

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Pembatasan Masalah	13
1.4 Rumusan Masalah	14
1.5 Tujuan Penelitian	14
1.6 Manfaat Penelitian	15
1.6.1 Manfaat Teoretis	15
1.6.2 Manfaat Praktis	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
2.1 Belajar	19
2.2 Pembelajaran	20
2.3 Media Pembelajaran	22
2.4 Media Pembelajaran Interaktif	28
2.5 <i>Game</i> Edukasi	33
2.6 RPG Maker MV	46
2.7 Android	47
2.8 Mata Pelajaran Teknik Komputer dan Jaringan Fase F	50
2.9 MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	51
2.10 Penelitian Yang Relevan	53
2.11 Kerangka Berpikir	58

2.12	Desain Produk	60
BAB III METODE PENELITIAN		64
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	64
3.2	Subjek dan Objek	64
3.3	Model Pengembangan	65
3.4	Prosedur Penelitian	67
3.4.1	Tahap Analisis Data	67
3.4.2	Tahap Desain	70
3.4.3	Tahap Pengembangan	79
3.4.4	Tahap Implementasi	80
3.5	Bahan dan Instrumen Penelitian	81
3.5.1	Bahan Penelitian	81
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data	81
3.5.3	Instrumen Pengujian	82
3.6	Teknik Analisis Data	93
3.6.1	Analisis Uji Kelayakan Media dan Materi	93
3.6.2	Analisis Uji Akseptabilitas Pengguna	95
3.6.3	Uji Validasi Instrumen Soal Untuk Uji Efektivitas	96
3.6.4	Analisis Uji Efektivitas Uji N-Gain	101
BAB IV PEMBAHASAN DAN PENELITIAN		104
4.1	Deskripsi Produk Hasil Pengembangan	104
4.1.1	<i>Concept</i> (konsep)	105
4.1.2	<i>Design</i> (desain)	106
4.1.3	<i>Material Collecting</i> (pengumpulan bahan)	107
4.1.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan)	108
4.1.5	<i>Testing</i> (Pengujian)	120
4.1.6	<i>Distribution</i> (Distribusi)	122
4.2	Kelayakan Produk	123
4.2.1	Uji Kelayakan Materi	123

4.2.2 Uji Kelayakan Media	124
4.2.3 Uji Akseptabilitas.....	126
4.2.4 Uji Validitas Butir Soal.....	126
4.2.5 Uji Reliabilitas Soal	129
4.2.6 Uji Kesukaran Soal.....	130
4.2.7 Uji Daya Beda Soal.....	132
4.3 Efektivitas Produk.....	133
4.4 Pembahasan.....	136
4.4.1 Temuan Penelitian.....	139
4.4.2 Keterbatasan Penelitian	140
BAB V PENUTUP.....	142
5.1 Kesimpulan	142
5.2 Implikasi	143
5.3 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	145
LAMPIRAN.....	149

