

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT.....	xvii
المخلص.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	7
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	9
G. Penegasan Istilah	9
H. Sistematika Pembahasan	11
BAB II LANDASAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
1. Penelitian dan Pengembangan	13
2. <i>Game</i> Edukasi	14
3. <i>Role-Playing Game (RPG)</i>	21

4.	Android	23
5.	Pembelajaran Matematika.....	25
B.	Penelitian Terdahulu.....	27
C.	Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN		34
A.	Langkah-langkah Penelitian	34
B.	Metode Penelitian Tahap I.....	36
1.	<i>Analyze</i> (Analisis)	36
2.	<i>Design</i> (Desain)	36
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	37
4.	<i>Evaluate</i> (Penilaian).....	37
C.	Metode Penelitian Tahap II	42
1.	<i>Implement</i> (Implementasi)	42
2.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
A.	Metode Penelitian Tahap I.....	49
1.	<i>Analyze</i> (Analisis)	49
2.	<i>Design</i> (Desain)	50
3.	<i>Development</i> (Pengembangan)	68
4.	<i>Evaluate</i> (Penilaian).....	78
B.	Metode Penelitian Tahap II	83
1.	<i>Implement</i> (Implementasi)	83
2.	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	84
C.	Pembahasan	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		94
A.	Kesimpulan.....	94
B.	Saran	95
DAFTAR PUSTAKA		96
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		100

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	29
Tabel 3.1 Kisi-kisi Validasi <i>game</i> edukasi oleh Ahli Materi	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi Validasi <i>game</i> edukasi oleh Ahli Media	38
Tabel 3.3 Skala Intepretasi dengan <i>Rating Scale</i>	39
Tabel 3.4 Kisi-kisi Uji praktikalitas <i>game</i> oleh siswa kelas XI	41
Tabel 3.5 Pedoman skor uji praktikalitas oleh siswa kelas XI	41
Tabel 3.6 Skala Intepretasi Uji Praktikalitas	42
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal Materi Barisan dan deret	44
Tabel 3.8 Interpretasi Reliabilitas	46
Tabel 3.9 Kriteria Ketuntasan Klasikal	47
Tabel 4.1 Karakter-karakter dalam Game of Math: Series	57
Tabel 4.2 Desain Materi/Rumus	64
Tabel 4.3 <i>Event</i> pada setiap Map	72
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	79
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi	80
Tabel 4.6 Hasil Uji Praktikalitas	82
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal	84
Tabel 4.8 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Soal	85
Tabel 4.9 Hasil Uji Efektivitas	86
Tabel 4.10 Uji Normalitas	87
Tabel 4.11 Uji Homogenitas	88
Tabel 4.12 Hasil Uji Mann Whitney	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain eksperimen	43
Gambar 4.1 Tampilan Awal	68
Gambar 4.2 Pengaturan Map Intro	69
Gambar 4.3 Pengaturan Map Outro	69
Gambar 4.4 <i>Event Credit</i>	70
Gambar 4.5 Membuat <i>map windmill</i>	70
Gambar 4.6 Membuat <i>map field</i>	71
Gambar 4.7 <i>Plugin-plugin</i> dalam <i>Game</i>	74
Gambar 4.8 Proses <i>Deployment</i> ke Android	75
Gambar 4.9 Folder Project Android Studio	76
Gambar 4.10 Mengganti <i>applicationId</i> dan versi	77
Gambar 4.11 Build APK	77

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	32
Bagan 3.1 Alur penelitian pengembangan <i>game</i> edukasi	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	100
Lampiran 2 Wawancara Analisis Kinerja	101
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Materi.....	105
Lampiran 5 Jawaban Angket Praktikalitas.....	107
Lampiran 6 Hasil Angket Praktikalitas	115
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Soal Hasil Belajar	116
Lampiran 8 Jawaban Uji Instrumen Soal Hasil Belajar	126
Lampiran 9 Rekap Hasil Uji Coba Instrumen.....	128
Lampiran 10 Hasil Validitas Instrumen Soal	130
Lampiran 11 Hasil Reliabilitas Instrumen Soal	131
Lampiran 12 Jawaban Uji Efektivitas	132
Lampiran 13 Rekap Hasil Uji Efektivitas	136
Lampiran 14 Uji Normalitas & Homogenitas.....	137
Lampiran 15 Uji Mann-Whitney U.....	138
Lampiran 16 Alur Tujuan Pembelajaran Mapel Matematika	139
Lampiran 17 Modul Barisan dan Deret.....	142
Lampiran 18 Dokumentasi.....	167
Lampiran 19 Produk <i>Game</i> Edukasi	169
Lampiran 20 Surat Selesai Penelitian	177
Lampiran 21 Form Konsultasi Bimbingan.....	179
Lampiran 22 Biografi Penulis	180