

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Perumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI, DESAIN PRODUK.....	9
2.1. Kajian Teoritis	9
2.1.1. Media Pembelajaran.....	9
2.1.2. HOTS (High Order Thinking Skills)	10
2.1.3. Pengembangan Media Pembelajaran	12
2.1.4. Model Pengembangan Media Interaktif.....	13
2.1.5. Game Berbasis Edukasi.....	15
2.1.6. Role Playing Game (RPG) Maker MZ	16
2.1.7. Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.....	17
2.1.8. Materi Perakitan Komputer.....	17
2.2. Penelitian Relevan	22
2.3. Kerangka Konseptual	23
2.4. Konsep/Desain Produk	25
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	29

3.2.	Responden/Subjek/Objek Penelitian	29
3.3.	Model Pengembangan	29
3.4.	Rancangan Produk	33
3.5.	Prosedur Penelitian	35
3.6.	Bahan dan Instrumen Penelitian	37
3.7.	Teknik Analisis Data	40
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1.	Deskripsi Produk Pengembangan	48
4.2.	Uji Kelayakan Produk	60
4.3.	Nilai Akseptibilitas Pengguna Produk	67
4.4.	Uji Efektivitas Produk	71
4.5.	Pembahasan dan Temuan Penelitian	78
4.6.	Keterbatasan Penelitian	81
BAB V	PENUTUP	82
5.1.	Kesimpulan	82
5.2.	Implikasi	83
5.3.	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN		88

