

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *FILTER*  
INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA *EDUTAINMENT* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN  
BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 1**

**PANGKALPINANG**



**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Kewajiban dan Syarat guna memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh :**

**NOVIA RAMIWA**

**1811140**

**Fakultas Tarbiyah**

**Program Studi Pendidikan Agama Islam**

**Kepada:**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**

**SYEIKH ABDURRAHMAN SIDIK**

**BANGKA BELITUNG**

**TAHUN 2023**



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG  
FAKULTAS TARBIYAH  
PRODI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Jalan Raya Petaling, Km. 13 Desa Petaling, Kecamatan Mendo Barat Kab. Bangka Provinsi Kep. Bangka Belitung

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**  
**Nomor 728.1/PP.00.9/10/2023**

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut :

Nama : Novia Ramiwa  
NIM : 1811140  
Program : Strata 1  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi Berbasis Filter Instagram Sebagai Media Edutainment Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangkalpinang

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25% pada skripsi yang disusunnya.  
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bangka, 19 Oktober 2023

Ka. Program Studi PAI



Dr. Febrino, MA.

NIP.198902012015031004

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama: Novia Ramiwa

NIM: 1811140

Fakultas: Tarbiyah

Program Studi: Pendidikan Agama Islam

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Filter* Instagram Sebagai *Media Edutainment* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangkalpinang”** adalah asli dari hasil karya atau penelitian saya sendiri, dan bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan diperguruan tinggi manapun.

Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali yang secara tertulis dijadikan acuan atau kutipan dalam naskah skripsi ini.

Bangka, Oktober 2023

Yang menyatakan

  
E8AKX680695477  
Novia Ramiwa  
Nim.1811140



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG  
FAKULTAS TARBIYAH

Jl. Raya Mentok KM 13, Desa Petaling, Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka.  
Prov. Kep. Babel  
Email: [stain\\_sasbabel@yahoo.com](mailto:stain_sasbabel@yahoo.com)

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Skripsi  
Saudara/i Novia Ramiwa  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung  
Di Bangka

***Assalamua'alaikum Wr. Wb.***

Setelah membaca, mencermati, dan melakukan beberapa kali bimbingan serta mengadakan perbaikan seperlunya, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, maka kami selaku Pembimbing berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini :

Nama : Novia Ramiwa  
NIM : 1811140  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul : Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Filter* Instagram Sebagai *Media Edutainment* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangkalpinang

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd). Harapan kami, semoga dalam waktu dekat Skripsi ini dapat dimunaqsyahkan.

Demikian dan harap maklum. Atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

***Wassalamu'alaikum Wr. Wb***

Pembimbing I

Dr. Febrino, M.A  
NIP. 198902012015031004

Pembimbing II

Iskandi, M.Pd.I  
NIDN. 2029018202



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
Jl. Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-Mail: [stainbangkabelitung@kemenag.go.id](mailto:stainbangkabelitung@kemenag.go.id), [stain32\\_sasbabel@yahoo.co.id](mailto:stain32_sasbabel@yahoo.co.id)  
BANGKA 33173

---

**NOTA DINAS KONSULTAN**

Hal: Skripsi  
Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah  
IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung  
di-

tempat

**Assalamu'alaikum Wr,Wb**

Setelah melakukan beberapa kali konsultasi serta mengadakan perbaikan sebelumnya, baik dari segi isi, bahasa, serta teknik penulisan maka kami selaku konsultan berpendapat bahwa skripsi mahasiswa di bawah ini:

Nama : Novia Ramiwa  
NIM : 1811140  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Filter* Instagram Sebagai Media *Edutainment* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Negeri 1 Pangkalpinang

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung untuk memenuhi salah satu dari syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian Nota Dinas Konsultan ini kami buat, atas segala perhatiannya diucapkan banyak terima kasih.

**Wssalamu'alaikum Wr,Wb.**

Bangka, 21 November 2023

Konsultan I,

Dr. Soleha, M.A.  
NIP.197505272005012008

Konsultan II

Syarifah, HR DG Tujuh, M.A.  
NIDN.2021108702



**KEMENTERIAN AGAMA RI**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI**  
**SYAIKH ABDURRAHMAN SIDDIK BANGKA BELITUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Raya Petaling Km. 13 Kec. Mendo Barat, Kab. Bangka, Prov. Kep. Bangka Belitung  
E-Mail: [humas@iainsasbabel.ac.id](mailto:humas@iainsasbabel.ac.id), Website: [www.iainsasbabel.ac.id](http://www.iainsasbabel.ac.id)  
BANGKA 33173

**PENGESAHAN**

Nomor: 310.B9/FT/PP.00.9/11/2023

Skripsi dengan judul: Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis *Filter* Instagram Sebagai Media *Edutainment* pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMP Negeri 1 Pangkalpinang

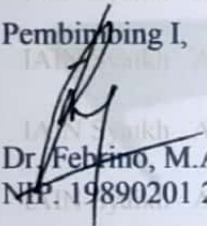
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Novia Ramiwa  
NIM : 1811140  
Fakultas : Tarbiyah  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

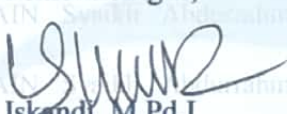
telah dimunaqasyahkan pada hari: Senin, tanggal 30 Oktober 2023 dengan nilai B (82.99), dan dinyatakan sah dan diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar S.Pd.

**DEWAN SIDANG MUNAQASYAH**

Pembimbing I,

  
Dr. Febrino, M.A.  
NIP. 19890201 201503 1 004

Pembimbing II,

  
Iskandi, M.Pd.I  
NIDN. 2028018202

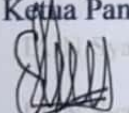
Penguji I,

  
Dr. Hj. Soleha, MA  
NIP. 19750527 200501 2 008

Penguji II,

  
Syarifah H.R. Daeng Tujuh, M.A.  
NIDN. 2021108702

Ketua Panitia

  
Ela Isnani Munawwaroh, M.Pd  
NIP. 19910716 201801 2 001

Bangka, 23 November 2023  
Dekan Fakultas Tarbiyah,

  
Dr. Hj. Soleha, M.A.  
NIP. 19750527 200501 2 008



## **HALAMAN MOTO**

*“Sesungguhnya bersama kesulitan / kesukaran ada kemudahan”*

(QS Al-Insyirah: 5)

*Hadiah yang terbaik adalah apa yang kamu miliki dan takdir terbaik adalah apa yang sedang kamu jalani*

*Fokuslah pada usahamu dan serahkan sisanya kepada Allah SWT.*

## PERSEMBAHAN

*Puji syukur kupanjatkan atas kehadiran Allah Swt, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagiku untuk menyelesaikan proses skripsi ini. Tidak lupa pula kusenandungkan shalawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw, tiada yang memberikan syafaat kecuali dia.*

*Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah ku persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang yang aku sayangi :*

- ❖ *Aku persembahkan karya kecilku kepada keluargaku, teruntuk kedua orang tua yang aku cintai dan aku sayangi yaitu Bapakku (Suhaimi) dan Emakku (Walimah). Terima kasih yang tak terhingga atas doa-doa, kasih sayang dan pengorbanan, serta motivasi yang telah Bapak dan Emak beri agar aku dapat meraih cita-citaku. Karena Bapak dan Emak, Via, Ayuk, dan abang semangat untuk meraih cita-cita yang kami inginkan.*
- ❖ *Kepada Ayuk-ayuk dan Abang-abangku yang tersayang Ayuk Suwana Rama, Sutriyanti, dan Abang-abang tercintaku Ferando Aldo, dan Supradeni. Terima kasih selalu ada bersamaku yang selalu memberikan kehangatan, kasih sayang serta motivasi untuk aku bisa menyelesaikan pendidikankku. Semoga kita semua bisa membahagiakan kedua orang tua kita baik didunia maupun di akhirat nanti.*
- ❖ *Kepada sahabat-sahabatku yang tercinta, yaitu Elsa Angelia (bestie dari zaman orok) yang sering minjem laptopnya untuk support pengembangan media yakni pembuatan filter Instagram, Bilkis (bestie dari lahir) yang juga sangat berjasa dalam proses pengambilan data, Sartika (bestieku yang entah cemmaana selalu berenergi positif, + receh), Nova Suryani dan Mispi Suciarmi*



*teman sefrekuensi dikampus yang sering banget kusinggahi kos mereka, Safitri yang selalu support penelitian dan pengembangan yang sering banget ngasih arahan terkait penelitian RnD, Merinda, dan lain-lain yang tidak dapat aku sebutkan satu persatu, aku ucapkan terima kasih banyak atas waktu, motivasi, kehangatan dan kesetian kalian dalam menemaniku menyelesaikan skripsi ini. Semoga kita semua dapat mewujudkan cita-cita yang kita impikan menjadi kenyataan. Semoga kita terus menjalin silaturahmi sampai jannah.*

❖ *Kepada semua teman seperjuanganku dari semester satu yaitu kelas PAI D aku ucapkan terimakasih karena selalu kompak untuk berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan kuliah sarjana S1 (strata satu). Semoga kesuksesan dapat kita genggam bersama. Bersama menjadi kebanggaan orang tua, bersama menjadi kebanggaan kampus kita yaitu IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.*

❖ *Kepada almamater kebanggaanku, kampus IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung saya ucapkan terima kasih. Semoga kedepannya semakain maju dan unggul.*

*Skripsi ini aku persembahkan sebagai bentuk terima kasihku atas segala kebaikan, dukungan, dan motivasi. Semoga Allah membalas setiap kebaikan kita semua Aamiin Allahumma Aamiin..*

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI BERBASIS *FILTER*  
INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA *EDUTAINMENT* PADA  
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN  
BUDI PEKERTI KELAS VIII SMP NEGERI 1  
PANGKALPINANG**

Novia Ramiwa  
Fakultas Tarbiyah  
Institut Agama Islam Negeri  
Syaikh Abdurrahman Siddik  
Bangka Belitung

**ABSTRAK**

Proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sering kali siswa merasa bosan dan sulit fokus karena guru menjelaskan materi menggunakan media-media pada umumnya. Untuk itu, guru harus menyiapkan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, misalnya dengan menggunakan *game* edukasi berbasis *filter* Instagram sebagai media *edutainment*. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui desain pengembangan dan untuk kelayakan *game* edukasi berbasis *filter* Instagram sebagai media *edutainment*.

*Game* edukasi berbasis *filter* Instagram ini dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). *Filter* Instagram ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Spark AR.

Kelayakan *game* edukasi berbasis *filter* Instagram ini diukur melalui uji praktikalitas dan uji efektifitas. Pada Uji praktikalitas didapatkan jumlah persentase kepraktisan secara keseluruhan yakni sebesar 86,41% berada di interval 76% - 100% yang dimana angka tersebut masuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan tersebut sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Kemudian pada uji efektifitas dilakukan uji kesamaan dua rata-rata (uji t). Data berdistribusi normal dan homogen serta jumlah sampelnya sama, maka uji beda (uji t) yang digunakan adalah Polled Varians. Hasil dari uji t menunjukkan bahwa,  $-t_{hitung} -12,517 < -t_{tabel} 1,997$ , artinya  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima (berpengaruh). Kemudian pengujian dengan kaidah taraf signifikansi didapatkan nilai signifikansi = 0.00, Jika nilai Sig  $0.00 < \alpha = 0,05$ , maka  $H_a$  diterima (berpengaruh). Sehingga terbukti bahwa media yang dikembangkan lebih efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar daripada media yang lain pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VIII SMPN 1 Pangkalpinang.

**Kata Kunci:** *Game* Edukasi, *Filter* Instagram, *Edutainment*, Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah, alhamdulillahirabbil`alamiin*, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi secara baik. Demikian tidak lupa pula shalawat serta salam yang kita curahkan kepada nabi besar kita yaitu Nabi Muhammad SAW beserta sahabatnya, yang dimana telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman terang benderang atau zaman kebenaran sebagai jalan keselamatan bagi umat manusia. Semoga keterangan cahaya (Nur) di zaman ini selalu terpancar hingga tidak sampai redup diterpa oleh setiap perkembangan zaman.

Penulisan skripsi ini merupakan sebuah kajian singkat tentang pengembangan *game* edukasi berbasis *filter* Instagram sebagai media *edutainment*. Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi bahwa tidak akan diselesaikan dan terwujudkan tanpa bantuan, bimbingan, dan serta dorongan dari berbagai pihak lainnya. Oleh karenanya, peneliti dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Irawan, M.S.I, selaku Rektor IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
2. Ibu Dr. Sholeha, M.A, selaku Ketua Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.
3. Bapak Dr. Febrino, M.A, selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, beserta para staf.
4. Bapak Andi M Darlis M.Pd, selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan motivasi, bimbingan, dan nasihat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Febrino, M.A, selaku Pembimbing I yang telah membimbing, serta memberi arahan, motivasi, dan nasihat dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Bapak Iskandi, M.Pd.I, selaku Pembimbing II yang memberi bimbingan, arahan, nasehat dan motivasi, serta selalu meluangkan waktu dalam menyelesaikan skripsi ini.

7. Seluruh dosen IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung yang telah berjasa dalam proses perkuliahan, terutama untuk dosen Fakultas tarbiyah.
8. Seluruh civitas akademik IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung
9. Kepada kedua orang tuaku (Bapak dan Emak) beserta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan serta doanya.
10. Kepada teamn-teman seperjuanganku PAI D angkatan 2018 Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, serta teman-teman dari seluruh fakultas yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu. Semoga kita semua sukses selalu.
11. Kampus dan almamater kebanggaanku IAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung.

Penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari segi pembahasan maupun penulisannya. Dalam hal ini penulis berharap atas saran dan kritikan dari pembaca. Dengan demikian akhir kata penulis mengucapkan rasa terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Bangka, Oktober 2023  
Penulis

Novia Ramiwa  
Nim.1811140

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT KETEANGAN PLAGIASI.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
NOTA DINAS KONSULTAN .....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
ABSTRAK .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian .....	9
E. Manfaat Penelitian .....	9
F. Telaah Pustaka .....	10
G. Sistematika Pembahasan .....	12

## **BAB II LANDASAN TEORI**

A. Teori <i>Quantum Learning</i> .....	14
B. Konsep <i>Edutainment</i> .....	17
1. Pengertian Konsep <i>Edutainment</i> .....	17
2. Prinsip-Prinsip Belajar <i>Edutainment</i> .....	18
C. Pengembangan Media Pembelajaran. ....	21
1. Pengertian Pengembangan .....	21
2. Media Pembelajaran.....	22
D. Media <i>Edutainment</i> . ....	27
E. <i>Game</i> Edukasi .....	29
1. Pengertian <i>Game</i> .....	29
2. Pengertian <i>Game</i> Edukasi .....	30
F. Filter Instagram .....	33
G. Pendidikan Agama Islam .....	36
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam .....	36
2. Materi Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti (Pertumbuhan Ilmu Pengetahuan Pada Masa Umayyah).....	40

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian.....	48
B. Prosedur Pengembangan .....	48
C. Uji Kelayakan.....	51
D. Waktu dan Tempat Penelitian .....	52

E. Populasi dan Sampel .....	52
1. Populasi .....	52
2. Sampel .....	53
F. Teknik Pengumpulan Data .....	53
G. Instrumen Penelitian .....	54
1. Angket .....	54
2. Teknik Keabsahan Instrumen .....	54
H. Teknik Analisis Data .....	60
1. Statistika Deskriptif .....	60
2. Statistika Inferensial .....	62

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Filter</i> Instagram Sebagai Media <i>Edutainment</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMPN 1 Pangkalpinang .....	69
1. Tahap Analisis .....	66
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	72
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	76
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	96
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	96
B. Kelayakan <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Filter</i> Instagram Sebagai Media <i>Edutainment</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMPN 1 Pangkalpinang .....	98

1. Hasil Uji Praktikalitas .....	98
2. Hasil Uji Efektivitas .....	101
C. Pembahasan <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Filter</i> Instagram Sebagai Media <i>Edutainment</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII SMPN 1 Pangkalpinang .....	104
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	110
B. Saran.....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel III.1.	Validitas Instrumen Pada Instrumen Uji Praktikalitas.....	56
Tabel III.2.	Validitas Instrumen pada Instrumen Uji Efektivitas.....	57
Tabel III. 3.	Reliabilitas Instrumen Uji Praktikalitas .....	59
Tabel III. 4.	Reliabilitas Instrumen Uji Efektivitas.....	59
Tabel III.5.	Tabel Klasifikasi Skor.....	61
Tabel III.6.	Tabel Kriteria Kelayakan .....	61
Tabel IV. 1.	Kompetensi Dasar.....	71
Tabel IV. 2.	Tujuan Pembelajaran .....	71
Tabel IV. 3.	Fasilitas Sekolah .....	72
Tabel IV. 4.	<i>Game Play</i> .....	72
Tabel IV. 5.	<i>Assets Texture</i> .....	81
Tabel IV. 6.	Hasil Penilaian Oleh Ahli Materi.....	86
Tabel IV. 7.	Hasil Validasi Ahli Materi Tiap Aspek .....	87
Tabel IV. 8.	Hasil Penilaian Oleh Ahli Media .....	89
Tabel IV. 9.	Hasil Validasi Ahli Media Tiap Aspek.....	90
Tabel IV. 10.	Revisi Media .....	93
Tabel IV. 11	Tampilan Filter Setelah Direvisi.....	95
Tabel IV. 12.	Hasil Uji Praktikalitas.....	98
Tabel IV. 13.	Hasil Uji Praktikalitas Tiap Aspek .....	100
Tabel IV. 14.	Tabel Perubahan Data Ordinal Menjadi Data Interval Dengan Metode MSI.....	101
Tabel IV. 15.	Tabel Hasil Uji Normalitas .....	103

Tabel IV. 16. Tabel Hasil Uji Homogenitas .....	103
---	-----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tampilan Utama Instagram .....	34
Gambar II. 2 Tampilan Pilihan-Pilihan Filter Instagram .....	55
Gambar IV.1 Tampilan Spark AR .....	75
Gambar IV. 2 Tampilan <i>Userface</i> .....	77
Gambar IV.3 Tampilan Pertanyaan.....	78
Gambar IV. 1. Tampilan Jawaban Benar .....	79
Gambar IV. 2. Tampilan Jawaban Salah .....	79
Gambar IV. 3. Tampilan Papan Skor .....	80
Gambar IV.4. Tampilan <i>Patch Editor</i> .....	82
Gambar IV. 8. Tampilan block .....	83
Gambar IV.5. Tampilan Form Penerbitan Efek / <i>Filter</i> Meta Spark .....	84

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Skripsi IAIN SAS BABEL
- Lampiran 3. Surat Balasan Penelitian Skripsi SMP Negeri 1 Pangkalpinang
- Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 5. Surat Permohonan Kesediaan Menjadi Validator
- Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 8. Data dan Hasil Uji Validitas Instrumen Praktikalitas
- Lampiran 9. Data dan Hasil Uji Validitas Instrumen Efektivitas
- Lampiran 10. Data dan Hasil Uji Praktikalitas
- Lampiran 11. Data Ordinal Uji Efektivitas Kelas Eksperimen
- Lampiran 12. Data Ordinal Uji Efektivitas Kelas Kontrol
- Lampiran 13. Transformasi Data Ordinal Menjadi Data Interval
- Lampiran 14. Uji Normalitas
- Lampiran 15. Uji Homogenitas
- Lampiran 16. Uji T
- Lampiran 17. Daftar Riwayat Hidup Penulis