

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Batasan Masalah.....	9
1.5 Manfaat Pengembangan	10
1.6 Spesifikasi Produk.....	11
1.7 Definisi Istilah	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Penelitian yang Relevan.....	14
2.2 Teori Belajar	17
2.2.1 Teori Belajar Behaviorisme	17
2.2.2 Teori Belajar Konstruktivisme.....	18
2.2.3 Teori Belajar Kognitif	19
2.3 Media Pembelajaran	19
2.3.1 Karakteristik Media Pembelajaran	20
2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	21
2.3.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	23
2.3.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	24
2.4 Model Pembelajaran	25
2.5 <i>Game</i>	27
2.5.1 Klasifikasi <i>Game</i>	28
2.5.2 Elemen-Elemen <i>Game</i>	29
2.6 <i>Game</i> Edukasi	30
2.6.1 Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	30

2.6.2	Kriteria <i>Game</i> Edukasi.....	31
2.7	Berpikir Kritis	33
2.8	<i>Google Sites</i> dan <i>Wordwall</i>	35
2.9	Model Pengembangan	38
2.10	Materi Sistem Periodik Unsur.....	41
2.11	Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN		50
3.1	Model Pengembangan	50
3.2	Prosedur Pengembangan	51
3.2.1	Analisis (<i>Analysis</i>)	52
3.2.2	Desain (<i>Design</i>)	55
3.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	58
3.2.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	59
3.2.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	59
3.3	Uji Coba Produk.....	60
3.3.1	Desain Uji Coba	61
3.3.2	Subjek Uji Coba.....	61
3.4	Jenis Data	61
3.5	Instrumen Pengumpulan Data	62
3.5.1	Lembar Wawancara Guru	62
3.5.2	Instrumen Validasi	63
3.6	Teknik Analisis Data	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		74
4.1	Hasil Pengembangan.....	74
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	74
4.1.2	Tahap Desain (<i>Design</i>)	81
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	85
4.1.4	Implementasi (<i>Implementation</i>)	102
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	102
4.2	Pembahasan	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		119
5.1	Kesimpulan	119
5.2	Saran.....	120
DAFTAR PUSTAKA.....		122

LAMPIRAN - LAMPIRAN	126
----------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 1 Langkah-Langkah Penerapan Model Problem Based Learning.....	27
3. 1 Analisis struktur Materi Sistem Periodik Unsur	56
3. 2 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru.....	63
3. 3 Kisi-kisi Instrument Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa.....	64
3. 4 Kisi-kisi Instrument Validasi Materi.....	65
3. 5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media	65
3. 6 Kisi-kisi Instrumen Penilaian Guru.....	66
3. 7 Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik Uji Kelompok Kecil	68
3. 8 Kriteria Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media.....	70
3. 10 Kriteria Penilaian Guru	72
3. 11 Kriteria tingkat Respon Peserta didik	73
4. 1 Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran	78
4. 2 Hasil Analisis Teknologi Pendidikan.....	80
4. 3 Jadwal Penelitian Pengembangan	82
4. 4 Hasil Validasi Materi Tahap I, II dan III.....	91
4. 5 Data Hasil Validasi Materi	94
4. 6 Hasil Validasi Ahli Media Tahap I, II, dan III.....	96
4. 7 Hasil Validasi Ahli Media.....	98
4. 8 Hasil Penilaian Guru	101
4. 9 Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Tampilan Menu Google Sites	36
2. 2 Tampilan Template Menu Website Wordwall.....	37
2. 3 Tahapan Desain Model Pengembangan Lee & Owens (2004)	39
2. 4 Tabel Periodik Unsur	42
2. 5 Contoh Lambang Unsur, Nomor Atom dan Nomor Massa Suatu Unsur.....	42
2. 6 Jari-Jari Atom.....	45
2. 7 Kerangka Berpikir.....	48
2. 8 Skema Hubungan Antara Aspek Game Edukasi, Berpikir Kritis dan Hasil Belajar.....	49
3. 1 Model Pengembangan Lee and owens (2004).....	50
3. 2 Prosedur Pengembangan Game Edukasi.....	52
3. 3 <i>Flowchart</i> Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi	57
3. 4 Tahapan Pengembangan Media.....	58
4. 1. Grafik Hasil Analisis Kebutuhan	76
4. 2. Grafik Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik	78
4. 3. <i>Flowchart</i> Media <i>Game</i> Edukasi	84
4. 4 <i>Storyboard</i> Media <i>Game</i> Edukasi	85
4. 5 Halaman Utama (Home)	86
4. 6 Halaman Petunjuk Penggunaan	86
4. 7 Halaman Kata Pengantar.....	87
4. 8 Halaman Kompetensi	87
4. 9 Halaman Materi	88
4. 10 Halaman Video	88
4. 11 Halaman Game Edukasi.....	89
4. 12 Halaman Profil Pengembang	90
4. 13 Halaman Daftar Pustaka	90
4. 14 Diagram Persentase Validasi Tahap 1,2,3	95
4. 15 Diagram Persentase Validasi Ahli Media Tahap 1, 2, 3	100
4. 16 Proses Penilaian Guru	102
4. 17 Proses Uji Coba Kelompok Kecil	105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Wawancara Guru	126
2. Instrumen Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik.....	129
3. Persentase Analisis Kebutuhan Karakteristik Peserta Didik.....	132
4. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Pertama	134
5. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua.....	138
6. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Ketiga.....	142
7. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama.....	146
8. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua	152
9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap Ketiga	158
10. Hasil Penilaian Guru	164
11. Hasil Respon Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil	167
12. Surat Setelah Melakukan Penelitian.....	169
13. <i>Storyboard</i>	170
14. Modul Ajar	173
15. Lampiran Soal Game Edukasi.....	194