

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Pengembangan Produk	8
1.6 Manfaat Pengembangan Produk	9
BAB II KAJIAN TEORI, DESAIN PRODUK.....	10
2.1 Kajian Teoretis.....	10
2.1.1 Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Gim Edukasi.....	14
2.1.3 Metode Pembelajaran.....	17
2.1.4 <i>Game Based Learning</i>	18
2.1.5 IPV4/IPV6.....	21
2.1.6 TCP/IP	22
2.1.7 ADDIE	23
2.1.8 RAD	25
2.1.9 Android	25
2.1.10 Unity 3D.....	26
2.2 Penelitian Relevan.....	26
2.3 Kerangka Berpikir.....	28
2.4 Desain Produk	30
BAB III METODE PENELITIAN	32

3.1Tempat Dan Waktu Penelitian	32
3.2 Responden/ Subjek/ Objek Penelitian.....	32
3.3 Model Pengembangan.....	32
3.4 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	35
3.5 Bahan dan Instrumen Penelitian	53
3.5.1Instrumen Penelitian	53
3.6 Teknik Analisis Data.....	58
3.6.1 Kelayakan Media	58
3.6.2 Validasi Soal	60
3.6.3 Daya Beda	61
3.6.4 Reliabilitas Soal	61
3.6.5 Uji Tingkat Kesukaran.....	62
3.6.6 Uji Efektivitas	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	65
4.1 Hasil Pengembangan Produk	65
4.1.1 Tahap Pengembangan	65
4.2 Implementasi	84
4.3 Evaluasi.....	90
4.3.1 Uji Instrumen Tes Hasil Belajar.....	90
4.4 Pembahasan.....	96
4.5 Keterbatasan Penelitian	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	99
5.1 Kesimpulan	99
5.2 Implikasi.....	100
5.3 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	108