

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Urgensi/Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1.1 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.1.1.3 Tujuan Media Pembelajaran	15
2.1.1.4 Jenis Media Pembelajaran	17
2.1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	23
2.1.2 Game Edukasi	27
2.1.2.1. Pengetian <i>Game</i> Edukasi.....	27
2.1.2.1. Jenis <i>Game</i>	29
2.1.2.2. Pemaanfaat Games Education.....	31
2.1.2.4. Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran....	32
2.1.3 Android	33
2.1.4 Construct 2.....	36
2.1.5 Sistem Komputer	38

2.1.6 RAD	41
2.1.7 Kelayakan Media Pembelajaran	42
2.2 Penelitian Relevan.....	43
2.3 Kerangka Berpikir.....	47
2.4 Konsep / Desain Produk yang dikembangkan.....	48
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
3.2 Responden / Subjek / Objek Penelitian	50
3.3 Model Pengembangan	50
3.4 Rancangan Produk.....	54
3.4.1 Storyboard	54
3.4.2 Use Case Diagram	61
3.4.3 Activity Diagram	62
3.5 Prosedur Penelitian.....	63
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian	64
3.7 Teknik Analisis Data	69
3.7.1 Uji Kelayakan Media Pembelajaran.....	70
3.7.2 Uji Efektivitas Media Pembelajaran	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	79
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan	79
4.2 Uji Kelayakan Produk	94
4.2.1. Uji Kelayakan Media	94
4.2.2. Uji Kelayakan Materi.....	96
4.2.3. Uji Akseptansi Pengguna Produk.....	97
4.3 Uji Efektivitas Produk	100
4.3.1 Uji Validitas Soal.....	100
4.3.2 Uji Reliabilitas Soal	101
4.3.3 Uji Kesukaran Soal	102
4.3.4 Uji Beda Daya Soal.....	103
4.3.5 Uji Normalitas.....	104
4.3.6 Uji Homogenitas	105
4.3.7 Uji N gain.....	105
4.4 Pembahasan dan Temuan	108
4.5 Keterbatasan Penelitian	110

BAB V PENUTUP.....	111
5.1 Kesimpulan.....	111
5.2 Implikasi.....	112
5.3 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	114

