

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
المخلص.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	13
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	14
E. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan	14
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	15

G. Penelitian Terdahulu.....	16
H. Definisi Operasional.....	19
I. Sistematika Pembahasan	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	22
A. Pengembangan	22
B. Media Pembelajaran.....	24
C. <i>Mobile Learning</i>	29
D. <i>Game</i> Edukasi	30
E. Wordwall	34
F. Relasi.....	37
G. Fungsi.....	39
H. Kerangka Berpikir.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Model Pengembangan.....	45
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
D. Uji Coba Produk.....	48
E. Instrumen Pengumpulan Data	50
F. Teknik Analisis Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	58
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	58
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	58
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	60
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	62
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	69

5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	78
BAB V PEMBAHASAN	86
A. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis <i>Mobile Learning</i> melalui <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	86
B. Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Mobile Learning</i> melalui <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	88
C. Keefektifan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Mobile Learning</i> melalui <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	90
BAB VI PENUTUP	94
A. Kesimpulan	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99