

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| HALAMAN SAMPUL..... | i |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | iv |
| MOTTO..... | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| PRAKATA..... | vii |
| DAFTAR TABEL..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR BAGAN..... | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI | xv |
| ABSTRAK | xvi |
| DAFTAR ISI..... | xxiii |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah | 16 |
| 1. Identifikasi Masalah..... | 16 |
| 2. Batasan Masalah..... | 17 |
| C. Rumusan Masalah | 17 |
| D. Tujuan Penelitian | 18 |

| | |
|---|----|
| E. Spesifikasi Produk yang diharapkan | 19 |
| F. Kegunaan Penelitian..... | 20 |
| 1. Secara Teoritis..... | 20 |
| 2. Secara Praktis | 20 |
| G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... | 23 |
| 1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan | 23 |
| 2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... | 23 |
| H. Penegasan Istilah..... | 24 |
| 1. Penegasan Konseptual..... | 24 |
| 2. Penegasan Operasional..... | 26 |

BAB II KAJIAN PUSTAKA

| | |
|------------------------------------|----|
| A. Deskripsi Teori..... | 27 |
| 1. Media Pembelajaran..... | 26 |
| 2. Multimedia Interaktif | 34 |
| 3. <i>Unity Game Engine</i> | 39 |
| 4. DASAWA (Dakon Aksara Jawa)..... | 39 |
| 5. Bahasa Jawa | 42 |
| 6. Hasil Belajar..... | 50 |
| B. Kerangka Berpikir | 52 |
| C. Penelitian Terdahulu | 54 |

BAB III METODE PENELITIAN

| | |
|--|----|
| A. Model Penelitian dan Pengembangan | 70 |
| 1. Penelitian dan Pengumpulan Data..... | 71 |

| | |
|--|----|
| 2. Perencanaan..... | 75 |
| 3. Pengembangan Draf Produk..... | 75 |
| 4. Validasi Produk..... | 78 |
| 5. Revisi Hasil Validasi Produk | 78 |
| 6. Uji Coba Lapangan..... | 79 |
| 7. Revisi Produk Akhir dan Penyempurnaan | 79 |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan | 79 |
| 1. Desain Uji Coba | 79 |
| 2. Subyek Uji Coba | 80 |
| 3. Jenis Data | 81 |
| 4. Instrumen Pengumpulan Data | 82 |
| 5. Teknik Analisis Data..... | 85 |

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

| | |
|--|-----|
| A. Penyajian Data Uji Coba..... | 94 |
| 1. Analisis Kebutuhan | 94 |
| 2. Perencanaan..... | 98 |
| 3. Pengembangan Produk Awal | 97 |
| B. Analisis Data | 106 |
| 1. Analisis Data Hasil Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan Komponen Kelayakan Media..... | 108 |
| 2. Analisis Data Hasil Uji Ahli dan Uji Coba Lapangan Kelayakan Materi | 118 |
| 3. Analisis Uji Instrumen | 126 |

| | |
|--|-----|
| C. Revisi Produk..... | 140 |
| 1. Revisi Komponen Kelayakan Kualitas Media | 140 |
| 2. Revisi Komponen Kelayakan Penyajian Media..... | 141 |
| 3. Revisi Aspek Efisien dan Efektivitas Media..... | 143 |
| D. Pembahasan Penelitian dan Pengembangan..... | 144 |
| 1. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif | 144 |
| 2. Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif | 146 |
| 3. Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif | 149 |
| BAB V PENUTUP | |
| A. Kajian Produk yang Telah Direvisi..... | 152 |
| B. Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut | 156 |
| DAFTAR RUJUKAN | 159 |