

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DISEKOLAH SMKN
2 BANJARMASIN.**

SKRIPSI



Disusun oleh:

Ahkmad Zikri

2010130310015

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DISEKOLAH SMKN
2 BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

Ahkmad Zikri

2010130310015

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2023

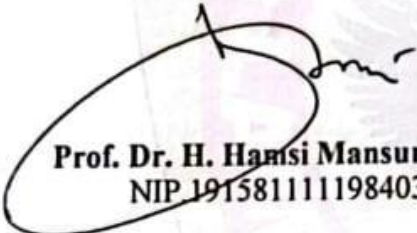
LEMBAR PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN PAI DI SEKOLAH SMKN 2 BANJARMASIN

Disusun oleh :

Ahkmad Zikri
2010130310015

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Seminar
Hasil bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I


Prof. Dr. H. Hansi Mansur, M. M. Pd
NIP. 1915811111984031005

Dosen Pembimbing II


Agus Hadi Utama, M. Pd
NIP. 199008042023211016

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

SEMINAR HASIL

PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN PAI DI SEKOLAH SMKN 2 BANJARMASIN

Disusun oleh :
Ahkmad Zikri
2010130310015

Telah disetujui Seminar Hasil pada tanggal: 03 Juni 2024
Dan dilanjutkan untuk Sidang Skripsi

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd		10 JUN 2024
Penguji Utama Mastur, M.Pd		10 JUN 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Agus Hadi Utama, M.Pd		12 JUN 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 198012282005012003

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN PAI DI SEKOLAH SMKN 2 BANJARMASIN**

Disusun oleh :

**Ahkmad Zikri
2010130310015**

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan
ujian Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II




Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd
NIP.195811111984031005



Agus Hadi Utama, M. Pd
NIP. 199008042023211016

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 198012282005012003

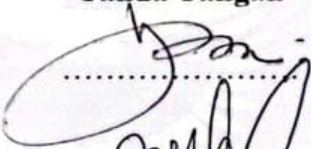
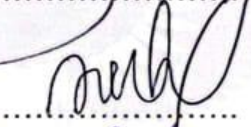
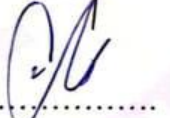
HALAMAN PERSETUJUAN/PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN PAI DI SEKOLAH SMKN 2 BANJARMASIN**

Disusun oleh :
Ahkmad Zikri
2010130310015

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal Kamis, 27 Juni 2024

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing/Ketua Penguji Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd		27 JUNI 2024
Penguji Utama Mastur, M.Pd		27 JUNI 2024
Pembimbing/Anggota Penguji Agus Hadi Utama, M.Pd		27 JUNI 2024

Mengetahui,

Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Hj. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd
NIP. 198007022005012004

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahkmad Zikri
Nim : 2010130310015
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar S1 di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, Juli 2023
Yang membuat pernyataan



Ahkmad Zikri
NIM. 2010130310015

MOTTO

Al-Mu'min

“DAN AKU MENYERAHKAN URUSANKU KEPADA ALLAH”

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI BERBASIS ARTICULATE
STORYLINE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DISEKOLAH SMKN
2 BANJARMASIN.**

ABSTRAK

Hasil belajar Pendidikan agama islam kelas X yang didapatkan kurang maksimal dikarenakan proses pembelajaran didalam kelas yang monoton dan pemanfaatan media yang kurang dimaksimalkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media game edukasi, mengetahui kelayakan media game edukasi, dan pengaruh media game edukasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan agama islam kelas X diSMKN 2 Banjarmasin. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development). Model yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE , ada 5 tahapan dalam model ini diantaranya : analyze, design, development, implementation, evaluation. Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, angket, wawancara, tes dan dokumentasi merupakan teknik analisi data deskriptif kuantitatif menggunakan skala likert dan uji N-Gain untuk melihat kelayakan media game edukasi dan pengaruh media game edukasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media game edukasi tersebut. Hasil penelitian yang didapatkan dari kelayakan dari aspek media mendapatkan skor 95,71% dengan kategori “Sangat Layak”. Dan kelayakan aspek materi mendapatkan skor 96% dengan kategori “Sangat Layak”. Selanjutnya uji N-Gain mendapatkan skor nilai gain 0,72 masuk dalam kategori “tinggi”. Maka dapat dinyatakan media game edukasi sangat layak digunakan dan dapat meningkat hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pendidikan agama islam

**DEVELOPMENT OF EDUCATIONAL GAME MEDIA BASED
ARTICULATE STORYLINE TO IMPROVE STUDENTS LEARNING
OUTCOMES IN CLASS X ISLAMIC EDUCATION AT SMKN 2
BANJARMASIN SCHOOL**

ABSTRAK

The learning outcomes obtained for class X Islamic religious education were less than optimal due to the monotonous learning process in the classroom and less than optimal use of media. This research aims to develop educational game media, determine the feasibility of educational game media, and the influence of educational game media on improving student learning outcomes in class X Islamic religious education subjects at SMKN 2 Banjarmasin. This type of research is research and development. The model used in this research is ADDIE, there are 5 stages in this model including: analysis, design, development, implementation, evaluation. The data collection technique used was observation, questionnaires, interviews, tests and documentation, a quantitative descriptive data analysis technique using a Likert scale and N-Gain test to see the feasibility of educational game media and the influence of educational game media on improving student learning outcomes after using educational game media. . The research results obtained from the feasibility of the media aspect received a score of 95.71% in the "Very Feasible" category. And the feasibility of the material aspect received a score of 96% in the "Very Eligible" category. Furthermore, the N-Gain test obtained a gain score of 0.72, which is in the "high" category. So it can be stated that educational game media is very suitable for use and can improve student learning outcomes.

Keyword : *Instructional Media, Islamic Education*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, puji syukur kehadirat Allah SWT yang dengan rahmat karunia serta hidayahnya lah penulis mampu menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul "*Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan agama islam Materi Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia Kelas X Disekolah SMKN 2 Banjarmasin.*". Tak lupa pula di haturkan shalawat dan salam kepada Baginda Nabi Besar kita Nabi Muhammad SAW karena berkat beliau lah kita dapat keluar dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang. Laporan Proposal Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Strata-1 di Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S Pd., M. A yang telah membantu, mendidik dan melayani mahasiswa/i Teknologi Pendidikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M. M. Pd selaku Dosen Pembimbing sekaligus Penguji 1 yang telah memberikan bimbingan,saran serta motivasi yang diberikan.
3. Bapak Agus Hadi Utama, S.Pd., M. Pd selaku Dosen Pembimbing sekaligus Penguji 2 serta Pengampu Mata Kuliah Seminar Proposal yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang membangun bagi penulis.
4. Segenap Dosen Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Ibu Latifah, S.Pd selaku guru dari SMKN 2 Banjarmasin yang telah membantu saya dalam mengumpulkan data penelitian.
6. Kepada Orang Tua, Saudara-saudara saya atas doa, bimbingan serta kasih sayang yang selalu diberikan selama ini.

7. Serta kepada Sahabat, Teman-teman dan Rekan Prodi Teknologi Pendidikan FKIP ULM angkatan 2019 dan 2020 yang telah memberikan dukungan kepada saya.

Penulis menyadari proposal skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lebih lanjut.

Banjarmasin 03 Juni 2024

Ahkmad Zikri
2010130310015

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRAK	ix
KATA PENGANTAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Spesifikasi Produk	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Teknologi Pendidikan	7
B. Kawasan Teknologi Pendidikan	8
C. Media Pembelajaran	9
D. Media Game Edukasi	10
E. Articulate Storyline	12
F. Materi Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia	13
G. Peningkatan Hasil Belajar	14
H. Penelitian yang Relevan	15
I. Kerangka Berpikir	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20

A. Jenis Penelitian	20
B. Prosedur Pengembangan	20
C. Subjek dan Objek	21
D. Metode Pengumpulan Data	21
E. Instrumen Penelitian	23
F. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
A. Hasil Penelitian	30
B. Pembahasan	40
BAB V PENUTUP	55
A. Kesimpulan	55
B. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	57