

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Ruang lingkup dan Batasan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Kerangka Berpikir	8
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II KERANGKA TEORI	13
A. Pengembangan Media Pembelajaran.....	13
B. Pembelajaran Matematika.....	14
C. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	15
D. <i>Role Playing Game (RPG)</i>	16
E. <i>Software RPG Maker MZ</i>	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
A. Metodologi Penelitian.....	27
1. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	27
2. Jenis dan Sumber Data.....	29
3. Teknik Pengumpulan data.....	30
4. Teknik Analisis Data.....	37
B. Tempat Dan Waktu Penelitian	48
1. Tempat Penelitian	48
2. Waktu Penelitian.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Fase Penelitian Awal (<i>Preliminary Research</i>)	50
B. Fase Pengembangan (<i>Prototyping Phase</i>)	52

C. Fase Penilaian (<i>Assessment Phase</i>)	67
D. Temuan dan Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan	91
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN	98



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 Contoh Penerapan Soal Pada Game	26
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	30
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media.....	32
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	34
Tabel 3. 4 Lembar Observasi.....	36
Tabel 3. 5 Kriteria Hasil Uji Validasi	39
Tabel 3. 6 Kategori Kepraktisan media.....	40
Tabel 3. 7 Tabel Interpretasi Validitas	41
Tabel 3. 8 Tabel Hasil Validitas	42
Tabel 3. 9 Tabel Koefisien Korelasi	43
Tabel 3. 10 Tabel Klasifikasi Daya Pembeda.....	43
Tabel 3. 11 Tabel Hasil daya Pembeda	44
Tabel 3. 12 Tabel Klasifikasi Indeks Kesukaran	44
Tabel 3. 13 Tabel Hasil Tingkat Kesukaran	45
Tabel 3. 14 Tabel Rekapitulasi Instrumen.....	45
Tabel 3. 15 Tabel Kriteria N-Gain	46
Tabel 3. 16 Tabel Kriteria Persentase lembar observasi	46
Tabel 3. 17 Tabel Kriteria Persentase ketuntasan Game.....	47
Tabel 3. 18 Tabel Kategori Keefektifan Media	48
Tabel 3. 19 Waktu Penelitian.....	49
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara.....	50
Tabel 4. 2 Rincian level Game.....	53
Tabel 4. 4 Rancangan Karakter dan Event Game	58
Tabel 4. 6 Nama ahli validator.....	67
Tabel 4. 7 Hasil revisi validasi materi.....	71
Tabel 4. 8 Tabel hasil Kepraktisan Skala Kecil.....	73
Tabel 4. 9 Tabel Hasil Kepraktisan Skala Besar	74
Tabel 4. 10 Pretest dan Posttest Skala Kecil	77
Tabel 4. 11 Pretest dan Posttest Skala Besar	79
Tabel 4. 12 Hasil observasi aktifitas skala kecil.....	82
Tabel 4. 13 Hasil persentase keefektifan skala kecil	83
Tabel 4. 14 Hasil observasi aktifitas skala Besar.....	84
Tabel 4. 15 Persentase keefektifan media skala Besar.....	85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir.....	10
Gambar 2. 1 Action RPG.....	18
Gambar 2. 2 MMORPG	18
Gambar 2. 3 SandBox RPG	19
Gambar 2. 4 First Person Party Based RPG	19
Gambar 2. 5 Roguelike.....	20
Gambar 2. 6 Tactical RPG.....	20
Gambar 2. 7 Latar Depan RPG Maker MZ	21
Gambar 2. 8 Program depan RPG Maker MZ.....	22
Gambar 2. 9 Map Editor.....	22
Gambar 2. 10 Character Generator	23
Gambar 2. 11 Pre-Made Assets.....	23
Gambar 2. 12 Events	24
Gambar 2. 13 Animation	24
Gambar 2. 14 Plug-In	25
Gambar 2. 15 Test Play	25
Gambar 4. 1 Rancangan Tema Ttitle Screen	53
Gambar 4. 2 World Map.....	54
Gambar 4. 3 Outside Map : Kota Thales	54
Gambar 4. 4 Outside Map : Desa Thales.....	55
Gambar 4. 5 Inside Map : Main Character House	55
Gambar 4. 6 Inside Map : Rumah Pak Budi.....	55
Gambar 4. 7 Inside Map : Toko Senjata.....	56
Gambar 4. 8 Inside Map : Guild Petualang	56
Gambar 4. 9 Inside Map : Istana Kerajaan Thales.....	56
Gambar 4. 10 Inside Map : Labirin Thales.....	57
Gambar 4. 11 Materi : Contoh Soal Perpangkatan	63
Gambar 4. 12 Materi : Sifat Perpangkatan	64
Gambar 4. 13 Materi : Sifat Perpangkatan	64
Gambar 4. 14 Soal : Perpangkatan pemecahan masalah matematis	65
Gambar 4. 15 Soal : Jawaban Pemecahan Masalah Matematis.....	65
Gambar 4. 16 Soal : Perpangkatan Latihan Awal.....	66
Gambar 4. 17 Soal : Perpangkatan Latihan Awal.....	66
Gambar 4. 18 Soal : Perpangkatan Latihan Awal.....	67
Gambar 4. 19 Validator Media	69

Gambar 4. 20 Validator Materi.....	70
Gambar 4. 21 Diagram Uji Kepraktisan.....	76
Gambar 4. 22 Diagram Perolehan n-gain skala kecil.....	78
Gambar 4. 23 Diagram Perolehan n-gain Skala Besar.....	81
Gambar 4. 24 Diagram n-gain skala kecil dan skala besar.....	81



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Lembar Angket Validasi Ahli Media	98
Lampiran A. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran A. 3 Lembar Angket Respon Siswa	108
Lampiran A. 4 Lembar Observasi aktifitas Peserta didik	111
Lampiran A. 5 Materi rujukan perpangakatan.....	113
Lampiran A. 6 Soal Pretest dan Posttest	119
Lampiran A. 7 Rubrik Penilaian	120
Lampiran B. 1 Hasil Validasi Ahli Media.....	122
Lampiran B. 2 Hasil Validasi Ahli Materi	125
Lampiran B. 3 Hasil Angket Respon Siswa	127
Lampiran B. 4 Hasil Observasi Aktifitas Siswa	130
Lampiran B. 5 Hasil analisis perolehan ketuntasan Game.....	131
Lampiran C. 1 Lembar jawaban Pretest dan Posttest Siswa	135
Lampiran C. 2 Lembar Surat Izin Penelitian dari kampus.....	139
Lampiran C. 3 Lembar SK Pembimbing Skripsi.....	139
Lampiran C. 4 Surat Ketrangan telah penelitian	141
Lampiran D. 1 Dokumentasi	142