

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1 Manfaat Teoretis	10
1.6.2 Manfaat Praktis	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
1.8 Pentingnya Pengembangan	13
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
1.9.1 Asumsi Pengembangan	14
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	16

2.1. Kajian Teoretis	16
2.1.1 Belajar	16
2.1.2 Media Pembelajaran.....	18
2.1.3 Android	28
2.1.4 Gamifikasi	30
2.1.5 Mata Pelajaran Informatika.....	31
2.1.6 Unity.....	33
2.1.7 Alat Bantu Perancangan.....	34
2.1.8 Penelitian yang Relevan	40
2.2 Kajian Produk yang Dikembangkan	45
2.3 Model Pengembangan Produk yang Digunakan.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	50
3.2 Populasi dan Sampel	50
3.2.1 Populasi.....	50
3.2.2 Sampel.....	50
3.2 Sasaran Produk yang dihasilkan.....	51
3.3 Metode Pengembangan Produk.....	52
3.3.1 Teknik Pengembangan.....	52
3.3.2 Alat dan Bahan.....	56
3.3.3 Tahap Pengembangan	58
3.4 Teknik Pengumpulan Data	89
3.5 Teknik Analisis Data.....	96
3.5.1 Uji Kelayakan Media dan Materi.....	96
3.5.2 Uji Akseptabilitas Pengguna Media Pembelajaran	97

3.5.3 Uji Validasi Instrumen Efektivitas Media Pembelajaran.....	98
3.5.4 Analisis Uji Efektivitas	103
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	109
4.1 Hasil Pengembangan Produk	109
4.2. Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris)	121
4.2.1 Uji Kelayakan Materi	122
4.2.2. Uji Kelayakan Media	123
4.2.3 Uji Akseptabilitas Media.....	124
4.3. Efektifitas Produk.....	124
4.3.1 Uji Butir Soal	125
4.3.2 Uji Prasyarat Analisis.....	132
4.3.3 Analisis Efektivitas	132
4.4. Pembahasan.....	135
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	140
5.1. Simpulan	140
5.2. Implikasi.....	141
5.3. Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA.....	144
LAMPIRAN.....	149