

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Perumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Pengembangan Produk.....	11
1.6 Manfaat Pengembangan Produk	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
1.8 Pentingnya Pengembangan	13
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	14
1.9.1 Asumsi Pengembangan	14
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	15

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
2.1 Kajian Teoritis	16
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme	16
2.1.2 Teori Beban Kognitif (<i>Cognitive Load Theory</i>).....	18
2.1.3 Hasil Belajar.....	21
2.1.4 Algoritma dan Pemrograman	22
2.1.5 Literasi Membaca.....	24
2.1.6 <i>Game</i> Edukasi	27
2.1.7 Platform <i>Roblox</i> dalam Pembelajaran	29
2.1.8 Bahasa Pemrograman LUA.....	31
2.1.9 <i>Use Case Diagram</i>	33
2.1.10 <i>Activity Diagram</i>	35
2.1.11 <i>Storyboard</i>	36
2.2 Kajian Produk yang Dikembangkan	37
2.2.1 Deskripsi dan Tujuan Produk.....	38
2.2.2 Komponen Produk dan Fitur Utama	38
2.2.3 Produk Sejenis dalam Literatur (Studi Perbandingan).....	39
2.2.4 Keunggulan dan Pembeda Produk	43
2.2.5 Kerangka Berpikir.....	45
2.3 Model Pengembangan Produk yang Digunakan	47
2.3.1 Konsep Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>). 47	
2.3.2 Model Pengembangan <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) 48	
2.3.3 Tahapan Pengembangan Produk	49
2.3.4 Alasan Pemilihan Model MDLC.....	52
2.3.5 Sintetis Alur Pengembangan	53

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	55
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
3.2 Sasaran Produk yang Dihasilkan.....	56
3.2.1 Sasaran Produk.....	56
3.2.2 Sasaran Pengguna (Subjek Penelitian).....	57
3.3 Metode Pengembangan Produk.....	58
3.3.1 Teknik Pengembangan	59
3.3.2 Alat dan Bahan	60
3.3.3 Tahapan Pengembangan	61
3.4 Teknik Pengumpulan Data	84
3.4.1 Instrumen Penelitian.....	84
3.4.1.1 Instrumen Pengumpulan Data (Studi Pendahuluan)	85
3.4.1.2 Instrumen Pengujian (Validasi & Uji Coba)	85
3.5 Teknik Analisis Data	95
3.5.1 Uji Kelayakan Media dan Materi.....	96
3.5.2 Uji Akseptabilitas	97
3.5.3 Uji Perbedaan Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan <i>Game</i> Edukasi	98
3.5.3.1 Uji Butir Tes	98
3.5.3.2 Uji Prasyarat Analisis.....	102
3.5.3.3 Uji N-Gain (<i>Normalized Gain</i>)	105
3.5.3.4 Uji Hipotesis Analisis Varians Dua Jalur (<i>Two-Way ANOVA</i>)	106
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	111
4.1 Hasil Pengembangan Produk	111
4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian dan Karakteristik Responden.....	111

4.1.2 Proses Pengembangan Produk Game Edukasi.....	112
4.2 Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris).....	117
4.2.1 Hasil Uji Kelayakan Teoritis (Validasi Pakar)	117
4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Empiris (Uji Akseptabilitas)	120
4.3 Efektifitas Produk (Melalui Uji Coba).....	122
4.3.1 Hasil Uji Butir Soal (Instrumen Tes).....	122
4.3.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian	128
4.3.3 Hasil Uji Prasyarat Analisis	130
4.3.4 Uji N-Gain.....	133
4.3.5 Hasil Uji Hipotesis (Analisis Varians Dua Jalur / <i>Two-Way ANOVA</i>)	136
4.4 Pembahasan.....	140
4.4.1 Pembahasan Proses Pengembangan dan Kelayakan Produk	140
4.4.2 Pembahasan Efektivitas Media Pembelajaran dan Tingkat Literasi Membaca	142
4.4.3 Faktor Pendukung dan Penghambat.....	143
4.4.4 Kekuatan dan Kelemahan Produk.....	144
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	146
5.1 Simpulan	146
5.2 Implikasi.....	147
5.3 Saran.....	148
DAFTAR PUSTAKA.....	150
LAMPIRAN.....	156
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	189