

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	ii
PRAKATA	iii
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	v
ABSTRACT	vi
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	5
1.3 Keaslian penelitian	5
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Landasan Teori	16
2.2.1 Metode Pengajaran sejarah	16
2.2.2 GBL dan Pedagogi Pembelajaran Sejarah	17
2.2.3 <i>Game Genre</i>	19
2.2.4 <i>Role Playing Game</i>	21
2.2.5 Kurikulum Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI [59]	23
2.3 Pertanyaan Penelitian	26
BAB III METODOLOGI	27
3.1 Alat dan Bahan	27
3.1.1 Alat	27
3.1.2 Bahan	27
3.2 Jalannya Penelitian	30
3.3 Perancangan Sistem	32
3.3.1 Perancangan Instrumen Penelitian	33
3.3.2 Analisis Awal	37
3.3.3 Desain <i>Game</i> Edukasi Sejarah	38
3.3.4 <i>Development</i> dan <i>Testing</i>	55
3.3.5 Perancangan Eksperimen dan Analisis	56
3.4 Cara Analisis	59
3.4.1 Evaluasi Instrumen Percobaan	59
3.4.2 Evaluasi Hasil Data	61

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	67
4.1 Permainan Edukasi Sejarah.....	67
4.1.1 <i>Game Play</i>	68
4.1.2 Antar Muka Permainan	68
4.2 Karakteristik Data Penelitian.....	72
4.2.1 Nilai Pre-tes dan Pos-tes	72
4.2.2 Karakteristik Responden	75
4.2 Evaluasi Instrumen.....	77
4.3 Evaluasi Hasil Data.....	78
4.3.1 Uji Normalisasi dan Homogenitas	78
4.3.2 Analisis Uji Nilai Pre-Tes dan Post-Tes.....	79
4.3.3 Analisis Data Hasil Kuesioner	84
4.3.4 Analisis Implementasi.....	97
4.3.5 Kelebihan dan Kelemahan Permainan Edukasi	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	1
Lampiran 1: Rekap Jawaban Pre-tes dan Pos-tes.....	1
Lampiran 2: Kuesioner Efektivitas Permainan dan LORI.....	5
Lampiran 3: Hasil Kuesioner Efektivitas dan LORI.....	7
Lampiran 4: Hasil uji Validitas dan Reliability.....	8