78046>
- Mayer, R. E., & Mayer, R. E. (2018). *This article is protected by copyright. All rights reserved.* 0–3. <https://doi.org/10.1002/acp.3482>
- Octafiani, P., Tejawati, A., & Pohny, P. (2017). Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Android. In *Jurnal Rekayasa Teknologi Informasi (JURTI)* (Vol. 1, Issue 2, p. 90). <https://doi.org/10.30872/jurti.v1i2.907>
- Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i1.12573>
- Rembulan, A., & Putra, R. W. Y. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi pada Materi Statistika Kelas VIII. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 84–98. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v3i2.1221>
- Romadhoni Supra, G., Munna, N., Pabella Oktaviani, E., Satrio Ardiansyah, A., & Asikin, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification dan Literasi Matematis pada Model Flipped Classroom untuk Siswa SMP. *Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika (SANTIKA)*, 520–548.
- Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 12(4), 386. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.39591>
- Shebastian, I. G. R., Putrama, I. M., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “ Pengenalan Hewan Dan Tumbuhan ” Pada Mata Metode Gamefikasi Untuk Siswa Kelas Ii Di Sekolah Dasar. *Karmapati*, 9(Mdlc), 8–20.
- Sutton, M. J. D. (2023). *Future Application of Game-Based Learning as a Platform for Reflective Learning Associated with Entrepreneurship Education in the MENA Region.* November. <https://doi.org/10.47556/J.IJIKMMENA.9.1.2021.5>
- Tongsupachok, S., Pannavaravuddhi, P., & Mahatthanadull, S. (2024). *Application of Buddhist Loving Kindness (Metta) to the Learning Process in Modern Education in Buddhist Universities.*
- Wijaya, H., Tinggi, S., Theologia, F., & Makassar, J. (2020). *Analisis data kualitatif teori konsep dalam penelitian pendidikan.* August.