

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Spesifikasi Produk	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Asumsi dan Keterbatasan	5
G. Definisi Operasional	5

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Berbasis Android	7
B. Konsep Matematika Aljabar	14
C. <i>Game Engine Construct 2</i>	17
D. Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran	21

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan	27
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	28
C. Uji Coba Produk	31

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Data Uji Coba.....	39
B. Analisis Data	68
C. Revisi Produk.....	69
D. Kajian Akhir Produk	77

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan Tentang Produk	81
B. Saran.....	82

DAFTAR PUSTAKA	83
----------------------	----

LAMPIRAN	86
----------------	----