

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR LAMPIRAN	v
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	3
E. Ruang Lingkup Penelitian	4
F. Definisi Istilah.....	4
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Multimedia Pembelajaran	6
B. <i>Game</i> Edukasi (<i>Educational Game</i>)	8
C. <i>Facebook Application</i>	11
D. Materi atau Substansi Pelajaran Fisika	12
E. Desain Media Sains berbasis <i>game</i> edukasi yang diintegrasikan dengan situs <i>Facebook</i>	13
III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	15
B. Prosedur Penelitian	16
1. Tahap I Analisis Kebutuhan.....	17
2. Tahap II Identifikasi Sumber Daya	17

3. Tahap III Identifikasi Spesifikasi Produk	18
4. Tahap IV Pengembangan Produk.....	18
5. Tahap V Uji Internal	19
6. Tahap VI Uji Eksternal	21
7. Tahap VII Pencetakan Produk	22
C. Subjek Uji Coba	22
D. Teknik Pengumpulan Data	23
E. Teknik Analisis Data	24

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan.....	27
1. Hasil Tahap I Analisis Kebutuhan	27
2. Hasil Tahap II Identifikasi Sumber Daya.....	31
3. Hasil Tahap III Identifikasi Spesifikasi Produk.....	33
4. Hasil Tahap IV Pengembangan Produk	35
5. Hasil Tahap V Uji Internal Produk	42
6. Hasil Tahap VI Uji Eksternal Produk	45
7. Hasil Tahap VII Pencetakan Produk	50
B. Pembahasan.....	51
1. Kesesuaian Produk yang Dihasilkan dengan Tujuan Pengembangan	51
2. Kelebihan, Kelemahan, dan Kendala.....	53

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	54
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Skor Penilaian terhadap Pilihan Jawaban	25
3.2 Konversi Skor Penilaian Menjadi Pernyataan	
Nilai Kualitas	25
4.1 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Pengguna	28
4.2 Rangkuman Hasil Inventarisasi Sekolah.....	32
4.3 Rangkuman Hasil Test Movie.....	41
4.4 Hasil Uji Ahli Desain	43
4.5 Hasil Uji Ahli Materi	44
4.6 Rangkuman Hasil Analisis Angket Uji	
Kemenarikan, Kemudahan, Dan Kemanfaatan	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1 Model Pengembangan Instruksional Menurut Suyanto (2009) .	16
3.2 Desain <i>One Shot Case Study</i>	22
4.1 Antarmuka Tampilan Pengenalan Cerita	35
4.2 Antarmuka Tampilan Halaman Utama	36
4.3 Antarmuka Tampilan Tentang <i>Game</i>	36
4.4 Antarmuka Tampilan Tujuan Belajar.....	37
4.5 Antarmuka Tampilan Map	37
4.6 Antarmuka Tampilan Materi.....	38
4.7 Antarmuka Tampilan Soal	38
4.8 Antarmuka Tampilan Permainan Tambahan	39
4.9 Presentase Respon Siswa terhadap Kemenarikan Produk	46
4.10 Presentase Respon Siswa terhadap Kemudahan Produk.....	47
4.11 Presentase Respon Siswa terhadap Kemanfaatan Produk.....	48
4.12 Presentase Efektifitas Produk.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Pengguna	59
2. Hasil Inventarisasi Sumber Daya Sekolah	60
3. Naskah Pengembangan	61
4. <i>Flowchart</i> Pengembangan Media	64
5. <i>Story Board</i> Pengembangan Media.....	66
6. Hasil Test Movie	96
7. Rangkuman Hasil Analisis Uji Desain Produk	97
8. Rangkuman Hasil Analisis Uji Materi Produk	98
9. Hasil Analisis Uji Pengguna	99
10. Kisi-kisi Instrumen Uji Internal	107
11. Instrumen Uji Desain Produk.....	111
12. Instrumen Uji Materi Produk	119
13. Kisi Uji Kemerarikan, Kemudahan, dan Kemanfaatan	128
14. Instrumen Uji Kemerarikan, Kemudahan, dan Kemanfaatan	132
15. Silabus Pembelajaran	136
16. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	141
17. Materi Pelajaran Tata Surya.....	146
18. <i>Screenshoot</i> Halaman Aplikasi <i>Facebook</i> dan <i>Website</i>	159