

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.1.1 Konsep Penelitian dan Pengembangan	7
2.1.1.1 Pengertian Penelitian dan Pengembangan.....	7
2.1.1.2 Model Penelitian dan Pengembangan	7
2.2.2 Media Pembelajaran.....	9
2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2.2.4 Tujuan Media Pembelajaran	11
2.2.2.5 Landasan Media Pembelajaran	11
2.3.3 Pembelajaran Sejarah	13
2.4.4 Permainan (Game) Smartphone.....	14
2.4.4.1 Konsep Game.....	14
2.4.4.2 Jenis-jenis Game	14
2.4.4.3 Smartphone	19
2.5.5 Materi Revolusi Besar Dunia dan Pengaruhnya Terhadap Umat Manusia	19
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan.....	23
2.3 Kerangka Berpikir	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1 Metode Penelitian	27
3.2 Prosedur Penelitian	27
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
3.4 Variabel Penelitian.....	30
3.5 Definisi Operasional	30
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	31

3.7 Instrumen Penelitian	31
3.7.1 Lembar Validasi.....	31
3.7.2 Tes Hasil Belajar.....	32
3.8 Teknik Analisis Data	33
3.8.1 Analisis Data Kelayakan	33
3.8.2 Analisis Tes Hasil Belajar	34
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Diskripsi Data Uji Coba.....	38
4.1.1 Tahap Analisis	38
4.1.2 Tahap Desain	40
4.1.3 Tahap Development	43
4.1.4 Tahap Implementation.....	52
4.1.5 Tahap Evaluation	55
4.2 Pembahasan Penelitian.....	56
4.2.1 Kelayakan Media pembelajaran sejarah berbasis game Smartphone	56
4.2.2 Keefektifan Media pembelajaran sejarah berbasis game Smartphone	59
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	61
5.1 Simpulan	61
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN.....	66



 THE *Character Building* UNIVERSITY