

DAFTAR ISI

	Hal
Lembar Persembahan	<i>i</i>
Lembar Pengesahan	<i>ii</i>
Riwayat Hidup Penulis.....	<i>iii</i>
Lembar Pernyataan Orisinalitas.....	<i>iv</i>
Lembar Persetujuan Publikasi.....	<i>v</i>
Abstrak	<i>vi</i>
Kata Pengantar	<i>vii</i>
Daftar Isi.....	<i>ix</i>
Daftar Gambar	<i>xii</i>
Daftar Tabel	<i>xiv</i>
Daftar Lampiran.....	<i>xv</i>
BAB 1 PENDAHULUAN	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	<i>1</i>
1.2 Identifikasi Masalah	<i>6</i>
1.3 Batasan Masalah.....	<i>7</i>
1.4 Rumusan Masalah	<i>7</i>
1.5 Tujuan Penelitian.....	<i>7</i>
1.6 Manfaat Penelitian.....	<i>7</i>
1.7 Definisi Operasional.....	<i>9</i>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	<i>11</i>
2.1 Belajar dan Pembelajaran Matematika	<i>11</i>
2.1.1 Belajar	<i>11</i>
2.1.2 Pembelajaran Matematika.....	<i>12</i>
2.1 Media Pembelajaran	<i>13</i>
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	<i>13</i>
2.2.2 Jenis—Jenis Media.....	<i>14</i>

2.2.3	Kegunaan Media Pembelajaran.....	15
2.2.4	Prinsip Pemilihan Media.....	17
2.2.5	Multimedia Interaktif.....	19
2.2.6	Multimedia Interaktif dengan <i>Adobe Animate</i>	21
2.2.7	Fitur-Fitur <i>Adobe Animate</i>	22
2.3	<i>Game</i> Edukasi.....	24
2.4	Pengembangan Media Pembelajaran.....	25
2.3	Materi Pembelajaran.....	28
2.3.1	Ukuran Sudut.....	28
2.3.2	Perbandingan Trigonometri.....	28
2.3.3	Relasi sudut.....	29
2.3.4	Identitas Dasar Trigonometri.....	30
2.4	Penelitian yang Relevan.....	30
2.6	Kerangka Berpikir.....	31
2.7	Hipotesis Penelitian.....	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		33
3.1	Lokasi dan Waktu Peneliti.....	33
3.2	Subjek dan Objek Penelitian.....	33
3.3	Jenis Penelitian.....	33
3.4	Prosedur Pengembangan.....	33
3.4.1	Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	33
3.4.2	Validasi/ Penilaian Ahli.....	39
3.4.3	Uji Coba Terbatas.....	40
3.4.4	Uji Coba Lapangan.....	40
3.5	Instrumen Pengumpulan Data.....	41
3.5.1	Lembar validasi.....	41
3.5.2	Lembar Kepraktisan.....	43
3.5.3	Lembar Validasi Keefektifan.....	44
3.6	Teknik Analisis Data.....	45
3.6.1	Teknik Analisis Data Validitas Media Pelajaran.....	46
3.6.2	Teknik Analisis Data Kepraktisan Media Pelajaran.....	47

3.6.3	Teknik Analisis Data Keefektifan Media Pelajaran.....	48
3.6.4	Indikator Keberhasilan Penelitian Pengembangan.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Hasil Penelitian.....	50
4.1.1	Deskripsi Hasil Pengembangan Game dengan <i>Adobe Animate</i>	50
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
4.2.1	Kevalidan Media Pembelajaran Berbentuk Game dengan Bantuan Adobe Animate Dan Instrument Penelitian.....	76
4.2.2	Kepraktisan Media Pembelajaran Berbentuk Game dengan Bantuan Adobe Animate.....	77
4.2.3	Keefektifan Media Pembelajaran Berbentuk Game dengan Bantuan Adobe Animate.....	77
4.3	Keterbatasan Penelitian	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Nilai Ulangan Siswa.....	3
Gambar 2.1 Fungsi Media.....	15
Gambar 2.2 <i>Adobe Animate Camera</i>	22
Gambar 2.3 Format <i>Export Adobe Animate</i>	22
Gambar 2.4 Pengaturan Kuas <i>Adobe Animate</i>	23
Gambar 2.5 Pengaturan Audio <i>Adobe Animate</i>	23
Gambar 2.6 Pengaturan Font <i>Adobe Animate</i>	24
Gambar 2.7 Urutan Strategi Pelatihan.....	27
Gambar 2.8 Implementasi model ADDIE.....	27
Gambar 3.1 Modifikasi Skema Pengembangan ADDIE.....	37
Gambar 4.1 Tampilan Intro.....	56
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	57
Gambar 4.3 Tampilan Info Utama	57
Gambar 4.4 Tampilan Menu Tujuan.....	58
Gambar 4.5 Tampilan Kompetensi Pembelajaran	58
Gambar 4.6 Tampilan Indikator Pembelajaran	58
Gambar 4.7 Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	59
Gambar 4.8 Tampilan Petunjuk	59
Gambar 4.9 Tampilan Menu Play	60
Gambar 4.10 Tampilan Menu Profil	60
Gambar 4.11 Tampilan Awal Kasus 1	62
Gambar 4.12 Tampilan Teka-Teki Kasus 1	61
Gambar 4.13 Tampilan Tempat Jawab Kasus 1.....	62
Gambar 4.14 Tampilan Menu Bantuan.....	62
Gambar 4.15 Tampilan Bantuan Materi.....	63
Gambar 4.16 Tampilan Awal Evaluasi	63
Gambar 4.17 Tampilan Soal Evaluasi.....	63
Gambar 4.18 Tampilan Skor Evaluasi	64
Gambar 4.19 Tampilan Menu Keluar	65
Gambar 4.20 Tampilan Awal Skor Evaluasi.....	67

Gambar 4.21 Tampilan Skor Evaluasi Setelah Revisi	68
Gambar 4.22 Tampilan Awal Intro	68
Gambar 4.23 Tampilan Intro Setelah Revisi.....	69
Gambar 4.24 Tampilan Awal Petunjuk.....	69
Gambar 4.25 Tampilan Petunjuk Setelah Revisi	69
Gambar 4.26 Tampilan Awal Menu Play	70
Gambar 4.27 Tampilan Menu Play Setelah Revisi	70
Gambar 4.28 Diagram Pie Ketuntasan Belajar	73
Gambar 4.29 Diagram Pie Analisis Respon Siswa	75



THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sudut Istimewa Yang Sering Digunakan	28
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Materi	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Untuk Ahli Media	42
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Media Pembelajaran	43
Tabel 3.4 <i>Computer System Usability Questionnaire</i> Oleh J.R Levis	44
Tabel 3.5 Pedoman Mengkonversi Skor Ke Nilai Standar Berskala Lima	46
Tabel 3.6 Pedoman Mengubah Data Kuantitatif Menjadi Kualitatif	47
Tabel 3.7 Penilaian Kepraktisan Media Pembelajaran	47
Tabel 3.8 Nilai Ketuntasan Pengetahuan Dan Keterampilan	48
Tabel 4.1 Indikator-Indikator Pencapaian Hasil Belajar Siswa	52
Tabel 4.2 Hasil Penilaian Ahli Materi	65
Tabel 4.3 Saran Perbaikan Ahli Materi	66
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Ahli Media	66
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Ahli Media	67
Tabel 4.6 Hasil Validasi Instrument Penelitian	71
Tabel 4.7 Hasil Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran	72
Tabel 4.8 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa	73
Tabel 4.9 Hasil Analisis Respon Siswa	75
Tabel 4.10 Persentase Respon Positif Siswa	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Flowchart	84
Lampiran 1.2 Storyboard	85
Lampiran 1.3 Hasil Game Edukasi	91
Lampiran 2.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	99
Lampiran 2.2 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	126
Lampiran 2.3 Tes Hasil Belajar	127
Lampiran 2.4 Alternatif Penyelesaian Tes Hasil Belajar	129
Lampiran 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi Pembelajaran	135
Lampiran 3.2 Lembar Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Materi Pembelajaran	136
Lampiran 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran	138
Lampiran 3.4 Lembar Validasi Media Pembelajaran Oleh Ahli Media Pembelajaran	139
Lampiran 3.5 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Media Pembelajaran	141
Lampiran 3.6 Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran	142
Lampiran 3.7 Lembar Validasi Tes Hasil Belajar	143
Lampiran 3.8 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	144
Lampiran 3.9 Lembar Angket Respon Siswa	146
Lampiran 4.1 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi 1	148
Lampiran 4.2 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi 2	150
Lampiran 4.3 Hasil Validasi Oleh Ahli Media 1	152
Lampiran 4.4 Hasil Validasi Oleh Ahli Media 2	154
Lampiran 4.5 Hasil Validasi Tes Hasil Belajar Oleh Ahli 1	156
Lampiran 4.6 Hasil Validasi Tes Hasil Belajar Oleh Ahli 2	157
Lampiran 4.7 Hasil Validasi Tes Hasil Belajar Oleh Ahli 3	158
Lampiran 5 Dokumentasi	159
Lampiran 6.1 Surat Penelitian	160
Lampiran 6.2 Surat Balasan Penelitian	161

Lampiran 6.3 Surat Keterangan Pembimbing Skripsi..... 162



THE
Character Building
UNIVERSITY