

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SMA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :
Septian Endro Laksono
NIM. 08404241008

**JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2012

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SMA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

Disusun Oleh:

Septian Endro Laksono

NIM. 08404241008

**Skripsi dengan Judul di Atas
Sudah Layak untuk Diujikan di Depan Dewan Penguji
Guna Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



**Yogyakarta, 25 April 2012
Dosen Pembimbing**

**Ali Muhson, M.Pd.
NIP. 19681112 199303 1 003**

HALAMAN PENGESAHAN

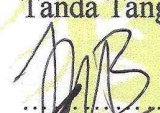

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SMA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

**Oleh:
Septian Endro Laksono
08404241008**

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta pada Tanggal 4 Mei 2012 dan Dinyatakan Lulus.

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Kiromin Baroroh, M.Pd.	Ketua Penguji		14 Mei 2012
Ali Muhson, M.Pd.	Sekretaris Penguji		14 Mei 2012
Tejo Nurseto, M.Pd.	Penguji Utama		14 Mei 2012

**Yogyakarta, 21 Mei 2012
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,**



**Dr. Sugiharsono, M.Si.
NIP. 19550328 198303 1 002**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Septian Endro Laksono

NIM : 08404241008

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

**Judul Skripsi : “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif
Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA
Pada Mata Pelajaran Ekonomi”**

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan ilmiah yang telah lazim.

**Yogyakarta, 24 April 2012
Yang Menyatakan,**

**Septian Endro Laksono
NIM. 08404241008**

HALAMAN MOTTO

The difference between a successful person and others is not a lack of strength, not a lack of knowledge, but rather a lack in will."

- Vince Lombardi -

"Your time is limited, don't waste it living someone else's life. Don't be trapped by dogma, which is living the result of other people's thinking. Don't let the noise of other's opinion drowned your own inner voice. And most important, have the courage to follow your heart and intuition, they somehow already know what you truly want to become. Everything else is secondary."

- Steve Jobs-

"You are never too old to set another goal or to dream a new dream."

-C.S. Lewis-

"Defeat is not the worst of failures. Not to have tried is the true failure."

-George Woodberry -

Dia yang tahu, tidak bicara. Dia yang bicara, tidak tahu.

-Loo Tse-

Siapa yang kalah dengan senyum, dialah pemenangnya

-A. Hubard-

When you walk, Through a storm

Hold your head, up high And don't be afraid, of the dark

'Coz at the end of the storm, Is a golden sky And the sweet silver song Of the lark

Walk on, through the wind...Walk on, through the rain...Though your dreams be tossed And blown

Walk on, walk on....With hope, in your heart

And you'll never walk alone.....You'll never walk alone..

-Gerry & The Peacemaker-

Melakukan hal baik dan hal buruk lebih bermakna daripada hanya sekedar melakukan hal baik

-My Self-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia yang telah Engkau limpahkan kepada hamba, sehingga skripsi ini telah terselesaikan dengan baik. Skripsi ini kupersembahkan kepada:

- ❖ **Kedua orang tua saya, Almarhum Ayah Sabar yang menjadi inspirasi dalam menjalani kehidupan dan mengajarkan kemandirian. Ibuku Sunarti yang selalu memberikan kasih sayang dan doa demi tercapainya cita-cita. Adikku Leli dan Fajar, Cepatlah besar dan nikmati setiap langkah dalam perjalanan hidup kalian.**
- ❖ **Teman-teman kos Kepuh 839B Kifni, Yanto, dan Yusup. Menikmati kebersamaan dengan kalian adalah hal yang tidak mudah terlupakan. Ingat!! Masih banyak tempat indah yang belum kita lewati dengan sepeda kita.**
- ❖ **Teman-teman seperjuangan EER'08 yang telah bahu-membahu, dalam suka dan duka melewati masa studi yang panjang. Ova, fika, Rasyiid, Awan, Heru, Eva, Sulfi, Nining, Bebek, dan lainnya yang telah bertukar tenaga dan pikiran demi terselesaikannya tugas ini.**
- ❖ **Calon istriku Novarida dan anak-anakku kelak, semoga tulisan sederhana ini bisa menjadi pelengkap isi lemari.**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME INTERAKTIF
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR SISWA SMA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI**

Disusun oleh:
Septian Endro Laksono
08404241008

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran game interaktif, 2) mendapatkan game interaktif yang layak digunakan sebagai media pembelajaran, 3) mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan minat belajar, 4) mengetahui keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar, 5) mengetahui perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan media game interaktif dengan media konvensional, 6) mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media game interaktif dengan media konvensional.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang dilakukan di SMA Negeri 7 Purworejo antara Bulan Februari 2012 sampai dengan Maret 2012. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan instrumen hasil belajar. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan uji keefektifan media didesain menggunakan model eksperimen (*control group pre-test – post test design*). Pengujian data dengan *independent t-test* dan *paired t-test*.

Hasil penelitian ini adalah media pembelajaran berupa game teka-teki silang ekonomi yang siap digunakan. Ahli media menilai kelayakan media dari aspek umum dikatakan sangat baik, aspek rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual yang dinilai baik. Sedangkan ahli materi menilai kelayakan dari aspek umum dan aspek substansi soal dengan kategori serta aspek pembelajaran yang dinilai sangat. Dari hasil uji coba lapangan dapat dilihat bahwa aspek umum, aspek perangkat lunak, dan aspek pembelajaran masuk dalam kategori sangat baik, Sedangkan aspek komunikasi visual dinilai dalam kategori baik Media pembelajaran ini telah teruji keefektifannya, dibuktikan bahwa: 1) Media pembelajaran game interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar, terbukti dari nilai t_{hitung} kelas eksperimen sebesar -8,892 dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. 2) Media pembelajaran game interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar, terbukti dari nilai t_{hitung} kelas eksperimen sebesar -11,898 dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$. 3) Minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran game interaktif lebih tinggi daripada minat belajar siswa yang menggunakan media konvensional sebab nilai t_{hitung} minat akhir setelah perlakuan sebesar 6,691 dengan *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$, rata-rata minat akhir kelas eksperimen (108,48) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (97,61). 4) Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran game interaktif lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional sebab nilai t_{hitung} *post test* 6,679 dengan nilai *Sig.(2-tailed)* $0,000 < 0,05$. Rata-rata *post test* kelas eksperimen (81,94) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (67,42).

Kata kunci: Media Pembelajaran Game Interaktif, Minat Belajar, dan Hasil Belajar.

**DEVELOPING INTERACTIVE GAMES AS LEARNING MEDIA
TO IMPROVE THE LEARNING INTEREST AND ACHIEVEMENT
OF SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS IN THE ECONOMICS SUBJECT**

By:

Septian Endro Laksono

08404241008

ABSTRACT

This study aims: 1) to find out the procedure of developing interactive games as learning media, 2) to find out the procedure interactive games appropriate to use as learning media, 3) to find out the effectiveness of the media to improve the learning interest, 4) to find out the effectiveness of the media to improve the learning achievement, 5) to find out the difference in the learning interest between the students using interactive games as learning media and those using the conventional media, 6) to find out the difference in the learning achievement between the students using interactive games as learning media and those using the conventional media.

This was a research and development study conducted in SMA Negeri 7 Purworejo from February to March 2012. The data were collected through questionnaires and learning achievement instruments. The data were analyzed using the descriptive technique and the media effectiveness was tested by means of an experimental model (the control group pre-test post test design). The data were analyzed using the independent t-test and the paired t-test.

The result of the study is the learning media in the form of crossword puzzle for economics ready for use. The media experts states that the media appropriateness is very high in terms of the general aspect and is high in terms of the software engineering and visual communication aspects. Meanwhile, the material expert states that the media appropriateness is very high in terms of general, item substance, and learning aspects. The result of the field tryout show that the general, software, and learning aspects are in the very good category. Meanwhile, the visual communication aspects is in the good category. The learning media have been tested in terms of the effectiveness, indicated by the following facts. 1) The interactive games as learning media are effective to improve the learning interest, indicated by the t_{observed} value of -8.892 in the experimental class with significance level of $0.000 < 0.05$. 2) The interactive games as learning media are effective to improve the learning achievement, indicated by the t_{observed} value of -11.898 in the experimental class with significance level of $0.000 < 0.05$. 3) the learning interest of the students learning through interactive games as learning media is higher than that of the students learning through the conventional media, indicated by the t_{observed} value of 6.691 with Sig.(2-tailed) of $0.000 < 0.05$ for the final interest after the treatment; the final interest mean of the experimental class (108.48) is higher than that of the control class (97.61). 4) The learning achievement of the students learning through interactive games as learning media is higher than that of the student learning through the conventional media, indicated by the t_{observed} value of 6.679 for the posttest with Sig.(2-tailed) of $0.000 < 0.05$. The posttest mean of the experimental class (81.94) is higher than that of the control class (67.42).

Keywords: Interactive Game As Learning Media, Learning Interest, Learning Achievement

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Game Interaktif Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMA pada Mata Pelajaran Ekonomi” ini dapat diselesaikan dengan lancar.

Dalam pembuatan skripsi ini Penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, Penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menyelesaikan kuliah di kampus ini.
2. Bapak Dr. Sugiharsono, selaku Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam proses perizinan penelitian.
3. Ibu Daru Wahyuni, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan informasi, dorongan, dan semangat kepada mahasiswa untuk segera menyelesaikan penyusunan tugas akhir.
4. Bapak Ali Muhson, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bantuan, bimbingan, dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak Tejo Nurseto, M.Pd., selaku dosen penasehat akademik yang selalu memberikan arahan dan motivasi, serta atas waktu yang

diluangkan untuk menjadi narasumber dalam penyusunan skripsi ini sekaligus validator media pembelajaran.

6. Bapak Aula Ahmad, M.Si., sebagai ahli materi dan validator instrumen penelitian.
7. Bapak Padmo Sukoco, M.Pd., selaku Kepala SMA 7 Purworejo yang telah memberikan izin penelitian.
8. Bapak Supriyadi, S.Pd., selaku guru ekonomi SMA 7 Purworejo yang telah banyak membantu dalam penelitian ini.
9. Semua Bapak/Ibu dosen Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, atas semua pengalaman belajar yang diberikan.
10. Kedua orang tua, almarhum Ayah dan Ibu yang telah memberikan do'a, semangat dan kasih sayang demi tercapainya tujuan dan cita-cita.
11. Teman-teman Pendidikan Ekonomi kelas A angkatan 2008 yang telah memberikan bantuan sehingga pembuatan skripsi ini dapat selesai.
12. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih atas saran maupun kritik yang bersifat membangun demi peningkatan kualitas penyusunan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, April 2012

Septian Endro Laksono
08404241008

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Kajian Pembelajaran Ekonomi di SMA.....	10
a. Pengertian Belajar.....	10
b. Pengertian Pembelajaran.....	11
c. Hakekat Pembelajaran Ekonomi.....	12
d. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ekonomi.....	12
2. Kajian Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa.....	14
a. Pengertian Minat Belajar.....	14
b. Klasifikasi Minat Belajar.....	15
c. Indikator Pengukuran Minat Belajar.....	17
d. Pengertian Hasil Belajar.....	19
e. Indikator Pengukuran Hasil Belajar.....	20
3. Kajian Media Pembelajaran Interaktif.....	22
a. Pengertian Media.....	22
b. Media Pembelajaran.....	23
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	24
d. Manfaat Media dalam Pembelajaran.....	27
e. Penilaian Media Pembelajaran.....	28
f. Media Pembelajaran Interaktif.....	30
g. Unsur-unsur Pendukung Media Pembelajaran.....	35
4. Game Interaktif.....	42
a. Game Interaktif dan <i>Instructional Games</i>	42
b. Game Teka-teki Silang.....	45

5. Kajian tentang Java	46
a. Pengertian Java.....	46
b. Karakteristik Pemrogramana Java.....	47
c. Pengembangan Java dengan <i>Netbeans IDE 7.1.1</i>	49
B. Penelitian yang Relevan	54
C. Kerangka Berpikir	55
D. Pertanyaan Penelitian	57
E. Hipotesis.....	58
BAB III METODEDE PENELITIAN.....	60
A. Jenis Penelitian.....	60
B. Prosedur Pengembangan	60
C. Waktu dan Tempat Penelitian	64
D. Populasi dan Sampel	64
E. Uji Coba Produk.....	66
F. Uji Keefektifan Produk	67
G. Variabel Penelitian	69
H. Definisi Operasional Variabel.....	70
I. Instrumen Pengumpulan Data	72
J. Teknik Pengumpulan Data.....	74
K. Teknik Analisis Data.....	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	85
A. Hasil Penelitian	85
1. Proses Pengembangan Media.....	86
a. Pengumpulan Informasi	86
b. Desain Produk Awal.....	90
c. Validasi Produk dan Revisi Produk	99
d. Uji Coba dan Revisi Produk.....	109
2. Penilaian Kelayakan Media.....	112
a. Hasil Penilaian.....	112
b. Revisi Produk	113
3. Pengujian Keefektifan Media.....	114
a. Penerapan Game Interaktif.....	114
b. Uji Keefektifan Penggunaan Media	126
B. Pembahasan Hasil Penelitian	135
1. Pengembangan dan Validasi Media	135
2. Pengujian Kelayakan Media.....	138
3. Keefektifan Media Pembelajaran	139
BAB V PENUTUP.....	143
A. Kesimpulan.....	143
B. Implikasi.....	145
C. Keterbatasan	146
D. Saran.....	147
DAFTAR PUSTAKA	148
LAMPIRAN.....	152

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan <i>NetBeans IDE 7.1.1</i>	49
Gambar 2. Halaman Utama <i>Netbeans IDE 7.1.1</i>	50
Gambar 3. Memulai Proyek Pembuatan Media Teka-teki dengan <i>Netbeans IDE 7.1.</i>	51
Gambar 4. Mulai Komponen Java Class dalam <i>Source Package</i> pada <i>Netbeans IDE 7.1.1</i>	52
Gambar 5. Menu <i>Pallete</i> Untuk Mendesain Tata Letak Media	52
Gambar 6. Menu <i>source</i> Untuk Memasukkan Kode atau Fungsi Dari Bahasa Pemrograman Java.....	53
Gambar 7. Kerangka Berpikir	57
Gambar 8. Model Penelitian dan Pengembangan Hasil Modifikasi	61
Gambar 9. Desain Eksperimen Dengan Kelompok Kontrol (<i>pretest-posttest control group design</i>) modifikasi dari Sugiyono (2009:416)	68
Gambar 10. Diagram Alir Media Pembelajaran Game Interaktif.....	93
Gambar 11. Diagram Alir Menu Utama	93
Gambar 12. Implementasi Halaman Muka	96
Gambar 13. Implementasi Halaman Utama untuk Teka-teki 1.....	96
Gambar 14. Implementasi Halaman Utama untuk Teka-teki 2.....	97
Gambar 15. Implementasi Halaman Utama untuk Teka-teki 3.....	97
Gambar 16. Implementasi Halaman Utama untuk Teka-teki 4.....	98
Gambar 17. Implementasi Halaman Pendukung.....	98
Gambar 18. Tampilan halaman muka sebelum direvisi.....	102
Gambar 19. Tampilan halaman muka setelah direvisi	103
Gambar 20. Tampilan halaman teka-teki 1 sebelum direvisi.....	104
Gambar 21. Tampilan halaman teka-teki 1 setelah direvisi.....	104
Gambar 22. Tampilan halaman teka-teki 2 sebelum direvisi.....	105
Gambar 23. Tampilan halaman teka-teki 2 setelah direvisi.....	105
Gambar 24. Tampilan halaman teka-teki 3 sebelum direvisi.....	106
Gambar 25. Tampilan halaman teka-teki 3 setelah direvisi.....	106
Gambar 26. Tampilan Halaman teka-teki 4 sebelum direvisi.....	107
Gambar 27. Tampilan halaman teka-teki 4 setelah direvisi.....	107
Gambar 28. Tampilan halaman pendukung sebelum direvisi.....	108
Gambar 29. Tampilan halaman pendukung setelah direvisi	108
Gambar 30. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Minat Awal dan Minat Akhir Pada Kelas Eksperimen	118
Gambar 31. Diagram Batang Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> dan <i>Post test</i> Pada Kelas Eksperimen.....	119
Gambar 32. Diagram Batang Distribusi Frekuensi Minat Awal dan Minat Akhir Pada Kelas Kontrol.....	122
Gambar 33. Diagram Batang Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Pada Kelas Kontrol.....	123
Gambar 34. Peningkatan Minat Belajar Siswa	131
Gambar 35. Peningkatan Hasil Belajar Siswa.....	134

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kombinasi Efektif Warna untuk <i>Background</i> dan Gambar untuk Tayangan Visual dan Layar Komputer menurut Heinrich, et. al. (Sigit Purnama, 2006).....	37
Tabel 2. Warna yang dianjurkan untuk <i>Background</i> dan Teks di atas <i>Background</i> adaptasi dari tim pengembang <i>software</i> pembelajaran.....	37
Tabel 3. Aspek Penilaian Media Oleh Ahli Materi	75
Tabel 4. Aspek Penilaian Media Oleh Ahli Media.....	76
Tabel 5. Aspek Penilaian Siswa Terhadap Media	77
Tabel 6. Kisi -Kisi Angket Minat Belajar Siswa	78
Tabel 7. Rumus Konversi Jumlah Rerata Skor Menjadi Nilai Dengan Lima Kategori.....	80
Tabel 8. Validasi Oleh Ahli Media Terhadap Media Pembelajaran Game Interaktif.....	99
Tabel 9. Validasi Oleh Ahli Materi Terhadap Media Pembelajaran Game Interaktif.....	100
Tabel 10. Penilaian Siswa Dalam Uji Coba Satu-satu (<i>One to one Evaluation</i>).....	109
Tabel 11. Penilaian Siswa Dalam Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Evaluation</i>)	111
Tabel 12. Penilaian Siswa Dalam Uji Coba Lapangan (<i>Field Evaluation</i>).....	113
Tabel 13. Deskripsi Statistik Kelas Eksperimen.....	116
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Minat Awal dan Minat Akhir Kelas Eksperimen	117
Tabel 15. Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> kelas Eksperimen	118
Tabel 16. Deskripsi Statistik Kelas Kontrol.....	120
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Minat Awal dan Minat Akhir Kelas Kontrol.....	121
Tabel 18. Distribusi Frekuensi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Kontrol.....	122
Tabel 19. Perhitungan Normalitas Angket Minat dan Hasil Belajar Siswa.....	124
Tabel 20. Perhitungan Homogenitas Angket Minat dan Hasil Belajar Siswa.....	125
Tabel 21. Rangkuman <i>Paired t-test</i> Minat Belajar Siswa	127
Tabel 22. Rangkuman <i>Paired t-test</i> Hasil Belajar Siswa	128
Tabel 23. Rangkuman <i>Independent t-test</i> Minat Belajar Siswa.....	130
Tabel 24. Rangkuman <i>Independent t-test</i> Hasil Belajar Siswa	132
Tabel 25. Persentase Rerata Skor Hasil Penilaian Tiap Aspek Berdasar Penilaian Ahli Media dan Ahli Materi	137
Tabel 26. Persentase Rerata Skor Hasil Penilaian Tiap Aspek Pada Masing-Masing Uji Coba	138

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat permohonan judgement ahli media	152
Lampiran 2. Lembar evaluasi oleh ahli media	153
Lampiran 3. Surat permohonan judgement ahli materi.....	156
Lampiran 4. Lembar evaluasi oleh ahli materi.....	157
Lampiran 5. Lembar evaluasi media oleh siswa	160
Lampiran 6. Lembar validasi angket untuk siswa.....	162
Lampiran 7. Lembar validasi rencana pelaksanaan pembelajaran.....	163
Lampiran 8. Lembar validasi instrumen tes hasil belajar siswa.....	170
Lampiran 9. Daftar hadir uji coba satu-satu	176
Lampiran 10. Daftar hadir uji coba kelompok kecil	177
Lampiran 11. Daftar hadir uji coba lapangan.....	178
Lampiran 12. Tabulasi hasil penilaian media oleh siswa.....	179
Lampiran 13. Rekapitulasi data penilaian ahli media	180
Lampiran 14. Pedoman konversi rerata skor hasil validasi ahli media.....	181
Lampiran 15. Rekapitulasi data penilaian ahli materi.....	183
Lampiran 16. Pedoman konversi rerata skor hasil validasi ahli materi	184
Lampiran 17. Rekapitulasi data penilaian oleh siswa pada uji coba satu-satu	186
Lampiran 18. Pedoman konversi rerata skor hasil uji coba satu-satu	187
Lampiran 19. Rekapitulasi data penilaian pada uji coba kelompok kecil...	189
Lampiran 20. Pedoman konversi rerata skor hasil uji coba kelompok kecil	190
Lampiran 21. Rekapitulasi data penilaian pada uji coba lapangan	192
Lampiran 22. Pedoman konversi rerata skor hasil uji coba lapangan.....	193
Lampiran 23. Daftar nilai <i>pre-test</i> dan <i>post test</i> kelas eksperimen	195
Lampiran 24. Daftar nilai <i>pre-test</i> dan <i>post test</i> kelas kontrol.....	196
Lampiran 25. Instrumen Angket Minat Belajar	197
Lampiran 26. Rekapitulasi minat belajar kelas eksperimen.....	199
Lampiran 27. Rekapitulasi minat belajar kelas kontrol	200
Lampiran 28. Perhitungan interval kelas eksperimen	201
Lampiran 29. Perhitungan banyak interval kelas kontrol	202
Lampiran 30. Perhitungan uji normalitas.....	203
Lampiran 31. Perhitungan uji homogenitas	204
Lampiran 32. Perhitungan <i>paired t-test</i> untuk minat belajar	205
Lampiran 33. Perhitungan <i>paired t-test</i> untuk hasil belajar	206
Lampiran 34. Perhitungan <i>independent t-test</i> untuk minat belajar	207
Lampiran 35. Perhitungan <i>independent t-test</i> untuk hasil belajar.....	208
Lampiran 36. <i>Storyboard</i>	209
Lampiran 37. Surat ijin penelitian.....	210
Lampiran 38. Surat keterangan penelitian	211
Lampiran 39. Kartu monitoring bimbingan skripsi.....	212
Lampiran 40. Perencanaan waktu penelitian.	214