

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Identifikasi Masalah	5
1.3	Batasan Masalah.....	5
1.4	Rumusan Masalah	5
1.5	Tujuan Penelitian.....	6
1.6	Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1	Manfaat Teoretis.....	6
1.6.2	Manfaat Praktis.....	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Kerangka Teoretis	8
2.1.1	Penelitian Pengembangan.....	8
2.1.2	Media.....	9
2.1.2.1	Pengertian Media.....	9
2.1.2.2	Klasifikasi Media.....	10
2.1.2.3	Media Menggunakan Komputer	11
2.1.2.4	Media Berbasis <i>Game</i>	12

2.1.3	<i>Game</i> Edukasi.....	13
2.1.3.1	Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	13
2.1.3.2	Kriteria <i>Game</i> Edukasi	13
2.1.4	<i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	15
2.1.4.1	Pengertian <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	15
2.1.4.2	Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	16
2.1.4.3	Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i>	17
2.1.4.4	Kelebihan dan Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	17
2.1.5	Pembelajaran Tematik	18
2.1.5.1	Pengertian Pembelajaran Tematik	18
2.1.5.2	Prinsip Pembelajaran Tematik.....	20
2.1.5.3	Karakteristik Pembelajaran Tematik	20
2.1.5.4	Materi Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 1.....	21
2.2	Penelitian Relevan	23
2.3	Kerangka Berpikir	26

BAB III METODE PENELITIAN

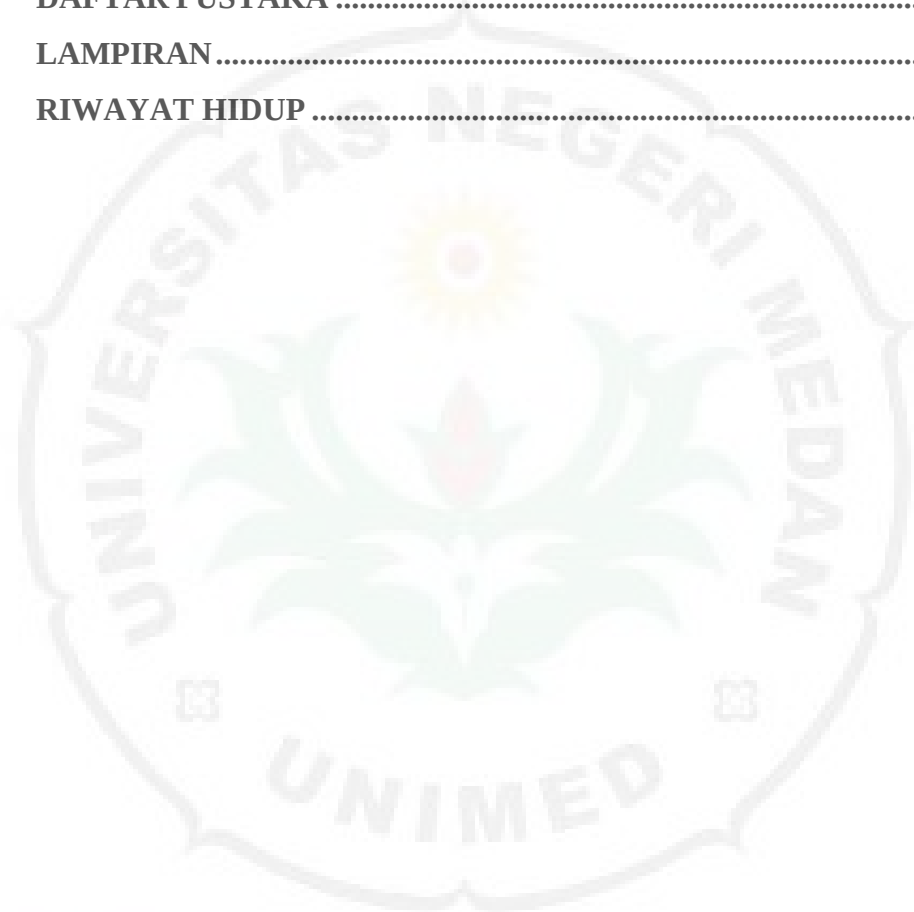
3.1	Jenis Penelitian	29
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.3	Prosedur dan Rancangan Penelitian	29
3.3.1	<i>Analysis</i> (Analisis).....	30
3.3.1.1	Analisis Kebutuhan	30
3.3.1.2	Analisis Kurikulum dan Materi	31
3.3.1.3	Analisis Siswa	31
3.3.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	31
3.3.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	35
3.3.4	<i>Implementation</i> (Implementasi).....	36
3.3.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	36
3.4	Subjek Penelitian	36
3.5	Instrumen Penelitian	37
3.5.1	Instrumen Wawancara	37
3.5.2	Instrumen Validasi.....	38

3.5.2.1	Instrumen Validasi Ahli Materi.....	38
3.5.2.2	Instrumen Validasi Ahli Media	39
3.5.2.3	Instrumen Praktikalitas	40
3.5.2.4	Instrumen Tes	41
3.6	Teknik Pengumpulan Data	42
3.6.1	Wawancara	43
3.6.2	Kuesioner (Angket)	43
3.6.3	Tes	43
3.7	Teknik Analisis Data	43
3.7.1	Analisis Validasi Angket Ahli.....	44
3.7.2	Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran	45
3.7.3	Analisis Keefektifan	46
3.7.4	Analisis Tes	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	53
4.1.1	Tahap Analisis (Analysis)	53
4.1.1.1	Analisis Kebutuhan	53
4.1.1.2	Analisis Kurikulum dan Materi	54
4.1.1.3	Analisis Siswa	55
4.1.2	Tahap Desain (<i>Design</i>)	56
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	63
4.1.3.1	Tahap Pengembangan Produk	63
4.1.3.2	Tahap Validasi.....	71
4.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	75
4.1.4.1	Praktikalitas Media.....	75
4.1.4.2	Efektivitas Media.....	77
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	81
4.2	Pembahasan	86
4.2.1	Kevalidan Game Edukasi Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	86
4.2.2	Kepraktisan Game Edukasi Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	87
4.2.3	Keefektifan Game Edukasi Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	88

BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	91
5.1	Simpulan.....	91
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN		97
RIWAYAT HIDUP		198



THE
Character Building
UNIVERSITY