

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
RIWAYAT HIDUP	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1. 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	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
1.7. Definisi Operasional.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Bahan Ajar	7
2.2. Modul	9
2.3. Modul Interaktif.....	12
2.4. Game	13

2.5. <i>Game</i> Edukasi	15
2.6. <i>Tic Tac Toe Game</i>	17
2.7. <i>Oak Barrel Game</i>	18
2.8. Gelombang Bunyi	19
2.9. Penelitian Pengembangan Model ADDIE	24
2.10. Penelitian yang Relevan	26
2.11. Kerangka Berpikir	29
BAB III. METODE PENELITIAN	30
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.2. Jenis Penelitian	30
3.3. Subjek Penelitian	30
3.4. Desain Penelitian	30
3.5. Teknik Pengumpulan Data	37
3.6. Teknik Analisis Data	39
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.2 Pembahasan	58
BAB V. PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.Nada Dasar Pipa Organa Terbuka	20
Gambar 2.2.Nada Dasar Pipa Organa Tertutup.....	21
Gambar 2.3.Tanda Konsep Efek Dopler.....	23
Gambar 2.4.Alur Kerangka Berpikir.....	24
Gambar 3.1.Tahap Pengembangan ADDIE	31
Gambar 4.1.Grafik Jenis Game yang Dimainkan Siswa.....	44
Gambar 4.2.Tampilan Awal Modul	46
Gambar 4.3.Tampilan Profil.....	47
Gambar 4.4.Tampilan Tujuan Pembelajaran	47
Gambar 4.5.Tampilan Petunjuk Pembelajaran.....	48
Gambar 4.6.Tampilan Daftar Pustaka.....	48
Gambar 4.7.Tampilan Materi Pembelajaran.....	49
Gambar 4.8.Tampilan Kegiatan Belajar	49
Gambar 4.9.Tampilan Game Edukasi	50
Gambar 4.10.Tampilan Rangkuman.....	51
Gambar 4.11.Tampilan Evaluasi.....	51
Gambar 4.12.Grafik Kepraktisan Modul	54

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.Storyboard Pengembangan Modul Interaktif	34
Tabel 3.2.Kisi-Kisi Kevalidan Oleh Ahli Materi	38
Tabel 3.3.Kisi-Kisi Kevalidan Oleh Ahli Media	38
Tabel 3.4.Kisi Kisi Kepraktisan Media Oleh Guru dan Siswa	39
Tabel 3.5.Kriteria Penilaian Pendapat Pengguna	39
Tabel 3.6.Kriteria Validitas Produk.....	40
Tabel 3.7.Kriteria Kepraktisan Produk.....	41
Tabel 4.1.Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran	42
Tabel 4.2.Hasil Analisis Analisis Penggunaan Smartphone Bagi Siswa	43
Tabel 4.3.Hasil Analisis Bermain Game Bagi Siswa	43
Tabel 4.4.Rancangan Awal Modul Interaktif.....	45
Tabel 4.5.Hasil Validasi Materi	52
Tabel 4.6.Hasil Validasi Media	52
Tabel 4.7.Hasil Penilaian Modul Oleh Guru	53
Tabel 4.8.Hasil Angket Kelompok Kecil	53
Tabel 4.9.Hasil Anket Kelompok Besar	54
Tabel 4.10.Saran Ahli Materi.....	55
Tabel 4.11.Hasil Revisi dari Ahli Materi	55
Tabel 4.12.Saran Ahli Media.....	56
Tabel 4.13.Hasil Revisi Ahli Media	57

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Intrumen Angket Respon Peserta Didik.....	68
Lampiran 2.Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	71
Lampiran 3.Intrumen Wawancara Guru	73
Lampiran 4.Instrumen Angket Penggunaan <i>Smartphone</i>	75
Lampiran 5.Hasil Angket Analisis Penggunaan <i>Smartphone</i>	77
Lampiran 6.Lembar Validasi Ahli Materi.....	79
Lampiran 7.Lembar Validasi Ahli Media	82
Lampiran 8.Lembar Angket Respon Guru	85
Lampiran 9.Lembar Aangket Respon Peserta Didik	88
Lampiran 10.Hasil Validasi Ahli Materi	90
Lampiran 11.Hasil Validasi Ahli Media	91
Lampiran 12.Hasil Kepraktisan Guru	93
Lampiran 13.Hasil Kepraktisan Kelompok Kecil.....	95
Lampiran 14.Hasil Kepraktisan Kelompok Besar.....	98
Lampiran 15.Surat Balasan Sekolah.....	103
Lampiran 16.Dokumentasi.....	104
Lampiran 17.Aplikasi Modul Interaktif	105

