

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME
EDUKASI UNTUK SISWA KELAS XI TJKT
SMKN 1 KAYAN HILIR**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan
Jurusan Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Program Studi Pendidikan Komputer



DISUSUN OLEH

Frank Sinatra

NIM:200309046

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2024**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Frank Sinatra
NIM : 200309046
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer
Judul Proposal Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi
untuk Siswa Kelas XI SMKN 1 Kayan Hilir

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat dan dianggap layak untuk diajukan ke sidang panitia ujian Skripsi.

Sintang,

Pembimbing I



Anyan, M.Kom

NIDN.1112018001

Pembimbing II



Antonius Edy Setvawan, S.Kom., M.Pd

NIDN.1120028602

Disetujui Oleh :

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, SP., M.Si

NIDN.1102066603

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Siswa Kelas XI TJKT SMKN 1 Kayan Hilir” yang disusun oleh :

Nama : Frank Sinatra
NIM : 200309046
Program Studi : Pendidikan Komputer
Jurusan : Pendidikan Vokasional Ilmu Komputer

Telah dipertahankan dalam ujian skripsi , STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
Pada hari, Kamis 25 Juli 2024

TIM PENGUJI

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Fatkhan Amirul Huda, S.Kom.,M.Pd	Penguji I	
2	Yayan Adrianova Eka Tuah, S.Kom.,M.Pd	Penguji II	
3	Anyan, M.Kom	Pembimbing I	
4	Antonius Edy Setyawan, S.Kom.,M.Pd	Pembimbing II	

Disetujui Oleh :

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang


Didin Syafruddin, SP.,M.Si
NIDN.1102066603



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id*

CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Frank Sinatra
NIM : 200309046
Program Studi : Pendidikan Komputer

NO	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	27 Maret 2024	Konsultasi Judul	
2	17 April 2024	Perbaikan latar belakang dan rumusan masalah	
3	24 April 2024	Perbaiki Kajian Penelitian yang relavan	
4	13 Mei 2024	Revisi BAB III dan lampiran	
5	27 Mei 2024	ACC Proposal	

Pembimbing I



Anyan, M.Kom
NIDN.1112018001



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: stkipersada@gmail.com Website: www.stkipersada.ac.id*

CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Frank Sinatra
NIM : 200309046
Program Studi : Pendidikan Komputer

NO	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	27 Juni 2024	Revisi Proposal	
2	1 Agustus 2024	Perbaikan rumusan masalah	
3	8 Agustus 2024	Perbaiki BAB IV	
4	22 Agustus 2024	Perbaiki kesimpulan dan lampiran	
5	23 Agustus 2024	ACC Skripsi	

Pembimbing I

Anyan, M.Kom
NIDN.1112018001



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
SINTANG-KALIMANTAN BARAT**

*Jl. Pertamina Sengkuang Km. 4, Kotak Pos 126, Telp. (0565) 2022386, 2022387
Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id*

CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Frank Sinatra
NIM : 200309046
Program Studi : Pendidikan Komputer

NO	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Paraf
1	27 Maret 2024	Konsultasi Judul	<i>Ats</i>
2	17 April 2024	Perbaikan latar belakang dan rumusan masalah	<i>Ats</i>
3	24 April 2024	Perbaiki Kajian Penelitian yang relevan	<i>Ats</i>
4	13 Mei 2024	Revisi BAB III dan lampiran	<i>Ats</i>
5	30 Mei 2024	ACC Proposal	<i>Ats</i>

Pembimbing II

Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd
NIDN.1120028602



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
STKIP PERSADA KHATULISTIWA SINTANG**

SINTANG-KALIMANTAN BARAT

Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp. (0565)2022386, 2022387
Email: stkippersada@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Frank Sinatra
NIM : 200309046
Program Studi : Pendidikan Komputer

NO	Tanggal	Keterangan Bimbingan	Pam
1	15 Juli 2024	Bimbingan Skripsi	
2	23 Agustus 2024	Perbaikan latar belakang	
3	26 Agustus 2024	Perbaiki BAB IV	
4	27 Agustus 2024	Perbaiki kesimpulan dan lampiran	
5	28 Agustus 2024	ACC Skripsi	

Pembimbing II

Antonius Eddy Setvawan, S.Kom., M.Pd
NIDN.1120028602

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa maupun disekolah tinggi/ perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan masukan tim penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang,

Yang membuat pernyataan



Frank Sinatra
NIM.200309046

MOTTO

“Karena masa depan sungguh ada, dan harapanmu tidak akan hilang”

Amsal 23:18

PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang Tua saya, terutama bapak dan mamak. Terimakasih yang tak terhingga atas segala doa, kasih sayang dan kerja keras serta dukungan moral maupun material serta pengorbanan yang tulus sampai selama ini.
2. Terimakasih tak terhingga saya ucapkan kepada adik dan kakak ku yang telah memberikan motivasi, semangat dan dukungan yang tiada hentinya sehingga selalu memberikan warna dalam proses menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Keluarga besar saya yang telah mendorong saya yang selalu mendorong, menyemangati, memberikan masukan, bantuan moral maupun material hingga aku sampai seperti ini.
4. Sahabat ku di kampus biru tercinta yang memberikan dukungan dan motivasi untuk tetap semangat dalam penyusunan skripsi ini khususnya kelas A3 Pendidikan Komputer.
5. Kedua pembimbing, bapak Anyan, M.Kom. selaku pembimbing pertama dan sekaligus dosen pembimbing akademik dan Bapak Antonius Edy Setyawan, S.Kom.,M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua. Terimakasih tak terhingga atas bimbingan, saran, dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Keluarga besar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, teristimewa untuk seluruh dosen Program Studi Pendidikan Komputer, dan keluarga besar program studi pendidikan komputer, terimakasih tak terhingga telah memberikan materi dan semua masukan selama proses perkuliahan yang tak terbalaskan telah memberikan bekal masa depan yang akan saya raih.
7. Dan terakhir untuk almamater STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang telah memberikan warna kehidupan pendidikan yang bermutu, mandiri, dan berkualitas.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, hikmat, dan rizki-Nya Kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi untuk Siswa Kelas XI TJKT SMKN 1 Kayan Hilir” yang disusun guna memenuhi tugas akhir yaitu skripsi. Penulis juga tidak lupa mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Anyan, M.Kom selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingan selama penulisan skripsi.
2. Bapak Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingan selama penulisan skripsi.
3. Bapak Fatkhan Amirul Huda S.kom, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Komputer yang telah memberikan saran dan motivasi serta izin dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak Didin Syafruddin, SP., M.Si selaku ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk bisa menempuh pendidikan dengan baik.
5. Dr. Drs. Y.A.T Lukman Riberu, M.Si Selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa Sintang atas kesempatan studi yang telah diberikan kepada peneliti.
6. Bapak/Ibu Dosen Prodi Pendidikan Komputer yang telah memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti.

7. Dosen dan Staf akademi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah memberikan bimbingan serta ilmu pendidikan.
8. Keluarga yang sudah memberikan kepercayaan, motivasi, dorongan dan doa selama ini.
9. Rekan-rekan mahasiswa kelas A.3 Pendidikan Komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang saling memberikan semangat dan motivasi selama bangku perkuliahan hingga saat penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun dari semua pihak demi tercapainya harapan dan kesempurnaan dalam perbaikan penulisan ini. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membaca dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk penulisan skripsi berikutnya.

Sintang, 19 Juli 2024

Penulis

ABSTRAK

Frank Sinatra 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Siswa Kelas XI SMKN 1 Kayan Hilir. Skripsi, Program Studi Pendidikan Komputer STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing 1: Anyan, M.Kom., Pembimbing II: Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Game Edukasi, Administrasi Sistem Jaringan*

Pentingnya penelitian ini dilakukan untuk mendorong inovasi dalam metode pembelajaran, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat diakses dan dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Game Edukasi dengan aplikasi *Articulate Storyline 3*. Media pembelajaran ini dirancang untuk siswa kelas XI TJKT SMKN 1 Kayan Hilir dalam mempelajari materi administrasi sistem jaringan. Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model pengembangan 4D, yang meliputi tahapan 1). *Define* (Pendefinisian), 2). *Desing* (Desain), 3). *Development* (Pengembangan), 4). *Disseminate* (Penyebaran). Tahap pendefinisian dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta menganalisis kebutuhan media pembelajaran yang tepat. Tahap desain perancangan konsep dan struktur media, sementara tahap pengembangan pembuatan prototipe dan validasi oleh ahli media pembelajaran. Pada tahap pengembangan, media pembelajaran Game Edukasi ini dilakukan uji kelayakannya oleh ahli media dan ahli materi. Alat pengumpulan data berupa, lembar angket. Hasil validasi dari ahli media mendapatkan hasil persentase sebesar 83,69% dikategorikan sangat layak, dan penilaian dari ahli materi mendapatkan hasil sebesar 95,27% dikategorikan sangat layak. Pada tahap penyebaran produk media pembelajaran game edukasi dilakukan pada uji coba tahap pertama dan kedua. Hasil respon siswa tahap pertama mendapatkan presentase sebesar 90% dikategorikan sangat layak dan untuk hasil respon siswa tahap kedua mendapatkan presentase sebesar 93,6% dikategorikan sangat layak. Adapun kesimpulan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran game edukasi pada materi administrasi sistem jaringan. Untuk implikasi dalam penelitian ini adalah pengalaman yang interaktif, pembelajaran mandiri dan keberlanjutan dan kemajuan teknologi. Adapun saran dalam penelitian ditujukan bagi sekolah, bagi guru, bagi siswa dan bagi peneliti berikutnya.

ABSTRACT

Frank Sinatra 2024. Development of Educational Game Learning Media for Grade XI Students of SMKN 1 Kayan Hilir. Thesis, Computer Education Study Program, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Supervisor 1: Anyan, M.Kom., Supervisor II: Antonius Edy Setyawan, S.Kom., M.Pd.

Keywords: Learning Media, Educational Games, Network System Administration

The importance of this research is to encourage innovation in learning methods, especially in creating learning media that can be accessed and utilized by teachers and students. This research aims to develop educational game learning media with the Articulate Storyline 3 application. This learning media is designed for class XI TJKT SMKN 1 Kayan Hilir students in studying network system administration material. The method used was the research and development (R&D) method with the 4D development model, which includes stages 1). Define, 2). Design, 3). Development, 4). Disseminate. The definition stage is carried out to identify the needs and characteristics of students and analyze the needs of appropriate learning media. The design stage is the concept and structure of the media, while the development stage is the creation of prototypes and validation by learning media experts. At the development stage, this educational game learning media was tested for its feasibility by media experts and material experts. Data collection tools are in the form of questionnaires. The validation results from media experts obtained a percentage was 83.69% categorized as very feasible, and the assessment from material experts obtained a result was 95.27% categorized as very feasible. At the stage of distributing educational game learning media products, the first and second stage trials were carried out. In the results of the first stage, student responses obtained a percentage was 90% categorized as very feasible and for the results of the second stage, student responses obtained a percentage was 93.6% categorized as very feasible. The conclusion of this study is to find out how students respond to the development of educational game learning media on the material of network system administration. The implications of this study are interactive experiences, independent learning and sustainability, and technological progress. The suggestions in the study are intended for schools, teachers, students, and subsequent researchers.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Kajian Teoritik	16
1. Pendidikan Kejuruan.....	16
2. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).....	17
3. Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	19
4. Belajar dan Pembelajaran.....	23
5. Hasil Belajar.....	25
6. Media Pembelajaran.....	29
7. Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran.....	36

8. Pengembangan Game Edukasi Dengan <i>Articulate Storyline 3</i>	40
B. Kajian Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Berpikir	47
BAB III METODE PENELITIAN.....	51
A. Metode Pengembangan	51
B. Model Pengembangan	52
C. Prosedur Pengembangan	53
D. Uji Coba Produk.....	56
E. Desain Uji Coba	57
F. Waktu dan Tempat Penelitian	57
G. Jenis Data	57
H. Instrumen Pengumpulan data	58
I. Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi	66
B. Pembahasan Produk	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. Kesimpulan	89
B. Keterbatasan Produk	91
C. Implikasi.....	91
D. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur Kurikulum Kompetensi Keahlian Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi (TJKT)	22
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Angket Ahli Materi	58
Tabel 3. 2 Angket Kisi-Kisi Ahli Media.....	60
Tabel 3. 3 Kriteria Tingkat Kelayakan Media dan Materi	63
Tabel 4. 1 Hasil Analisis	67
Tabel 4. 2 Desain Storyboard.....	69
Tabel 4. 3 Hasil validasi media oleh ahli media	79
Tabel 4. 4 asil validasi media oleh ahli materi.....	80
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Respon Siswa tahap pertama Terhadap	82
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Respon Siswa Tahap Kedua Terhadap.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Articulate Storyline 3	41
Gambar 2.2 Tampilan Lembar Kerja Articulate Storyline 3.....	41
Gambar 2.3 Gambar Kerangka Berpikir	50
Gambar 3.1 Model Pengembangan 4D	52
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Media	53
Gambar 3. 3 Flowchart Game Edukasi	55
Gambar 4. 1 Halaman Login.....	72
Gambar 4. 2 Halaman Utama Media.....	73
Gambar 4. 3 Tampilan Menu	73
Gambar 4. 4 Tampilan halaman petunjuk	74
Gambar 4. 5 Tampilan halaman materi.....	74
Gambar 4. 6 Tampilan Petunjuk Kuis.....	75
Gambar 4. 7 Tampilan Pengerjaan Kuis	75
Gambar 4. 8 Contoh hasil Kuis	76
Gambar 4. 9 Tampilan Petunjuk Game.....	76
Gambar 4. 10 Tampilan Game	77
Gambar 4. 11 Tampilan Benar Game	77
Gambar 4. 12 Tampilan Salah Game	78
Gambar 4. 13 Tampilan Profil	78
Gambar 4. 14 Tampilan Sesudah Revisi	80
Gambar 4. 15 Tampilan sebelum dan sesudah revisi ahli materi.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

a. Lampiran 1 : Modul Ajar.....	103
b. Lampiran 2 : Lembar pedoman wawancara Guru saat pra-observasi	107
c. Lampiran 3 : Lembar Validasi Instrumen	109
d. Lampiran 4 : Kisi-Kisi Angket Ahli Materi.....	110
e. Lampiran 5 : Angket Ahli Materi.....	111
f. Lampiran 6 : Angket Kisi-Kisi Ahli Media	114
g. Lampiran 7 : Angket Ahli Media	116
h. Lampiran 8 : Kriteria Tingkat Kelayakan Media dan Materi	119
i. Lampiran 9 : Surat Balasan Pra-Observasi	120
j. Lampiran 10 : Riwayat Hidup.....	121

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1), 221.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Antoro*, A. D., Sayuti, M., & Biddinika, M. K. (2023). Analisis Bibliografi Artikel Jurnal Pendidikan Kejuruan di Indonesia. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(2), 269–281. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24588>
- Arief Sadiman, dkk. (2020). Media Pendidikan dan Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(1), 34–41.
- Arif Rembangsupu, Kadar Budiman, Bidin, Puspita, & Muhammad Yunus Rangkuti. (2022). Studi Yuridis Tentang Jenis Dan Jalur Pendidikan Di Indonesia. *Al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 5(4), 91–100. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v5i4.337>
- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Asyhari, A., & Sa'adah, Q. F. (2022). Pengaruh Multimedia Articulate Storyline 3 terhadap Kemandirian Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X di MAN 1 Kudus. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.55868/jeid.v2i1.113>
- Aula, S., Ahmadian, H., & Abdul Majid, B. (2020). Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2D Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkaya.

- Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 21.
<https://doi.org/10.22373/cj.v4i1.7132>
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di Smk Hamong Putera 2 Pakem. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(3), hlm.267.
<http://journal.student.uny.ac.id/ojs>
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. 8, 261–272.
- Darmawan, D., Rahmad Al Rian, & Pratama Benny Herlandy. (2020). Game Edukasi Adventure Pengenalan Komponen Komputer Untuk Peserta Didik SMK Dar El Hikmah Pekanbaru. *EduTeach : Jurnal Edukasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1), 22–29. <https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i1.1805>
- Desi, G. L., & Hani, I. (2020). Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Dan Motivasi Siswa Pada Materi Biologi Melalui Model Pembelajaran Guided Inquiri. *BIOMA: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 2(2), 51–59.
<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/bioma/article/view/861>
- Diharjo, W. (2020). Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 5(2), 23–35.
<https://doi.org/10.31284/j.integer.2020.v5i2.1171>
- Faqih, M. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi. *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>
- Fatah, A., Haryana, K., & Sampurno, Y. G. (2022). Kesiapan SMK Negeri Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Vokasi Otomotif*, 5(1), 95–110.
- Habsyi, F. Y. (2020). Pengaruh fasilitas belajar terhadap prestasi belajar siswa SMA Nusantara Tauro. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 2(1), 13–22.
- Hariyani, I. T., & Fitri, N. D. (2023). Pengembangan Game Edukasi 3D untuk Menumbuhkan Cinta Tanah Air Sejak Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 1354–1367.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3378>
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2023). Implementasi Model Pengembangan 4D Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi Dan Manajemen Basis Data)*, 5(2), 1–12. <https://doi.org/10.30873/simada.v5i2.3412>

- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hayu Mentari Precalya. (2021). Liberalisme Pendidikan dan Wacana Link and Match Sekolah Kejuruan di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349–6356.
- Hendriani, M., & Gusteti, M. U. (2021). Validitas LKPD Elektronik Berbasis Masalah Terintegrasi Nilai Karakter Percaya Diri untuk Keterampilan Pemecahan Masalah Matematika SD Di Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2430–2439. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1243>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/4515>
- Hidayah, N., Sulastini, R., & Handayani, S. (2022). Implementasi Manajemen Kurikulum Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Program Keunggulan. *Afeksi: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 3(1), 9–15. <https://doi.org/10.35672/afeksi.v3i1.37>
- Hidayati, N., Rijanto, T., Widyartono, M., & Fransisca, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Software Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Instalasi Penerangan Listrik Smkn 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(01), 127–135. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n01.p127-135>
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Indirawati Leztiyani. (2021). Articulate Storyline; Interactive Teaching Tools. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1), 24–35.
- Jami'atul Aulia, I., Ramdani, A., & Artayasa, I. P. (2022). Pengembangan Elektronik Modul pada Mata Pelajaran IPA Materi Pencemaran Lingkungan Berbasis Inkuiri. *Journal of Classroom Action Research*, 4, 87–91. <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.2566>
- Kurniawati, R., & Maulidya, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Di Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar*, 1(1), 69–76. <https://doi.org/10.55732/jmpd.v1i1.2>
- Magdalena, I., Hidayah, A., & Safitri, T. (2021). Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas Ii B Sdn Kunciran 5 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 48–62.

<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

- Mahfi, F. K., Marzal, J., & Saharudin, S. (2020). Pengembangan Game Edutainment Berbasis Smartphone Sebagai Media Pembelajaran Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i1.9901>
- Mariani, I., Wahyuni, D. S., & ... (2020). Efektivitas Media E-Learning Dengan Model Blended Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di Kelas Xi Smk *Jurnal Pendidikan ...*, 17(2), 275–285. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/view/26471>
- Maulidta, N. A., Wantoro, S. T. J., & Sujalwo, M. (2019). *Perancangan Media Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Jaringan Komputer*. [http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/73542%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/73542/11/naspub lidta fix.pdf](http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/73542%0Ahttp://eprints.ums.ac.id/73542/11/naspub%20lidta%20fix.pdf)
- Moeis, D., & Harmin, A. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Kuliah Pemrograman Berorientasi Objek. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 10(1), 97–106. <https://doi.org/10.35959/jik.v10i1.281>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Munthe, F., & Mataputun, Y. (2021). Analisis kerjasama sekolah dengan dunia usaha dan dunia industri dalam meningkatkan mutu lulusan sekolah menengah kejuruan. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 7(4), 586. <https://doi.org/10.29210/020211479>
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. (2021). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–56. <https://doi.org/10.26877/jo.v6i1.6255>
- Mytra, P., Asrafiani, A., Budi, A., Hardiana, H., & Irmayanti, I. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(2), 45–54. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i2.1253>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659.
- Nadzif, M., Irhasyurna, Y., & Sauqina, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Sistem Tata Surya SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3),

17–27. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.69>

Nugraha, T. S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk pemulihan krisis pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 251–262. <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.45301>

Nurmalasari, Y., & Erdiantoro, R. (2020). Perencanaan Dan Keputusan Karier: Konsep Krusial Dalam Layanan BK Karier. *Quanta*, 4(1), 44–51. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>

Oktavia, F. T. A., & Qudsiyah, K. (2023). Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Pembelajaran Matematika Di Smk Negeri 2 Pacitan. *Jurnal Edumatic : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 14–23. <https://doi.org/10.21137/edumatic.v4i1.685>

Oktaviani, U., Kumawati, S., Apriliyani, M. N., Nugroho, H., & Susanti, E. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di SMK Negeri 1 Tonjong. *MATH LOCUS: Jurnal Riset Dan Inovasi Pendidikan Matematika*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.31002/mathlocus.v1i1.892>

Pangestu, D. A., & Rochmat, S. (2021). Filosofi Merdeka Belajar Berdasarkan Perspektif Pendiri Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 78–92. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1823>

Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>

Ramdhani, T. A., Kosmajadi, E., & Susilo, V. S. (2021). Peran Media Big Book Dalam Mengatasi. *Prosiding Seminar ...*, 77–82. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/565>

Ridwan, M. (2021). Pembangunan Sumber Daya Manusia Pada Sekolah Kejuruan Di Indonesia: Tantangan Dan Peluang Di Era Revolusi Industri 4.0. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.24239/moderasi.vol2.iss1.35>

Rohmah, F. N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Korespondensi Berbasis Android Menggunakan Articulate Storyline 3. *Jurnal Ecoducation*, 2(2), 171.

Rojaki, M. (2023). Peran IDUKA pada Pendidikan Kejuruan dalam Mempersiapkan Sumber Daya Manusia Memasuki Dunia Kerja Much Rojaki. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1590–1598. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/714/580/>

Rusliyawati, R., Wantoro, A., Susanto, E. R., Sulistiawati, A., & Widyawati, A. C. (2022). PKM Program Sekolah Binaan (PSB) di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) Pertanian Pembangunan Lampung. *Journal of*

Engineering and Information Technology for Community Service, 1(2), 81–86. <https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v1i2.160>

- Sabil, H., Syafmen, W., Frianto, A., Romundza, F., Studi Pendidikan Matematika, P., Jambi, U., & Al Azhar, P. S. (2021). *LATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID BAGI GURU SMPN 7 MUARO JAMBI*. <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat>
- Sari, A. K., Giatman, M., & Ernawati, E. (2022). Manajemen pembelajaran teaching factory dalam meningkatkan kompetensi keahlian siswa jurusan tata kecantikan di sekolah menengah kejuruan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 148. <https://doi.org/10.29210/30031696000>
- Septyan, A., Anugrah, R., Afirianto, T., Suharsono, A., Studi, P., Teknologi, P., Komputer, F. I., Brawijaya, U., Edukasi, G., & Pembelajaran, M. (2017). *Pengembangan Gim Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan di Kelas XI TKJ SMK Negeri 11 Malang*. 1(1), 1–9.
- Siahaan, A., Supardi, S., Wardani, W., Fauzi, Z. A., Hasibuan, P. M., & Akmalia, R. (2023). Manajemen Kurikulum dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal on Education*, 5(3), 9189–9196. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1723>
- Siahaan, Y. L. O., & Meilani, R. I. (2019). Sistem Kompensasi dan Kepuasan Kerja Guru Tidak Tetap di Sebuah SMK Swasta di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Sihono, S., Fatkulloh, A., Saputro, R., Herwanto, D., Kalbuana, N., & Kurnianto, B. (2021). Pemantapan Dan Refreshing Materi Electrical & Elektronik Untuk Guru Smk Penerbangan Di Jawa Tengah Dan Sekitarnya. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(1), 12–19. <https://doi.org/10.46306/jub.v1i1.2>
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>
- Siswa, P. K. K. T. A. F. T. S. E. K. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 11438–11444.
- Sulaiman, S., & S, N. (2021). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 220–234. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.118>

- Sumendap, R. (2021). Humas Dalam Membangun Citra Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Tondano. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3), 1435. <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.1435-1442.2021>
- Trisanti, L. B., Akbar, S., & Rahayu, A. (2021). *Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Construct terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Hasil Belajar Siswa Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Mosharafa : Jurnal Pendidikan Matematika*. 10, 129–140.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 6. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Wahab Syakhrani, A., Tinggi Agama Islam Rakha Prodi Pendidikan Agama Islam, S., Selatan, K., Sekolah Tinggi Agama Islam Rakha Prodi Pendidikan Agama Islam, N., Rahmad Sahri Ramadan Sekolah Tinggi Agama Islam Rakha Prodi Pendidikan Agama Islam, I., & Rahmadani Sekolah Tinggi Agama Islam Rakha Prodi Pendidikan Agama Islam, I. (2022). Sistem Pendidikan Di Negara Indonesia. *Adiba: Journal of Education*, 2(3), 386–398.
- Wahyuni, B. dan E. N. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran 2007* (Issue April).
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Yasa, G. I., Lastya, H. A., & Iqbal, G. (2022). Relevansi Kurikulum SMK dengan SKKNI Kompetensi Keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik di Provinsi Aceh. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 6(2), 135–144. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/circuit/article/view/10448>
- Yeni, D. F., Putri, S. L., & Setiawati, M. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp N 1 X Koto Diatas. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 10(2), 133–140. <https://doi.org/10.24127/pro.v10i2.6591>
- Yudha, J. R. P. A., & Sundari, S. (2021). Manfaat Media Pembelajaran YouTube terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 3(2), 538–545. <https://doi.org/10.31539/joting.v3i2.2561>
- Yulianti, A. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer Dan Jaringan Dasar. *IT-Edu : Jurnal Information Technology and Education*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>

Zaini, M. S., & Nugraha, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Premiere Pro Pada Kompetensi Dasar Mengelola Kegiatan Humas Kelas XI Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 2 Buduran Sidorajo. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(2), 349–361. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p349-361>

Zakso, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 916. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.65142>