

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	7
1. Game Edukasi.....	7
2. <i>Software Construct 3</i>	8
3. Topik Pencemaran Pencemaran Lingkungan	11
B. Penelitian Terdahulu	18
C. Kerangka Berpikir.....	20
C. Hipotesis.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Uji Coba Produk	28
D. Instrumen Pengumpulan Data	28
E. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	36
1. Gambaran Umum Pengembangan <i>Game Edukasi Science Adventure</i> berbantu <i>Software Construct 3</i> pada Materi Pencemaran Lingkungan	36

2. Hasil Pengembangan <i>Game</i> Edukasi <i>Science</i> berbantu <i>Software Construct 3</i> pada Materi Pencemaran Lingkungan	36
3. Kelayakan <i>Game</i> Edukasi <i>Science Adventure</i> berbantu <i>Software Construct 3</i> pada Materi Pencemaran Lingkungan	54
4. Kepraktisan <i>Game</i> Edukasi <i>Science Adventure</i> berbantu <i>Software Construct 3</i> pada Materi Pencemaran Lingkungan	57
B. Pembahasan Produk Akhir	58
1. Hasil Pengembangan <i>Game</i> Edukasi <i>Science Adventure</i> berbantu <i>Software Construct 3</i> pada Materi Pencemaran Lingkungan	58
2. Kelayakan <i>Game</i> Edukasi <i>Science Adventure</i> berbantu <i>Software Construct 3</i> pada Materi Pencemaran Lingkungan	62
3. Kepraktisan <i>Game</i> Edukasi <i>Science Adventure</i> berbantu <i>Software Construct 3</i> pada Materi Pencemaran Lingkungan	63
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	65
B. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan User Interface <i>Software Construct 3</i>	12
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	22
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan.....	24
Gambar 4.1 <i>Software Construct 3</i>	39
Gambar 4.2 Tampilan Masuk	45
Gambar 4.3 Tampilan Petunjuk Penggunaan	45
Gambar 4.4 Tampilan Menu Game	46
Gambar 4.5 Tampilan Cara Bermain.....	46
Gambar 4. 6 Pemilihan Level	47
Gambar 4.7 Tampilan Materi Pembelajaran.....	47
Gambar 4.8 Tampilan Arena Permainan	48
Gambar 4.9 Menu Kuis	49



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	29
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	32
Tabel 3.5 Kategori Skor Penilaian.....	34
Tabel 3.6 Kriteria Persentase Kelayakan.....	34
Tabel 3.7 Kategori Skor Penilaian.....	35
Tabel 3.8 Kriteria Persentase Kepraktisan	35
Tabel 4.1 Indikator Pencapaian Kompetensi	38
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar Materi Pencemaran Lingkungan	39
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media	50
Tabel 4.5 Saran atau Masukan Validator Media	51
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel 4.7 Hasil Respon Guru	53
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik.....	54

