

LAPORAN TUGAS AKHIR



PROTOTIPE *GAME* EDUKASI BERBASIS *ARTICULATE* *STORYLINE* 3 UNTUK PEMBELAJARAN DI SMP

Oleh

ABED NEGRO

223010218010

NOPENDI

223020218029

RONALDO ANTONIO KEVIN

223010218013

Dosen Pembimbing

- | | | |
|----------|--|------------------------------|
| 1 | Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si | 19610711 198503 2 002 |
| 2 | Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I | 19920811 202203 1 010 |

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
TAHUN 2026**

**PROTOTIPE *GAME* EDUKASI BERBASIS *ARTICULATE*
STORYLINE 3 UNTUK PEMBELAJARAN DI SMP**

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan kepada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya
Untuk memenuhi salah satu persyaratan
Memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh

ABED NEGO	223010218010
NOPENDI	223020218029
RONALDO ANTONIO KEVIN	223010218013

Dosen Pembimbing

1	Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si	19610711 198503 2 002
2	Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I	19920811 202203 1 010

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA
TAHUN 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Nama : Abed Nego
NIM : 223010218010
Judul : Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran Di SMP

Prototipe ini telah disetujui untuk diseminarkan/diujikan di hadapan Tim Penguji Prototipe Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Menyetujui:

Pembimbing 1,



Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si
NIP. 19610711 198503 2 002

Pembimbing 2,



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010

Mengetahui:

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010
Tanggal: 23 Juni 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Abed Nego
NIM : 223010218010
Judul : Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran Di SMP

Prototipe ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Prototipe Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari Rabu, 08 April 2026. Prototipe telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Keterangan
Drs. Orbit Thomas, M.Pd NIP. 19620109 198603 1 002		01 April 2026	Ketua
Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si NIP. 19610711 198503 2 002		01 April 2026	Anggota
Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I NIP. 19920811 202203 1 010		01 April 2026	Anggota

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Abed Nego
NIM : 223010218010
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul : Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3*
Untuk Pembelajaran Di SMP

Menyetujui:

Pembimbing 1,



Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si
NIP. 19610711 198503 2 002
Tanggal: 07 Juli 2026

Pembimbing 2,



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010
Tanggal: 07 Juli 2026

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan



Esty Pan Pangestie, M.Psi
NIP. 19781026 200812 2 001
Tanggal: 07 Juli 2026

Koordinator Program Studi
Teknologi Pendidikan



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010
Tanggal: 07 Juli 2026

Mengesahkan:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya,



Dr. Rinto Alexandro, SE., MM
NIP. 19760827 200801 1 013

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Nama : Nopendi
NIM : 223020218029
Judul : Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran Di SMP

Prototipe ini telah disetujui untuk diseminarkan/diujikan di hadapan Tim Penguji Prototipe Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Menyetujui:

Pembimbing 1,



Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si
NIP. 19610711 198503 2 002

Pembimbing 2,



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010

Mengetahui:

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I

NIP. 19920811 202203 1 010

Tanggal: 23 Juni 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Nopendi
NIM : 223020218029
Judul : Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran Di SMP

Prototipe ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Prototipe Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari Rabu, 08 April 2026. Prototipe telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Keterangan
Drs. Orbit Thomas, M.Pd NIP. 19620109 198603 1 002		01 April 2026	Ketua
Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si NIP. 19610711 198503 2 002		01 April 2026	Anggota
Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I NIP. 19920811 202203 1 010		01 April 2026	Anggota

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Nopendi
NIM : 223020218029
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul : Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3*
Untuk Pembelajaran Di SMP

Menyetujui:

Pembimbing 1,



Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si
NIP. 19610711 198503 2 002
Tanggal: 07 Juni 2026

Pembimbing 2,



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010
Tanggal: 07 Juni 2026

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan



Esty Pan Pangestie, M.Psi
NIP. 19781026 200812 2 001
Tanggal: 07 Juni 2026

Koordinator Program Studi
Teknologi Pendidikan



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010
Tanggal: 07 Juni 2026

Mengesahkan:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya,



Dr. Rinto Alexandro, SE., MM
NIP. 19760827 200801 1 013

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN

Nama : Ronaldo Antonio Kevin
NIM : 223010218013
Judul : Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran Di SMP

Prototipe ini telah disetujui untuk diseminarkan/diujikan di hadapan Tim Penguji Prototipe Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya.

Menyetujui:

Pembimbing 1,



Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si
NIP. 19610711 198503 2 002

Pembimbing 2,



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010

Mengetahui:

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010

Tanggal: 23 Juni 2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Ronaldo Antonio Kevin
NIM : 223010218013
Judul : Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran Di SMP

Prototipe ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Prototipe Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Palangka Raya pada hari Rabu, 08 April 2026. Prototipe telah direvisi sesuai balikan dari Tim Penguji.

Persetujuan hasil revisi oleh Tim Penguji:

Nama	Tanda Tangan	Tanggal	Keterangan
Drs. Orbit Thomas, M.Pd		01 April 2026	Ketua
NIP. 19620109 198603 1 002			
Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si		01 April 2026	Anggota
NIP. 19610711 198503 2 002			
Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I		01 April 2026	Anggota
NIP. 19920811 202203 1 010			

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Ronaldo Antonio Kevin
NIM : 223010218013
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul : Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3*
Untuk Pembelajaran Di SMP

Menyetujui:

Pembimbing 1,

Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si
NIP. 19610711 198503 2 002
Tanggal: 07 Juni 2026

Pembimbing 2,

Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010
Tanggal: 07 Juni 2026

Ketua Jurusan
Ilmu Pendidikan

Esty Pan Pangestie, M.Psi
NIP. 19781026 200812 2 001
Tanggal: 07 Juni 2026

Koordinator Program Studi
Teknologi Pendidikan

Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I
NIP. 19920811 202203 1 010
Tanggal: 07 Juni 2026

Mengesahkan:

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Palangka Raya,



Dr. Rinto Alexandro, SE., MM
NIP. 19760827 200801 1 013

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan pengganti skripsi yang berjudul “Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran Di SMP” dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada jenjang pendidikan tinggi.

Penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, serta bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Rinto Alexandro, SE., MM selaku Dekan FKIP Universitas Palangka Raya.
2. Ibu Dr. Eli Karliani, S.Pd., M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Akademik FKIP Universitas Palangka Raya.
3. Bapak Fenroy Yedithia, S.Kom., M.T.I selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan dan juga selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam menyelesaikan laporan ini.
4. Ibu Dr. Dra. Hj. Nani Setiawati, M.Si selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta motivasi selama proses penyusunan laporan ini.
5. Bapak Christian Novan, M.Eng selaku ahli pengujian *balckbox* testing dalam tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Kondrad Sawang, M.Pd selaku ahli pengujian media dalam tugas akhir ini.
7. Seluruh dosen dan staf pengajar program studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan ilmu, pengalaman, saran, bimbingan, dan bantuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
8. Kepada orang tua, saudara, kerabat dan teman-teman yang selalu mendukung dalam penulisan tugas akhir ini.
9. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat Penulis sebutkan satu per satu.

Laporan ini membahas tentang pembuatan Prototipe *Game* Edukasi Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Pembelajaran Di SMP sehingga dapat digunakan oleh guru secara fleksibel dan mandiri dalam mengembangkan pembelajaran di dalam kelas. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang dapat membangun sangat Penulis harapkan demi penyempurnaan di masa yang akan datang.

Akhir kata, Penulis berharap laporan ini dapat menjadi manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Palangka Raya,. Juli 2026

Hormat Kami



Penulis/Peneliti

ABSTRAK

Guru masa kini dituntut mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta relevan dengan karakteristik peserta didik sebagai konsekuensi dari pesatnya perkembangan teknologi digital yang merambah dunia pendidikan. Namun, pengembangan media pembelajaran di tingkat (SMP) masih menghadapi keterbatasan karena belum tersedianya prototipe *game* edukasi yang dirancang sebagai acuan pengembangan sehingga memudahkan guru dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran secara mandiri sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototipe *game* edukasi berbasis *Articulate Storyline 3* sebagai model pembelajaran interaktif bagi guru SMP. Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan memanfaatkan model ADDIE sebagai kerangka kerja yang difokuskan pada tiga tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, dan *Development*. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara di 3 SMP di Kota Palangka Raya untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik guru, dan kesiapan teknologi. Tahap desain menghasilkan *flowchart*, *storyboard*, dan struktur permainan, sedangkan tahap pengembangan menghasilkan prototipe *game* edukasi berbasis *Articulate Storyline 3* yang memanfaatkan berbagai fitur interaktif untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil prototipe yang dikembangkan mampu menjadi model pembelajaran interaktif yang sistematis, fleksibel, dan mudah dikembangkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan berbagai mata pelajaran di SMP. Prototipe diharapkan menjadi acuan pembelajaran berbasis *game* inovatif dan adaptif di lingkungan sekolah.

Kata kunci : Prototipe, *Game* Edukasi; *Articulate Storyline 3*; Pembelajaran Interaktif; SMP.

ABSTRACT

*Teachers are increasingly expected to design innovative, interactive, and learner-centered instructional media in response to the rapid advancement of digital technology in education. However, the development of instructional media at the junior high school level remains limited due to the absence of an educational game prototype that can serve as a practical reference for teachers in independently designing and developing game-based learning media tailored to different subject characteristics. This study aimed to develop an educational game prototype based on **Articulate Storyline 3** as an interactive learning model for junior high school teachers. The study employed a **Research and Development (R&D)** approach using the **ADDIE** model, focusing on the **Analyze, Design, and Development** phases. The analysis stage was conducted through observations and interviews at three junior high schools in Palangka Raya City to identify instructional needs, teacher characteristics, and technological readiness. The design stage produced the flowchart, storyboard, and game structure, while the development stage resulted in an educational game prototype developed with **Articulate Storyline 3**, incorporating various interactive features to support the learning process. The findings indicate that the developed prototype can serve as a systematic, flexible, and adaptable interactive learning model that enables teachers to develop game-based learning media across various junior high school subjects. The prototype is expected to become a practical reference for implementing innovative and adaptive game-based learning in schools.*

Keywords: Prototype; Educational Game; Articulate Storyline 3; Interactive Learning; Junior High School.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan.....	4
C. Manfaat	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Penelitian Terdahulu.....	6
B. Landasan Teori	12
C. Kekurangan dan Kelebihan	15
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	17
A. Subjek, Tempat dan Waktu Kegiatan	17
1. Subjek.....	17
2. Tempat.....	17
3. Waktu	19
B. Prosedur Pelaksanaan Kegiatan	20
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	23
2. Desain (<i>Design</i>).....	25
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	28

4. Implementasi (<i>Implementation</i>)	50
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	51
BAB IV HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Hasil Kegiatan.....	63
1. Gambaran Umum Kegiatan.....	64
2. Hasil Tahap Analisis.....	65
3. Hasil Tahap Desain.....	68
4. Hasil Tahap Pengembangan	93
5. Hasil Tahap Implementasi.....	123
6. Hasil Tahap Evaluasi.....	126
7. Target dan Hasil	132
B. Pembahasan.....	134
1. Hasil Pembahasan	135
2. Ketercapaian Tujuan.....	137
3. Kualitas Prototipe.....	139
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Pelaksanaan Kegiatan.....	142
5. Kelebihan dan Kelemahan Prototipe <i>Game</i> Edukasi	146
6. Anggaran Biaya Terpakai.....	150
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	152
A. Simpulan	152
B. Saran.....	153
DAFTAR PUSTAKA.....	155
LAMPIRAN.....	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Bagan Model Pelaksanaan Kegiatan	22
Gambar 4. 1 Flowchart Prototipe Game Edukas.....	70
Gambar 4. 2 Sampul Panduan Penggunaan Articulate Storyline 3	93
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Pembuka.....	99
Gambar 4. 4 Halaman Pilih Musik.....	99
Gambar 4. 5 Halaman Memuat Permainan	100
Gambar 4. 6 Halaman Dialog Karakter.....	100
Gambar 4. 7 Halaman Selamat Datang	101
Gambar 4. 8 Halaman Daftar Pengguna	101
Gambar 4. 9 Halaman Petunjuk Penggunaan.....	102
Gambar 4. 10 Halaman Menu Utama	102
Gambar 4. 11 Halaman Pengaturan Game	103
Gambar 4. 12 Halaman Petunjuk Game.....	103
Gambar 4. 13 Halaman Tujuan Game.....	104
Gambar 4. 14 Halaman Pilihan Level Game	104
Gambar 4. 15 Halaman Petunjuk Petualangan 1	105
Gambar 4. 16 Halaman Petualangan 1	105
Gambar 4. 17 Halaman Materi Petualangan 1	106
Gambar 4. 18 Halaman Mulai Latihan Petualangan 1	106
Gambar 4. 19 Halaman Latihan Soal Petualangan 1.....	107
Gambar 4. 20 Halaman Umpan Balik Jawaban Benar Petualangan 1	107
Gambar 4. 21 Halaman Umpan Balik Jawaban Salah Petualangan 1	108
Gambar 4. 22 Halaman Latihan Selesai Petualangan 1	108
Gambar 4. 23 Halaman Skor Petualangan 1	109
Gambar 4. 24 Halaman Petunjuk Petualangan 2.....	109
Gambar 4. 25 Halaman Materi Petualangan 2	110
Gambar 4. 26 Halaman Isi Materi Petualangan 2	110
Gambar 4. 27 Halaman Mulai Latihan Petualangan 2	111
Gambar 4. 28 Halaman Latihan Soal Petualangan 2.....	111

Gambar 4. 29 Halaman Umpan Balik Jawaban Benar Petualangan 2	112
Gambar 4. 30 Halaman Umpan Balik Jawaban Salah Petualangan 2	112
Gambar 4. 31 Halaman Latihan Selesai Petualangan 2	113
Gambar 4. 32 Halaman Skor Petualangan 2	113
Gambar 4. 33 Halaman Petunjuk Petualangan 3	114
Gambar 4. 34 Halaman Soal Petualangan 3	114
Gambar 4. 35 Halaman Umpan Balik Jawaban Benar Petualangan 3	115
Gambar 4. 36 Halaman Umpan Balik Jawaban Salah Petualangan 3	115
Gambar 4. 37 Halaman Latihan Selesai Petualangan 3	116
Gambar 4. 38 Halaman Skor Petualangan 3	116
Gambar 4. 39 Halaman Petunjuk Petualangan 4	117
Gambar 4. 40 Halaman Permainan Petualangan 4	117
Gambar 4. 41 Halaman Umpan Balik Jawaban Benar Petualangan 4	118
Gambar 4. 42 Halaman Umpan Balik Jawaban Salah Petualangan 4	118
Gambar 4. 43 Halaman Latihan Selesai Petualangan 4	119
Gambar 4. 44 Halaman Skor Petualangan 4	119
Gambar 4. 45 Halaman Penutup Prototipe Game Edukasi	120
Gambar 4. 46 Diagram Batang Hasil Analisis Ahli Media	123
Gambar 4. 47 Diagram Batang Perolehan Respon Guru	131

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3. 1 Waktu Kegiatan Penelitian	19
Tabel 3. 2 Instrumen Angket Black Box Testing	34
Tabel 3. 3 Skor Jawaban Ahli Media	43
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media.....	44
Tabel 3. 5 Tabel Instrumen Kuesioner Untuk Ahli Media	45
Tabel 3. 6 Skor Jawaban Respon Guru	52
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Respon Guru.....	53
Tabel 3. 8 Tabel Instrumen Kuesioner Untuk Respon Guru	55
Tabel 3. 9 Kriteria Hasil Penilaian Validator Ahli dan Respon Guru.....	62
Tabel 4. 1 Hasil Observasi dan Wawancara	67
Tabel 4. 2 Tabel Storyboard Prototipe Game Edukasi	71
Tabel 4. 3 Tabel Komponen Utama Pengembangan Prototipe Game Edukasi	96
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Black Box Testing.....	121
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Validasi Ahli Media.....	122
Tabel 4. 6 Hasil Tahap Implementasi	125
Tabel 4. 7 Hasil Respon Guru 1 SMP Negeri 8 Palangka Raya.....	127
Tabel 4. 8 Hasil Respon Guru 2 SMP Negeri 8 Palangka Raya.....	128
Tabel 4. 9 Hasil Respon Guru 1 SMP Negeri 9 Palangka Raya.....	128
Tabel 4. 10 Hasil Respon Guru 2 SMP Negeri 9 Palangka Raya.....	128
Tabel 4. 11 Hasil Respon Guru 1 SMP Negeri 6 Palangka Raya.....	129
Tabel 4. 12 Hasil Respon Guru 2 SMP Negeri 6 Palangka Raya.....	129
Tabel 4. 13 Persentase Jumlah Skor Perolehan Tiap Responden	130
Tabel 4. 14 Target dan Hasil Setiap Tahapan	132
Tabel 4. 15 Tabel Kualitas Prototipe	141
Tabel 4. 16 Kelebihan dan Kekurangan Prototipe Game Edukasi	146
Tabel 4. 17 Rencana Anggaran Biaya (RAB)	150

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Produk Final	159
Lampiran 2. Dokumentasi	160
Lampiran 3. Kartu Konsultasi Pembimbingan Tugas Akhir	163
Lampiran 4. Logbook Kegiatan	168
Lampiran 5. Hasil Uji Black Box Testing	201
Lampiran 6. Hasil Uji Ahli Media.....	209
Lampiran 7. Surat-surat.....	212
Lampiran 8. Hasil Angket Respon Guru	234
Lampiran 9. Panduan Penggunaan	243

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi Slamet, F. 2022. “*Model penelitian pengembangan (R&D)*”. Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Arikunto, S. 2021. “*Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*”. Jakarta: Rineka Cipta.
- BoostSound. (2023, January 28). *Sounds of button selection in the game menu (sound effect)* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/YNSbL-Cek1c?si=Pt72ViulsszmvOoU>
- Branch, R. M. 2021. “*Instructional design: The ADDIE approach*”. New York: Springer.
- Damaiyanti, N., Permatasari, S., & Zulhafizh. 2024. “*Validitas pengembangan mulPenulisedia interaktif Articulate Storyline 3 berbasis android pada materi teks berita siswa kelas XI SMA*”. *Jurnal Basataka*, 7(2), 933–939.
- Fajar Santi, H., dan Asti Astuti, I. 2020. “*Pembuatan Prototype Aplikasi Game Edukasi Sistem Tata Surya Untuk Siwa Sekolah Dasar*”. *Jurnal Of Information System Management*.
- Fima Pahmawati, N., Agustini, D., dan Andie. 2021. “*Prototype Game Edukasi Materi Sains Menggunakan Pendekatan Kontekstual Di Smp Negeri 4 Banjarbaru*”.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, & Tsabitah, T. 2021. “*Penerapan metode prototype pada perancangan sistem informasi penggajian karyawan (Persis Gawan) berbasis web*”. *Paradigma*, 23(2), 151–157.
- Hutasuhut, N., & Albina, M. 2025. “*Instrumen penelitian pendidikan. BLAZE: Jurnal Bahasa dan Sastra dalam Pendidikan Linguistik dan Pengembangan*”. 3(3), 177–190.

- Kurniawan, W., Rohmaniah, S., & Abdillah, M. Y. 2025. *“Inovasi dalam metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa di kelas: Studi kasus siswa kelas X di Madrasah Aliyah”*. *EDUSOSHUM: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Humaniora*, 5(3), 470–479.
- Moleong, L. J. 2021. *“Metodologi penelitian kualitatif”*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nahampun, S. H., Gurning, P. P., Nexandika, R., Zalukhu, Y. A. A., & Sianturi, M. E. 2024. *“Efektivitas metode pembelajaran berbasis game dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar”*. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 3(3), 63–68.
- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. 2022. *“Game edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21”*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purwandini, S. A., & Istiq’faroh, N. 2025. *“Pengembangan media audio visual berbasis Articulate Storyline 3 dalam materi menentukan ide pokok pada teks bacaan kelas VI di SDN Bulusari I Gempol Kabupaten Pasuruan”*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(5), 1198–1216.
- Pratama, S. D., Lasimin, & Dadaprawira, M. N. (2023). Pengujian black box Testing pada aplikasi edu digital berbasis website menggunakan metode equivalence dan boundary value. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD*, 6(2), 560–569.
- Pribadi, B. A. 2022. *“Desain dan pengembangan program pelatihan berbasis kompetensi”*. Jakarta: Kencana.
- Pixabay. 2025. *School Background Music* (Audio). <https://pixabay.com/music/search/background%20music%20school/>

- Rusman. 2021. *“Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru”*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusdi, H., Ervianti, R., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. 2025. *“Pengaruh media pembelajaran digital terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar”*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 347–358.
- Sahir, S. H. 2021. *“Metodologi penelitian”*. Medan: Penerbit KBM Indonesia.
- Sarifah, I., Rohmaniar, A., Marini, A., Sagita, J., Nuraini, S., Safitri, D., Maksum, A., Suntari, Y., & Sudrajat, A. 2022. *“Development of android-based educational games to enhance elementary school student interests in learning mathematics”*. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(18), 149–161.
- Sound-Vibe. (2022, December 31). *Button click – Sound effect* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/KFNhJnp7eQ0>
- Sugiyono. 2021. *“Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D”*. Bandung: Alfabeta.
- Sumbodo, Y. P., Marzuki, Yudhantara, S. M., & Widiastuti. 2024. *“Buku referensi metode penelitian: Panduan lengkap untuk penelitian kuantitatif, kualitatif, dan campuran”*. Jakarta: PT Media Penerbit Indonesia.
- Utami, D. D., Pratiwi, H. A. B., Rakhmania, I. Z., Candra, I. R. L., & Rahmawati, I. D. 2025. *“Gamifikasi: Panduan menggunakan tools gamifikasi dalam pembelajaran”*. Sidoarjo: PT Inovasi Teknologi Pembelajaran.
- Wangi, N. B. S., Chandra, N. E., Ali, A. Z., Aulia, L. L., Zahid, A., Triutami, M. W., & Biroudloh, F. 2022. *“Pembelajaran daring berbasis gamifikasi”*. Lamongan: Penerbit Delsmedia.

- Wijanarko, A., dan Solikhin, F. 2022. "*Pembuatan Prototype Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (Rpg) Sebagai Media Pembelajaran Kimia Unsur*". Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab.
- Williams, A., & Brown, T. 2022. Logic puzzles and pattern matching in educational contexts. *Journal of Educational Games*, 8(3), 45-61.