

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN.....	i
SAMPUL DALAM.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxii
المُلخَص.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk.....	11
G. Kegunaan Penelitian.....	13

H. Penegasan Istilah	14
BAB II LANDASAN TEORI.....	18
A. Kajian Teori.....	18
B. Kerangka Berpikir	51
C. Penelitian Terdahulu.....	53
BAB II METODE PENELITIAN	67
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	67
B. Model Pengembangan	68
C. Prosedur Pengembangan	70
D. Teknik Pengumpulan Data	75
E. Analisis Data	82
BAB IV HASIL	91
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Website dengan Construct 2 dalam Pembelajaran Sejarah Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Pada Siswa Kelas VIII MTsN 1 Trenggalek	91
B. Hasil Data Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Website dengan Construct 2 dalam Pembelajaran Sejarah Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Pada Siswa Kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.....	129
BAB V PEMBAHASAN.....	151
A. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Website dengan Construct 2 dalam Pembelajaran Sejarah Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Pada Siswa Kelas VIII MTsN 1 Trenggalek	151
B. Hasil Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan dari Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbasis Website dengan Construct 2 dalam	

Pembelajaran Sejarah Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia Pada Siswa Kelas VIII MTsN 1 Trenggalek.....	159
BAB VI PENUTUP	170
A. Kesimpulan	170
B. Saran.....	171
DAFTAR PUSTAKA.....	174
LAMPIRAN-LAMPIRAN	180