

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGHARGAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Spesifikasi Produk.....	10
E. Pentingnya Pengembangan .....	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	13
G. Definisi Operasional.....	14
<b>BAB II    KAJIAN TEORI</b>	
A. Landasan Teori.....	16
1. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika.....	16
a. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep .....	16
b. Komponen-komponen Kemampuan Pemahaman Konsep .....	17
c. Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep .....	18
d. Rubrik Penskoran Kemampuan Pemahaman Konsep ..	18
2. Media Pembelajaran.....	19
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	19

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

b. Fungsi Media Pembelajaran .....	20
c. Peran dan Manfaat Media Pembelajaran .....	22
d. Langkah-langkah Memilih dan Menentukan Media ....	24
e. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	26
f. Media Pembelajaran Berbasis Komputer .....	27
3. <i>Game</i> Edukasi.....	28
a. Sejarah <i>Game</i> .....	28
b. Pengertian <i>Game</i> .....	29
c. Elemen-elemen <i>Game</i> .....	30
d. Klasifikasi <i>Game</i> .....	32
e. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game</i> .....	33
f. <i>Game</i> Edukasi.....	35
g. <i>Adobe Flash Profesional CS6</i> .....	36
4. Hubungan Antara Pemahaman Konsep dengan <i>Game</i>	
Edukasi .....	38
B. Kerangka Berfikir.....	40
C. Penelitian Relevan.....	41
D. Produk yang Dihasilkan .....	42
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi dan Jadwal Penelitian .....	43
B. Jenis Penelitian.....	43
C. Model Pengembangan.....	44
D. Prosedur Pengembangan .....	46
1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	46
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	47
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	51
4. <i>Implementation</i> (Pelaksanaan) .....	51
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	52
E. Uji Coba Produk.....	55
F. Subjek Uji Coba .....	56

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G. Jenis Data .....	57
H. Teknik Pengumpulan Data .....	57
I. Instrumen Penelitian .....	59
J. Teknik Analisis Data .....	64

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	68
B. Hasil Penelitian .....	73
1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	73
2. <i>Design</i> (Perancangan) .....	77
3. <i>Development</i> (Pengembangan) .....	82
4. <i>Implementation</i> (Pelaksanaan) .....	85
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	89
C. Pembahasan .....	95
1. Analisis Validasi Media Pembelajaran .....	95
a. Validasi Media Pembelajaran Ahli Teknologi .....	95
b. Validasi Media Pembelajaran Ahli Materi .....	98
2. Analisis Praktikalitas <i>Game</i> Edukasi .....	100
a. Praktikalitas <i>Game</i> Edukasi Kelompok Kecil .....	100
b. Praktikalitas <i>Game</i> Edukasi Kelompok Terbatas .....	101
c. Analisis Tes Pemahaman Konsep Matematis .....	102
D. Keterbatasan Penelitian .....	108

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	110
B. Saran .....	111

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>113</b>
-----------------------------	------------

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

**RIWAYAT HIDUP PENULIS**