

## 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 METODE 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