

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	22
1.3. Pembatasan Masalah	22
1.4. Rumusan Masalah	23
1.5. Tujuan Penelitian	24
1.6. Manfaat Penelitian	25
1.6.1. Manfaat Teoritis	25
1.6.2. Manfaat Praktis	25
1.7. Spesifikasi Produk yang diharapkan	27
1.8. Pentingnya pengembangan	28
1.9. Asumsi dan keterbatasan pengembangan	29
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	31
2.1. Kajian Teori	31
2.1.1. Belajar	31
2.1.2. Media	43
2.1.3. Pembelajaran	45
2.1.4. Media Pembelajaran	47
2.1.5. Media pembelajaran interaktif	52
2.1.6. <i>Game edukasi</i>	53
2.1.7. Android	68

2.1.8. Pembelajaran informatika	70
2.1.9. RPG Maker MV	71
2.1.10. Hakikat Suatu Media Pembelajaran <i>Role Playing Game</i> Sebagai Pendukung Proses Belajar	72
2.1.11. Hakikat Kelayakan Media Pembelajaran <i>Role Playing Game</i> Sebagai Pendukung Proses Belajar	74
2.1.12. Motivasi Menurut Abraham Maslow	76
2.1.13. ADDIE	79
2.1.14. ARCS (<i>Attention, Relevance, Confidence, dan Satisfaction</i>) ..	87
2.1.15. IMMS (<i>Instructional Materials Motivation Survey</i>)	92
2.2. Penelitian yang relevan	95
2.3. Kerangka berpikir	101
2.4. Desain produk	104
BAB III METODE PENELITIAN	107
3.1. Tempat dan waktu penelitian	107
3.2. Subjek dan objek penelitian	107
3.3. Model pengembangan	107
3.4. Prosedur Penelitian	108
3.5. Bahan dan Instrument Penelitian	128
3.5.1. Bahan Penelitian	128
3.5.2. Instrument Penelitian	129
3.6. Teknik analisis data	132
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	145
4.1. Hasil Pengembangan Produk	145
4.2. Hasil Penelitian Tahap Development (Pengembangan)	146
4.2.1. Proses Pengembangan	147
4.2.2. Kelayakan Produk	170
4.3. Hasil Penelitian Tahap Implementation (Implementasi)	172
4.4. Hasil Penelitian Tahap Evaluation (Evaluasi)	176
4.4.1. Uji Instrumen Angket Motivasi	177
4.4.2. Uji Motivasi Belajar Siswa	179

4.5. Pembahasan.....	186
4.5.1. Temuan Penelitian.....	194
4.5.2. Keterbatasan Penelitian.....	195
BAB V PENUTUP.....	197
5.1. Kesimpulan.....	197
5.2. Implikasi.....	199
5.3. Saran.....	200
DAFTAR PUSTAKA.....	202
LAMPIRAN.....	206

