

**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**