

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI PADA MATERI
ADAB BERMEDIA SOSIAL KELAS XI SMK ISFI
BANJARMASIN**

SKRIPSI



Oleh:

AURA SHABRINA

NIM. 2110130220024

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

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI PADA MATERI
ADAB BERMEDIA SOSIAL KELAS XI SMK ISFI
BANJARMASIN**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Teknologi Pendidikan



Oleh:

AURA SHABRINA

NIM. 2110130220024

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

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* DENGAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI PADA MATERI ADAB BERMEDIA SOSIAL KELAS XI SMK ISFI BANJARMASIN

Disusun Oleh:

Aura Shabrina

2110130220024

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

Dosen Pembimbing I



Dr. Susanti Sufyad, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

Dosen Pembimbing II

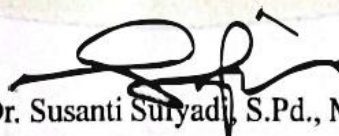


Mastur, M.Pd

NIP. 198707152019031013

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Suryadi, S.Pd., MA

NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

SEMINAR HASIL

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PAI PADA MATERI ADAB BERMEDIA SOSIAL KELAS XI SMK ISFI
BANJARMASIN**


Disusun oleh :
Aura Shabrina
2110130220024

Telah disetujui Seminar Hasil pada tanggal:.....
Dan dilanjutkan untuk Sidang Skripsi

TIM PENGUJI		
Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Prof. Dr. Dwi Atmono M.Pd., M.Si		20 JUN 2025
Sekretaris Dr. Susanti Sufyadi., M.A		21 AUG 2025
Anggota Mastur, S.Pd., M.Pd		25 JUN 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


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

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PAI PADA MATERI ADAB BERMEDIA SOSIAL KELAS XI SMK ISFI
BANJARMASIN**


Disusun oleh :

Aura Shabrina

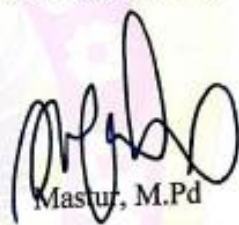
2110130220024

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

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II


Mastur, M.Pd
NIP. 198707152019031013

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 2005012003

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PAI PADA MATERI ADAB BERMEDIA SOSIAL KELAS XI SMK ISFI
BANJARMASIN**

Disusun oleh :
Aura Shabrina
2110130220024

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 9 Juli 2025

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Prof. Dr. Dwi Atmono M.Pd., M.Si		13 AUG 2025
Sekretaris Dr. Susanti Sufyadi., M.A		12 AUG 2025
Anggota Mastur, S.Pd., M.Pd		13 AUG 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A

NIP. 198012282005012003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aura Shabrina

NIM : 2110130220024

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Media *Board Game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Adab Bermedia Sosial Kelas XI SMK ISFI Banjarmasin

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, 20 Juni 2025

Yang Membuat Pernyataan



Aura Shabrina

2110130220024

**PENGEMBANGAN MEDIA *BOARD GAME* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PAI PADA MATERI ADAB BERMEDIA SOSIAL
KELAS XI SMK ISFI BANJARMASIN**

Oleh:

Aura Shabrina

2110130220024

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yakni mengembangkan media *board game* materi adab bermedia sosial kelas XI mata pelajaran PAI, mengidentifikasi kelayakan media *board game* dengan melakukan uji validitas materi dan media, menganalisis keefektifan media *board game*, dan mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media *board game*. *Research and Development (R&D)* digunakan sebagai metode pengembangan dan ADDIE sebagai model pengembangan penelitian ini. Penelitian ini dilakukan di kelas XI B FKK SMK ISFI Banjarmasin dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang. Penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes sebagai metode pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan 1) Media *board game* "*Wisdom Citizyn*" dikembangkan untuk materi adab bermedia sosial kelas XI mata pelajaran PAI. Materi ini dirancang dengan model pembelajaran *problem based learning* dan dikembangkan dengan aplikasi canva dan adobe illustrator. 2) Media dikatakan "sangat layak" berdasarkan hasil validitas materi sebesar 88% dan validitas media sebesar 98%. 3) Media dikatakan efektif berdasarkan hasil ketuntasan klasikal sebesar 100%. 4) Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan setelah menggunakan *board game* yakni 31 orang siswa telah mencapai tujuan pembelajaran dengan memperoleh nilai di atas 75 dan tingkat ketuntasan klasikal mencapai 100%.

Kata Kunci : Adab Bermedia Sosial, *Board game*, PAI Kelas XI, *Problem Based Learning (PBL)*, ADDIE

**DEVELOPMENT OF A BOARD GAME MEDIA TO IMPROVE PAI
LEARNING OUTCOMES ON SOCIAL MEDIA ADAB MATERIAL CLASS XI
ISFI VOCATIONAL SCHOOL BANJARMASIN**

By:

Aura Shabrina

2110130220024

ABSTRACT

The purpose of this study was to develop a board game media for social media etiquette material for grade XI PAI subjects, identify the feasibility of board game media by conducting material and media validity tests, analyze the effectiveness of board game media, and measure student learning outcomes after using board game media. Research and Development (R&D) was used as a development method and ADDIE as a development model for this study. This research carried out in grade XI B FKK SMK ISFI Banjarmasin with 31 students. This study used observation, interviews, questionnaires, and tests as data collection methods. The data analysis technique used quantitative descriptive. The results of the study showed 1) The board game media "Wisdom Citizen" was developed for social media etiquette material for grade XI PAI subjects. This material was designed with a problem based learning model and developed with the Canva and Adobe Illustrator applications. 2) The media is said to be "very feasible" based on the results of material validity of 88% and media validity of 98%. 3) The media is said to be effective based on the results of classical completeness of 100%. 4) Student learning outcomes showed a significant increase after using board games, namely 31 students had achieved learning objectives by obtaining scores above 75 and the classical completion rate reached 100%.

Keywords: *ADDIE, Board games, Class XI PAI, Problem Based Learning (PBL), Social Media Manners.*

MOTTO

BE SOMEONE WHO STILL TRIES.

After failure, frustrations, heartache-be a person who musters up the courage to try and believe that good things are yet to come.

- **Jadilah seseorang yang tetap berusaha.** Setelah kegagalan, kekecewaan, dan patah hati-jadilah pribadi yang mampu mengumpulkan keberanian untuk mencoba lagi dan percaya bahwa hal-hal baik masih akan datang-

“ Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(QS AL-Insyiraah 94: ayat 5-6)

“ Allah has perfect timing, never early, never late it’s takes a little patience and takes a lot of faith, but it’s worth to wait”

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan Media *Board game* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI Pada Materi Adab Bermedia sosial Kelas XI SMK ISFI Banjarmasin”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lambung Mangkurat (ULM).

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam penerapan ilmu yang diperoleh. Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan karena adanya bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Dekan FKIP Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika dan IPA FKIP ULM.
3. Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A.
4. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A. selaku pembimbing I.
5. Bapak Mastur M.Pd selaku pembimbing II dan dosen Pembimbing Akademik.
6. Bapak/Ibu dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran demi perbaikan skripsi ini.

7. Ibu Hadiawati Rahmi S.Ag dan Ibu Ratna Dewi Bachria, S.Pd.I, M.A. selaku validator materi.
8. Bapak Qomario M.Pd dan Bapak Agus Hadi Utama S.Pd., M.Pd. selaku validator media.
9. Seluruh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan FKIP ULM.
10. Guru pengampu mata pelajaran PAI Kelas XI di SMK ISFI Banjarmasin.
11. Karya ini saya persembahkan kepada orang tua tercinta, ibu dan Bapak atas segala doa, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada kakak tercinta atas segala bantuan, semangat dan perhatian yang senantiasa menguatkan selama proses penyusunan karya ini.
12. Penulis sampaikan terima kasih juga kepada teman dari Tea Squad, Sahabat Bagai Kepompong serta teman angkatan 2021 yang berteman.
13. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.
Atas semua yang mereka lakukan, semoga Allah SWT membalas segala amal baik dari semua pihak. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi banyak orang, terutama kepada para pembaca.

Banjarmasin, Juni 2025

Aura Shabrina
NIM. 2110130220024

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Bealakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Spesifikasi Produk Pengembangan	10
H. Definisi Operasional.....	10
BAB II	13
KAJIAN PUSTAKA.....	13
A. Teknologi Pendidikan.....	13
B. Media Pembelajaran.....	17
C. <i>Board game</i>	21

D. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	23
E. Pembelajaran Adab Bermedia Sosial	26
F. Hasil Belajar Siswa	29
G. Penelitian Relevan.....	31
H. Kerangka Berpikir.....	32
BAB III.....	35
METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Tempat dan Waktu Penelitian	39
D. Teknik Pengumpulan Data	39
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	41
F. Teknik Analisis Data	50
BAB IV	55
HASIL PENELITIAN.....	55
A. Hasil Penelitian	55
B. Pembahasan.....	100
C. Keterbatasan Penelitian.....	108
BAB V.....	109
KESIMPULAN DAN SARAN	109
A. Kesimpulan	109
B. Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	117

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kawasan Pengembangan Menurut AECT 1994.....	15
Gambar 2. 2. Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 Tahapan model pengembangan ADDIE	35
Gambar 4. 1. Rancangan Awal Papan dan Kartu <i>Board Game</i>	63
Gambar 4. 2. Software yang digunakan dalam Pengembangan Board Game.....	67
Gambar 4. 3. Papan Permainan <i>Board game "Wisdom Citizyn"</i>	68
Gambar 4. 4. Pembuatan Kartu-Kartu Pada <i>Board Game</i>	68
Gambar 4. 5. Pembuatan Pion.....	69
Gambar 4. 6. Pembuatan Kotak Penyimpanan Komponen <i>Board Game</i>	70
Gambar 4. 7. Pembuatan Buku Panduan Penggunaan <i>Board game</i>	70
Gambar 4. 8. Papan dan Kotak Penyimpanan Board Game "Wisdom Citizyn" ...	72
Gambar 4. 9 Lima Macam Kartu pada <i>Board Game "Wisdom Citizyn"</i>	73
Gambar 4. 10. Koin Bijak	73
Gambar 4. 11. Cover Buku Panduan <i>Board Game "Wisdom Citizyn"</i>	74
Gambar 4. 12. Pion Permainan pada Board Game	74
Gambar 4. 13 Produk Akhir Media <i>Board Game "Wisdom Citizyn"</i>	75
Gambar 4. 14. Skema Duduk Kelompok	88
Gambar 4. 15. Hasil Revisi Buku Panduan <i>Board Game</i> dengan Model Pembelajaran PBL.....	97
Gambar 4. 16. Hasil Revisi Isi Refleksi Pembelajaran	97
Gambar 4. 17. Hasil Revisi Kartu DM Sebelum dan Sesudah.....	98
Gambar 4. 18. Menyamakan Penulisan Soal Menggunakan Titik-Titik di Akhir. 99	
Gambar 4. 19. Penambahan Kartu Misi untuk Mengukur Bacaan Ayat Siswa... 100	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tahap-Tahap dalam Model <i>Problem Based Learning</i>	24
Tabel 2. 2 Struktur Kurikulum SMK.....	27
Tabel 2. 3 Tujuan Pembelajaran Adab Bermedia Sosial	28
Tabel 3. 1. Kisi - Kisi Instrumen Observasi Pembelajaran	42
Tabel 3. 2. List Pertanyaan Wawancara Kepada Guru Mata Pelajaran PAI.....	43
Tabel 3. 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	44
Tabel 3. 4. Kisi-Kisi Instrument Validasi Media.....	47
Tabel 3. 5. Kisi-Kisi Tes Sumatif.....	49
Tabel 3. 6. Pedoman Skor Penilaian Validitas Materi dan Media	51
Tabel 3. 7. Kriteria Kelayakan Materi dan Media.....	53
Tabel 4. 1. Analisis Observasi dan Wawancara.....	55
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran Adab Bermedia Sosial	57
Tabel 4. 3. Klasifikasi Jenis Media Berdasarkan Tujuan Pembelajaran.....	58
Tabel 4. 4. Hasil Validasi Materi Pembelajaran	76
Tabel 4. 5. Hasil Validasi Media	78
Tabel 4. 6 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba	82
Tabel 4. 7. Hasil Tes Hasil Belajar	93
Tabel 4. 8. Analisis Hasil Belajar Nilai PAI dari Guru.....	94
Tabel 4. 9. Analisis Hasil Belajar Siswa	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	118
Lampiran 2. Surat Keterangan Menyelesaikan penelitian	121
Lampiran 3. Surat Izin Validasi.....	122
Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Materi 1	124
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Materi 1	129
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi 2	130
Lampiran 7. Surat Keterangan Validasi Materi 2.....	135
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Media 1	136
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media 2.....	140
Lampiran 10. Transkrip Hasil Wawancara Peneliti dengan Guru PAI.....	144
Lampiran 11 Hasil Observasi Penelitian	146
Lampiran 12. Modul Ajar Adab Bermedia Sosial dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	148
Lampiran 13 Lembar Kerja Peserta Didik Kelompok	155
Lampiran 14. Hasil Penilaian LKPD Kelompok.....	162
Lampiran 15. Angket dan Hasil Penilaian Sikap	163
Lampiran 16 Hasil Belajar Siswa Semester Ganjil	166
Lampiran 17. Hasil Penilaian Tes Hasil Belajar (Sumatif)	167
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian	169