

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
المخلص.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Spesifikasi Produk.....	9
G. Kegunaan Penelitian	10
H. Penegasan istilah	12
BAB II.....	17
LANDASAN TEORI	17
A. Pengembangan Media Pembelajaran	17
B. Permainan ULED	22
C. Bimbingan Klasikal.....	30

D. <i>Self-efficacy</i> Dalam Pembelajaran.....	34
E. <i>Self-Instruction</i>	39
B. Kerangka Berpikir	43
C. Penelitian Terdahulu	45
BAB III	52
METODE PENELITIAN	52
A. Desain Penelitian.....	52
B. Model Pengembangan	53
C. Prosedur Pengembangan	54
D. Uji Coba	60
E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
F. Analisis Data	72
BAB IV	82
HASIL PENELITIAN	82
A. Hasil Penelitian	82
BAB V	123
PEMBAHASAN	123
A. Pembahasan.....	123
BAB VI.....	133
PENUTUP	133
A. KESIMPULAN	133
B. SARAN	134
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN-LAMPIRAN	143

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Persamaan dan Perbedaan Penelitian	47
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	63
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	64
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Guru.....	65
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Need Assesment	67
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respons Peserta Didik	68
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Pretest dan Posttest.....	70
Tabel 3. 8 Aturan Penilaian Instrumen Validasi	73
Tabel 3. 9 Kategori Tingkat Kelayakan.....	73
Tabel 3. 10 Aturan Penilaian Angket Respons	74
Tabel 3. 11 Kategori Tingkat Kemenarikan Media	75
Tabel 3. 12 Penilaian Angket Need assesment Peserta Didik	75
Tabel 3. 13 Kategori Tingkat Kebutuhan	76
Tabel 3. 14 Aturan Penilaian pretest dan posttest	77
Tabel 3. 15 Kategori Tingkat Self-efficacy	77
Tabel 3. 16 Kriteria N-Gain	81
Tabel 4. 1 Hasil Angket Analisi Kebutuhan Peserta Didik	89
Tabel 4. 2 Storyboard permainan ULED.....	91
Tabel 4. 3 Tabel Storyboard Buku Pedoman Permainan ULED	92
Tabel 4. 4 Langkah-langkah membuat media ULED.....	96
Tabel 4. 5 Hasil penilaian Ahli Media.....	101
Tabel 4. 6 Hasil penilaian ahli materi.....	103
Tabel 4. 7 Hasil validasi guru.....	105
Tabel 4. 8 Hasil revisi ahli media dan ahli materi.....	107
Tabel 4. 9 Hasil Angket Respon Peserta Didik	111
Tabel 4. 10 Hasil pretest.....	112
Tabel 4. 11 Hasil posttest	114
Tabel 4. 12 Hasil pretest dan posttest.....	116
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas.....	117
Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas	117
Tabel 4. 15 Hasil Paired Samples Test	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	44
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi Validasi Guru Wali Kelas	143
Lampiran 2 Dokumentasi Pemberian Angket Pretest.....	143
Lampiran 3 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	144
Lampiran 4 Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Lapangan	144
Lampiran 5 Pemberian Angket Posttest	146
Lampiran 6 Hasil SPSS	147
Lampiran 7 Surat Izin Penelitian	149
Lampiran 8 Surat Balasan	150
Lampiran 9 Surat Pengantar Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	151
Lampiran 10 Tabel Blueprint.....	153
Lampiran 11 Hasil Penilaian Ahli Media, Materi, Dan Guru Wali Kelas.....	157
Lampiran 12 Angket <i>Need assesment</i>	167
Lampiran 13 Angket Respon.....	169
Lampiran 14 Angket Pretest	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Angket Posttest	177
Lampiran 16 Bukti Bimbingan.....	181
Lampiran 17 Hasil Turnitin.....	182