DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i

HALAMAN PERSETUJUAN ii

HALAMAN PENGESAHAN iii

MOTTO..... iv

PERSEMBAHAN v

ABSTRAK vi

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR LAMPIRAN xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR TABEL..... xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar belakang Masalah..... 1

B. Rumusan Masalah 7

C. Tujuan penelitian..... 8

D. Manfaat penelitian 8

E. Batasan Masalah 9

F. Definisi Istilah 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II KAJIAN PUSTAKA 11

A. ..... Me

dia 11

B. ..... Ga

me Flash CS3 25

C. ..... Ga

me Flash CS3 dalam meningkatkan hasil belajar 37

D. ..... M

odel Pengembangan Media oleh Smith dan Ragan.....38

BAB III METODE PENELITIAN... 42

A. ..... Jenis

Penelitian 42

B. Sasaran Penelitian 42

C. Rancangan penelitian 43

D. Instrumen penelitian..... 47

E. Data dan Analisis Data..... 48

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....55

A. ..... Deskrip

si dan Analisis data proses pengembangan media game dengan program flash

CS3 55

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Deskripsi dan Analisis data hasil pengembangan media game dalam meningkatkan hasil belajar siswa..... 82

C. Deskripsi dan Analisis data hasil respon siswa 90

BAB V PENUTUP.....93

A. ..... Kesimpulan 93

B. Saran 94

DAFTAR PUSTAKA... 95

LAMPIRAN .....

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id