

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN</b>	<b>iii</b>
<b>PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Batasan Penelitian	10
F. Kerangka Berpikir	10
G. Hasil-Hasil Penelitian yang Relevan	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>14</b>
A. Media Pembelajaran	14
1. Definisi Media Pembelajaran	14
2. Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran	16
3. Fungsi Media Pembelajaran	21
4. Manfaat Media Pembelajaran	23
B. <i>Role Playing Game (RPG) Android</i>	24
1. <i>Game</i>	24
2. <i>Role Playing Game (RPG)</i>	29
3. <i>Android</i>	33
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>40</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	40

B.	Jenis dan Sumber Data .....	46
C.	Instrumen Penelitian.....	47
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	52
E.	Teknik Analisis Data.....	52
F.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	56
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>58</b>
A.	Deskripsi Data .....	58
B.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	60
1.	Analisis Proses dan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Role Playing Game (RPG) Android</i> .....	60
2.	Validitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Role Playing Game (RPG)</i> <i>Android</i> .....	89
3.	Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Role Playing Game (RPG)</i> <i>Android</i> .....	96
4.	Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis <i>Role Playing Game (RPG)</i> <i>Android</i> .....	105
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>109</b>
A.	Simpulan .....	109
B.	Saran.....	110
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>111</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>252</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Genre <i>Game</i> .....	25
Tabel 3.1	Log Penelitian .....	48
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	49
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Ahli Materi .....	49
Tabel 3.4	Kepraktisan Peserta Didik.....	49
Tabel 3.5	Skor Instrumen Validasi dan Kepraktisan.....	50
Tabel 3.6	Kisi-Kisi Instrumen Tes Evaluasi .....	51
Tabel 3.7	Pedoman Penskoran Tes Evaluasi.....	51
Tabel 3.8	Teknik Pengumpulan Data.....	52
Tabel 3.9	Kriteria Validitas .....	54
Tabel 3.10	Kriteria Kepraktisan .....	54
Tabel 3.11	Kriteria Efektivitas .....	56
Tabel 4.1	Keterlaksanaan Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Role Playing Game (RPG) Android</i> .....	61
Tabel 4.2	Naskah Event Game .....	66
Tabel 4.3	Daftar Nama Validator Ahli Media dan Ahli Materi .....	81
Tabel 4.4	Hasil Revisi Media Role Playing Game (RPG) Android.....	84
Tabel 4.5	Jadwal Uji Coba Skala Kecil di SMA Darul Fatwa .....	86
Tabel 4.6	Revisi Media Pembelajaran.....	87
Tabel 4.7	Jadwal Uji Coba Skala Besar di SMA Darul Fatwa Jatinangor.....	88
Tabel 4.8	Hasil Uji Validitas Ahli Media .....	90
Tabel 4.9	Hasil Uji Validitas Ahli Materi .....	93
Tabel 4.10	Hasil Kepraktisan Media <i>RPG Android</i> Uji Skala Kecil .....	96
Tabel 4.11	Hasil Kepraktisan Media <i>RPG Android</i> Uji Skala Besar.....	100
Tabel 4.12	Hasil Efektivitas Media <i>RPG Android</i> pada Uji Skala Besar .....	106

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Soal Studi Pendahuluan Nomor 1 .....	2
Gambar 1.2 Hasil Pengerjaan Subjek F Soal Nomor 1 .....	2
Gambar 1.3 Soal Studi Pendahuluan Nomor 2 .....	2
Gambar 1.4 Hasil Pengerjaan Subjek Y Soal Nomor 2 .....	3
Gambar 1.5 Soal Studi Pendahuluan Nomor 3 .....	3
Gambar 1.6 Hasil Pengerjaan Subjek E Nomor 3 .....	4
Gambar 1.7 Respon Peserta Didik terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematika .....	6
Gambar 1.8 Respon Peserta Didik terhadap Manfaat Media Pembelajaran .....	6
Gambar 1.9 Analisis Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> .....	7
Gambar 1.10 Skema Kerangka Berpikir Model Pengembangan ADDIE .....	12
Gambar 2.1 Diagram Keberagaman Media .....	15
Gambar 2.2 Media Audio Visual Gerak (TV) .....	18
Gambar 2.3 Media Audio Visual Diam ( <i>Powerpoint</i> + <i>backsoundnya</i> ).....	18
Gambar 2.4 Media Audio Semi Gerak (papan tulis interaktif).....	18
Gambar 2.5 Media Visual Gerak (AR) .....	19
Gambar 2.6 Media Visual Diam (Diagram).....	19
Gambar 2.7 Media Semi Gerak.....	19
Gambar 2.8 Media Audio (Radio) .....	20
Gambar 2.9 Media Cetak (Modul).....	20
Gambar 2.10 Game Tradisional Congklak .....	26
Gambar 2.11 Game Modern Tomb Raider .....	26
Gambar 2.12 Call of Duty (FPS) .....	27
Gambar 2.13 The Witcher .....	27
Gambar 2.14 Rusty Lake Series .....	28
Gambar 2.15 Toram MMORPG .....	28
Gambar 2.16 The Sims 4 .....	29
Gambar 2.17 Age Of Empires II.....	29
Gambar 3.1 Lima Tahap <i>ADDIE</i> .....	40

Gambar 3.2Langkah-langkah Penelitian Model <i>ADDIE</i> .....	46
Gambar 4.1Alur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>RPG Android</i> ...	61
Gambar 4.2Diagram <i>Game</i> .....	64
Gambar 4.3Fathur Tokoh Utama <i>Player</i> .....	66
Gambar 4.4Pak Yahya Guru Matematika .....	67
Gambar 4.5Penguji Tahap Awal .....	67
Gambar 4.6Tuan Shroom .....	67
Gambar 4.7Oma Fungi.....	67
Gambar 4.8Shoom .....	68
Gambar 4.9Pak Kepala Desa .....	68
Gambar 4.10Banyu Penguji <i>Puzzle 1</i> .....	68
Gambar 4.11 Kelelawar Arka Penguji <i>Puzzle 2</i> .....	68
Gambar 4.12 Bagas Penguji <i>Puzzle 3</i> .....	69
Gambar 4.13 Ki Raga Penguji <i>Puzzle 4</i> .....	69
Gambar 4.14 Genta Penguji <i>Puzzle 5</i> .....	69
Gambar 4.15 Raka Penguji <i>Puzzle 6</i> .....	69
Gambar 4.16 Koridor Sekolah.....	70
Gambar 4.17 Lingkungan Sekolah .....	70
Gambar 4.18 Desa Jamur.....	71
Gambar 4.19 <i>Labirynt</i> / Hutan.....	72
Gambar 4.20 Menu Utama .....	72
Gambar 4.21 Ruang Kelas .....	73
Gambar 4.22 Tempat Gulungan Materi.....	73
Gambar 4.23 Uji Pemahaman Pertama.....	74
Gambar 4.24 <i>Stage 2</i> Desa Jamur .....	74
Gambar 4.25 <i>Stage 3 Labyrinth</i> / Hutan .....	75
Gambar 4.26 <i>Puzzle</i> Mini 1 (Penguji: Banyu).....	75
Gambar 4.27 <i>Puzzle</i> Mini 3 (Penguji: Bagas) .....	76
Gambar 4.28 <i>Puzzle</i> Mini 3 (Penguji 3: Bagas) .....	76
Gambar 4.29 <i>Puzzle</i> Mini 4 (Penguji: Ki Raga).....	76
Gambar 4.30 <i>Puzzle</i> Mini 5 (Penguji: Genta).....	77

Gambar 4.31 <i>Puzzle</i> Mini 6 (Penguji: Raka) .....	77
Gambar 4.32 Gerbang Terakhir .....	78
Gambar 4.33 Tampilan Utama .....	79
Gambar 4.34 Karakter NPC pada Map Desa jamur .....	79
Gambar 4.35 Tampilan Materi pada Gulungan .....	80
Gambar 4.36 Tampilan Petunjuk .....	80
Gambar 4.37 Tampilan Soal .....	80
Gambar 4.38 Tampilan Akhir <i>Game</i> .....	81
Gambar 4.39 Implementasi <i>Role Playing Game (RPG) Android</i> pada Uji Coba Skala Kecil .....	85
Gambar 4.40 Implementasi <i>RPG</i> pada Skala Uji Coba Skala Besar .....	88
Gambar 4.41 Diagram Skor Validasi Media Indikator 1 .....	90
Gambar 4.42 Diagram Skor Validasi Media Indikator 2 .....	91
Gambar 4.43 Diagram Skor Validasi Media Indikator 3 .....	91
Gambar 4.44 Diagram Skor Validasi Media Indikator 3 .....	92
Gambar 4.45 Diagram Skor Validasi Materi Aspek Kelayakan Isi .....	93
Gambar 4.46 Diagram Skor Validasi Materi Aspek Kelayakan Penyajian .....	94
Gambar 4.47 Diagram Skor Validasi Materi Aspek Penilaian Bahasa .....	95
Gambar 4.48 Diagram Skor Validasi Materi Aspek Penilaian Kontekstual .....	95
Gambar 4.49 Diagram Skor Kepraktisan Aspek Efektivitas <i>Role Playing Game Android</i> pada Uji Coba Skala Kecil .....	97
Gambar 4.50 Diagram Skor Kepraktisan Aspek Tampilan <i>Role Playing Game Android</i> pada Uji Coba Skala Kecil .....	98
Gambar 4.51 Diagram Skor Kepraktisan Aspek Efisiensi <i>Role Playing Game Android</i> pada Uji Coba Skala Kecil .....	99
Gambar 4.52 Diagram Skor Kepraktisan Aspek pada Uji Coba Skala Kecil .....	99
Gambar 4.53 Diagram Skor Kepraktisan Aspek Efektivitas <i>Role Playing Game Android</i> pada Uji Coba Skala Besar .....	101
Gambar 4.54 Diagram Skor Kepraktisan Aspek Tampilan <i>Role Playing Game Android</i> pada Uji Coba Skala Besar .....	102
Gambar 4.55 Diagram Skor Kepraktisan Aspek Efisiensi <i>Role Playing Game Android</i> pada Uji Coba Skala Besar .....	103

Gambar 4.56 Diagram Skor Kepraktisan Aspek pada Uji Coba Skala Besar ..... 103  
Gambar 4.57 Diagram persentase Skor Kepraktisan Media *RPG Android*..... 104  
Gambar 4.58 Diagram Efektivitas Media *RPG Android* ..... 107



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A .....	115
Lampiran A. 1 Lembar Log Penelitian (Keterlaksanaan).....	116
Lampiran A. 2 Kisi-Kisi Wawancara .....	117
Lampiran A. 3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media .....	118
Lampiran A. 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran A. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	122
Lampiran A. 6 Lembar Validasi Ahli Materi .....	123
Lampiran A. 7 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan .....	127
Lampiran A. 8 Lembar Angket Kepraktisan .....	128
Lampiran A. 9 Kisi-Kisi Soal Tes .....	131
Lampiran A. 10 Kunci Jawaban dan Rubrik Skoring .....	134
Lampiran A. 11 Modul Ajar.....	143
LAMPIRAN B .....	159
Lampiran B. 1 Data Hasil Log Penelitian (Keterlaksanaan).....	160
Lampiran B. 2 Data Hasil Wawancara.....	161
Lampiran B. 3 Data Lembar Validasi Ahli Media .....	162
Lampiran B. 4 Data Hasil Lembar Validasi Ahli Media.....	163
Lampiran B. 5 Data Lembar Validasi Ahli Materi.....	165
Lampiran B. 6 Data Hasil Lembar Validasi Ahli Materi .....	167
Lampiran B. 7 Data Lembar Angket Kepraktisan <i>RPG</i> .....	171
Lampiran B. 8 Data Hasil Angket Kepraktisan <i>RPG</i> pada Skala Kecil.....	172
Lampiran B. 9 Data Hasil Angket Kepraktisan <i>RPG</i> pada Skala Besar .....	174
Lampiran B. 10 Data Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis..	177
LAMPIRAN C .....	179
Lampiran C. 1 Analisis Hasil Validasi Media.....	180
Lampiran C. 2 Analisis Hasil Validasi Materi .....	181
Lampiran C. 3 Analisis Hasil Angket Kepraktisan media <i>Role Playing Game</i> ( <i>RPG</i> ) <i>android</i> pada Skala Kecil .....	182
Lampiran C. 4 Analisis Hasil Angket Kepraktisan media <i>Role Playing Game</i> ( <i>RPG</i> ) <i>android</i> pada Besar .....	183

Lampiran C. 5	Analisis Hasil Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	186
LAMPIRAN D	.....	190
Lampiran D. 1	Log Penelitian (Keterlaksanaan).....	191
Lampiran D. 2	Mendesain Role Playing Game (RPG) .....	192
Lampiran D. 3	Merancang <i>Role Playing Game (RPG)</i> .....	197
Lampiran D. 4	Media <i>Role Playing Game (RPG)</i> .....	198
Lampiran D. 5	Hasil Lembar Validasi Media .....	201
Lampiran D. 6	Hasil Lembar Validasi Materi .....	205
Lampiran D. 7	Hasil Dokumentasi Penelitian .....	211
Lampiran D. 8	Hasil Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik Skala Kecil.. .....	212
Lampiran D. 9	Hasil Lembar Angket Kepraktisan Peserta Didik Skala Besar . .....	224
Lampiran D. 10	Hasil Lembar Jawaban Soal Tes.....	236
LAMPIRAN E	.....	247
Lampiran E. 1	Surat Keputusan (SK) .....	248
Lampiran E. 2	Surat Permohonan Izin Survey/Kunjungan.....	249
Lampiran E. 3	Surat Mohon Izin Penelitian .....	250
Lampiran E. 4	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian.....	251