

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Pengembangan Produk	8
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
1.8. Pentingnya Pengembangan.....	13
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	14
BAB II KAJIAN TEORI	14
2.1. Kajian Teoretis	14
2.1.1. Media Pembelajaran.....	14

2.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.1.3. Game Edukasi	15
2.1.4. Self-Directed Learning (SDL)	18
2.1.5. Langkah-Langkah Self-Directed Learning	21
2.1.6. Minat Belajar Siswa.....	23
2.1.7. Kemandirian Belajar Siswa.....	24
2.1.8. Android	25
2.1.9. Android Studio, Java, serta PHP dan MySQL	26
2.1.10. Hubungan Game Edukasi, SDL, Minat, dan Kemandirian Belajar	29
2.2. Penelitian yang Relevan	33
2.3. Kerangka Berpikir	36
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.2. Jenis dan Desain Penelitian	34
3.3. Populasi dan Sampel Penelitian.....	36
3.3.1. Uji Kesetaraan Awal Kemampuan Akademik.....	37
3.4. Hipotesis Penelitian.....	38
3.5. Model Pengembangan ADDIE.....	39
3.6. Rancangan Produk.....	40
3.7. Instrumen Penelitian.....	53
3.7.1. Instrumen Validasi Ahli Materi	55
3.7.2. Instrumen Validasi Ahli Media.....	57

3.7.3. Instrumen Kepraktisan Guru.....	58
3.7.4. Instrumen Kepraktisan Siswa.....	59
3.7.5. Instrumen Minat Belajar Siswa.....	61
3.7.6. Instrumen Kemandirian Belajar Siswa	62
3.8. Teknik Pengumpulan Data	64
3.9. Teknik Analisis Data	66
3.9.1. Analisis Deskriptif	66
3.9.2. Uji Kualitas Instrumen.....	68
3.9.3. Perhitungan N-Gain Ternormalisasi	69
3.9.4. Uji Prasyarat Analisis	71
3.9.5. Uji Hipotesis	71
3.9.6. Ringkasan Teknik Analisis Data.....	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	69
4.1. Hasil Pengembangan Produk (Model ADDIE)	69
4.1.1. Tahap Analysis (Analisis).....	69
4.1.2. Tahap Design (Perancangan)	70
4.1.3. Tahap Development (Pengembangan).....	70
4.1.4. Tahap Implementation (Implementasi).....	95
4.1.5. Tahap Evaluation (Evaluasi).....	96
4.2. Hasil Validasi Kelayakan Produk.....	96
4.2.1. Hasil Validasi Ahli Materi	96
4.2.2. Hasil Validasi Ahli Media.....	99
4.3. Hasil Penilaian Kepraktisan Produk.....	102

4.3.1. Kepraktisan Guru	102
4.3.2. Kepraktisan Siswa	104
4.4. Hasil Uji Kualitas Instrumen	105
4.4.1. Uji Validitas Instrumen	105
4.4.2. Uji Reliabilitas Instrumen	106
4.5. Hasil Uji Kesetaraan Awal	107
4.6. Deskripsi Data Angket Awal, Angket Akhir, dan N-Gain	108
4.7. Hasil Uji Hipotesis	113
4.7.1. Uji Prasyarat Analisis	113
4.7.2. Uji Hipotesis 1 - Minat Belajar	114
4.7.3. Uji Hipotesis 2 - Kemandirian Belajar	115
4.8. Pembahasan	116
4.8.1. Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android dengan SDL	116
4.8.2. Kelayakan Game Edukasi	118
4.8.3. Pengaruh Game Edukasi terhadap Minat Belajar	119
4.8.4. Pengaruh Game Edukasi terhadap Kemandirian Belajar ...	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	108
5.1. Kesimpulan	108
5.2. Implikasi	110
5.3. Keterbatasan Penelitian	112
5.4. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA	117

DAFTAR LAMPIRAN	121
-----------------------	-----

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	214
----------------------------	-----

