

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	iii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.6.2 Manfaat Praktis	5

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis	6
2.1.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.1.2 Jenis Media Pembelajaran	7
2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 <i>Game</i> Edukasi	9
2.1.2.1 Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	9

2.1.2.2 Jenis-jenis Game Edukasi	11
2.1.3 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial	12
2.1.3.1 Hakikat Mata Pelajaran IPAS	12
2.1.3.2 Tujuan Mata Pelajaran IPAS	13
2.1.3.3 Karakteristik Mata Pelajaran IPAS	14
2.1.3.4 Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS.....	15
2.1.4 Penelitian Relevan.....	17
2.1.5 Kerangka Berpikir	19

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
3.3 Prosedur dan Rancangan Pengembangan.....	22
3.3.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	23
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	23
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	24
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	25
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	25
3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	25
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	25
3.5.1 Observasi	26
3.5.2 Wawancara	26
3.5.3 Angket/Kuesioner	28
3.5.3.1 Validasi Ahli Materi.....	28
3.5.3.2 Validasi Ahli Media	29
3.5.3.3 Validasi Praktisi Pendidikan	30
3.5.4 Tes	30
3.5.5 Dokumentasi	31
3.6 Teknik Analisis Data.....	31
3.6.1 Analisis Validitas <i>Game</i> Edukasi.....	32
3.6.2 Analisis Efektivitas <i>Game</i> Edukasi.....	33

3.6.2.1 Analisis Respon Siswa	33
3.6.2.2 Analisis Hasil Belajar Siswa	34
3.6.2.3 Analisis Kepraktisan <i>Game</i> Edukasi	34
3.6.3 Analisis Uji T	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	38
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	38
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	38
4.1.1.2 Analisis Peserta Didik	39
4.1.1.3 Analisis Materi	39
4.1.1.4 Analisis Tujuan Pembelajaran	40
4.1.2 <i>Design</i> (Desain)	40
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	49
4.1.3.1 Validasi Media <i>Game</i> Edukasi	49
4.1.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	58
4.1.4.1 Uji Coba Produk Media <i>Game</i> Edukasi Warisan Budaya	58
4.1.4.2 Praktikalitas Media <i>Game</i> Edukasi oleh Guru Kelas V	59
4.1.4.3 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Peserta Didik	60
4.1.5 <i>Evaluatin</i> (Evaluasi)	63
4.2 Pembahasan	65
4.2.1 Kelayakan Media <i>Game</i> Edukasi Warisan Budaya Indonesia	65
4.2.2 Kepraktisan Media <i>Game</i> Edukasi Warisan Budaya Indonesia	66
4.2.3 Keefektifan Media <i>Game</i> Edukasi Warisan Budaya Indonesia	67

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan	69
5.2 Saran	70

DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN	73
RIWAYAT HIDUP.....	139



THE
Character Building
UNIVERSITY