

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN MUNAQSAH.....	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	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
F. Asumsi dan Keberhasilan Pengembangan.....	7
G. Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. <i>Edugame</i>	13
3. Android	19
4. Adobe Animate CC	23
5. Aritmatika Sosial.....	28
B. Penelitian Terdahulu	30
C. Kerangka Berpikir	32
D. Pertanyaan Penelitian	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Model Pengembangan	35
B. Prosedur Pengembangan	36
C. Uji Coba Produk	38
1. Desain Uji Coba	38
2. Subyek Uji Coba	39
3. Jenis Data	40
4. Instrumen Pengumpulan Data	40

5. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Pengembangan	48
1. <i>Analyze</i> (Analisis)	48
2. <i>Design</i> (Perancangan)	50
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	60
4. <i>Implement</i> (Implementasi)	68
5. <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	69
B. Pembahasan	70
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Android.....	19
Gambar 2. 2 Perjalanan Adobe Animate	24
Gambar 2. 3 Tampilan interface Adobe Animate	25
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE	36
Gambar 4. 1 Flowchart Edugame Arisa.....	51
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Intro	60
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Menu.....	61
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Info	61
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Petununjuk.....	62
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman KD dan Indikator.....	62
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Materi	63
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Latian Soal.....	64
Gambar 4. 9 Tampilan Game.....	65
Gambar 4. 10 Sebelum Ditambahkan Logo Prodi.....	66
Gambar 4. 11 Setelah Ditambahkan Logo Prodi	67
Gambar 4. 12 Karakter Sebelum Direvisi	67
Gambar 4. 13 Karakter Setelah Direvisi.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perkembangan Versi Android	21
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Uji kelayakan Ahli Media.....	41
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Uji kelayakan Ahli Materi	42
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	43
Tabel 3. 4 Tingkat Skala Likert	45
Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan <i>Edugame</i>	46
Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan <i>Edugame</i>	46
Tabel 4. 1 <i>Storyboard</i> Halaman Intro	51
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i> Halaman Menu.....	52
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i> Halaman Informasi.....	53
Tabel 4. 4 <i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk Media atau KD dan Indikator	54
Tabel 4. 5 <i>Storyboard</i> Halaman Menu Materi	54
Tabel 4. 6 <i>Storyboard</i> Isi Materi.....	55
Tabel 4. 7 <i>Storyboard</i> Halaman Login Latihan Soal	56
Tabel 4. 8 <i>Storyboard</i> Tampilan Soal	56
Tabel 4. 9 <i>Storyboard</i> Hasil Latihan Soal	57
Tabel 4. 10 <i>Storyboard</i> Pembahasan Soal	58
Tabel 4. 11 <i>Storyboard</i> Halaman Game.....	58
Tabel 4. 12 <i>Storyboard</i> Board Game	59
Tabel 4. 13 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	65
Tabel 4. 14 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	68
Tabel 4. 15 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	68
Tabel 4. 16 Hasil Uji Coba Kelompok Besar	69