

DAFTAR ISI

| | |
|----------------------------------|------|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI | ii |
| LEMBAR ORISINALITAS KARYA | iii |
| ABSTRAK | iv |
| ABSTRACT | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiv |

BAB I PENDAHULUAN

| | |
|-------------------------------|---|
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah..... | 5 |
| 1.3 Batasan Masalah | 6 |
| 1.4 Rumusan Masalah | 6 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 6 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 7 |

BAB II KAJIAN TEORI

| | |
|---|----|
| 2.1 Kajian Teori | 9 |
| 2.1.1 Pengertian Media..... | 9 |
| 2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran | 10 |
| 2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran | 11 |
| 2.1.4 <i>Make A Match</i> | 12 |
| 2.1.5 <i>Wordwall</i> | 15 |
| 2.1.6 Tematik | 19 |
| 2.2 Penelitian Relevan | 20 |
| 2.3 Kerangka Berpikir..... | 24 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| 3.1 Jenis Penelitian..... | 26 |
| 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian | 26 |
| 3.3 Subjek dan Objek Penelitian | 26 |
| 3.4 Prosedur dan Rancangan Pengembangan | 27 |
| 3.4.1 <i>Analysis</i> (Analisis) | 28 |
| 3.4.1.1 Analisis Kebutuhan | 28 |
| 3.4.1.2 Analisis Perangkat Pembelajaran | 28 |
| 3.4.1.3 Analisis Materi dan Kurikulum..... | 28 |
| 3.4.1.4 Analisis Peserta Didik | 29 |
| 3.4.2 <i>Design</i> (Perancangan)..... | 29 |
| 3.4.3 <i>Development</i> (Pengembangan) | 30 |
| 3.4.4 <i>Implementasi</i> (Penerapan) | 30 |
| 3.4.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi) | 31 |
| 3.5 Teknik Pengumpulan Data..... | 31 |
| 3.5.1 Observasi | 32 |
| 3.5.2 Wawancara | 32 |
| 3.5.3 Angket..... | 32 |
| 3.5.4 Tes..... | 33 |
| 3.6 Instrumen Penelitian | 33 |
| 3.6.1 Wawancara | 33 |
| 3.6.2 Angket..... | 34 |
| 3.6.3 Instrumen Uji Coba Produk | 35 |
| 3.6.4 Instrumen Tes | 35 |
| 3.7 Teknik Analisis Data..... | 36 |
| 3.7.1 Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Game Interaktif | 37 |
| 3.7.2 Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Game Interaktif..... | 39 |
| 3.7.3 Analisis Efektifitas..... | 39 |
| 3.7.3.1 Uji Validitas Instrument Tes | 40 |
| 3.7.3.2 Uji Reliabilitas Tes..... | 40 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| 4.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif | 42 |
| 4.1.1 Hasil Analisis (<i>Analysis</i>)..... | 42 |
| 4.1.2 Hasil Perancangan (<i>Design</i>) | 45 |
| 4.1.3 Hasil Pengembangan (<i>Development</i>)..... | 48 |
| 4.1.4 Hasil Implementasi (<i>implementation</i>) | 56 |
| 4.1.5 Hasil Evaluasi (<i>Evaluation</i>) | 68 |
| 4.2 Pembahasan..... | 70 |
| 4.2.1 Pembahasan Hasil Penelitian | 70 |
| 4.2.2 Kelayakan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan <i>Wordwall</i> | 70 |
| 4.2.3 Praktikalitas Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan <i>Wordwall</i> | 72 |
| 4.2.4 Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Game Interaktif | 73 |
| 4.2.5 Kelebihan dan Kekurangan Produk | 74 |

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

| | |
|----------------------|----|
| 5.1 Kesimpulan | 76 |
| 5.2 Saran | 77 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| DAFTAR PUSTAKA | 79 |
| LAMPIRAN..... | 81 |
| RIWAYAT HIDUP | 135 |