DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
KATA PENGANTAR ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **vii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 4
1.3 Batasan Masalah 5
1.4 Rumusan Masalah 5
1.5 Tujuan Penelitian 6
1.6 Manfaat Penelitian 6
1.6.1 Manfaat Teoritis 6
1.6.2 Manfaat Praktis 6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **8**
2.1 Hakikat Pengembangan 8
2.2 Media Pembelajaran 9
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran 9
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran 10
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran 11
2.2.4 Pengembangan Media Pembelajaran 12
2.3 *Game Spinning* Berbasis ICT 13
2.3.1 Pengertian *Game Spinning* 13
2.3.2 *Game Spinning* berbasis *ICT* 14
2.3.3 kelebihan dan kekurangan *Game Spinning* berbasis *ICT* 14
2.4 Spesifikasi Produk 15
2.5 Penelitian yang Relevan 15
2.6 Kerangka Berpikir 17

BAB III METODE PENELITIAN **20**
3.1 Jenis Penelitian 20
3.2 Lokasi dan Waktu penelitian 20
3.3 Subjek penelitian 21
3.4 Metode Penelitian 21
3.5 Teknik Pengumpulan Data 25
3.5.1 Wawancara 25
3.5.2 Angket 26
3.5.3 Metode Tes 29
3.6 Instrumen Tes 29
3.7 Teknik Analisis Data 30
3.7.1 Teknik Analisis Data Kualitatif 30
3.7.2 Teknik Analisis Data Kuantitatif 31

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 36
4.1 Deskripsi Tempat dan Lokasi Penelitian 36
4.2 Hasil Penelitian 36
4.2.1 Tahap Analisis (*Analysis)* 36
4.2.2 Tahap Desain *(Design)* 38
4.2.3 Tahap Pengembangan *(Development)* 40
4.2.4 Tahap Implementasi *(Implementation)* 50
4.2.5 Tahap Evaluasi *(Evaluation)* 52
4.3 Pembahasan 52
4.3.1 Pengembangan Media *Game Spinning* berbasis *ICT* 52
4.3.2 Kelayakan dan Kepraktisan Media *Game Spinning* Berbasis ICT 54
4.3.3 Keefektifan Penggunaan Media *Game Spinning* berbasis *ICT* 54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 56
5.1 Kesimpulan 56
5.2 Saran 57

DAFTAR PUSTAKA 58

LAMPIRAN 60