

**GAMIFIKASI SEBAGAI STRATEGI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK MENUNJANG STIMULUS KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR  
SISWA PADA PELAJARAN IPA DI SMP KABUPATEN BANDUNG**

**TESIS**

Disusun Oleh:

**FIRDAUS**

**2601222089**



**Universitas  
Telkom**

**MAGISTER DESAIN  
FAKULTAS INDUSTRI KREATIF  
UNIVERSITAS TELKOM  
BANDUNG  
2025**