

**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI *MILLIONAIRE QUIZ*
BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG
EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SMA NEGERI DI SRAGEN**

TESIS

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Magister
Program Studi Pendidikan Ekonomi**



Oleh

M. FATHUR RAHMAN

S991502011

**PROGRAM PASCASARJANA
PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
2017**

PERNYATAAN ORISINALITAS DAN PUBLIKASI

Saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Tesis yang berjudul **“Pengembangan Permainan Edukasi *Millionaire Quiz* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri Di Sragen.”** Ini adalah karya penelitian saya sendiri dan bebas dari plagiat, serta tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik serta tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis digunakan sebagai acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber acuan serta daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan peraturan peundang-undangan (Permendiknas No.17, Tahun 2010).
2. Publikasi sebagian atau keseluruhan isi Tesis pada jurnal atau forum ilmiah lain harus seijin dan menyertakan tim pembimbing sebagai *author* dan FKIP UNS sebagai institusinya. Apabila dalam waktu sekurang-kurangnya satu semester (enam bulan sejak pengesahan Tesis) saya tidak melakukan publikasi dari sebagian ayau keseluruhan Tesis ini, maka Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi, Program Pascasarjana Kependidikan FKIP UNS berhak mempublikasikan pada jurnal ilmiah yang diterbitkan oleh Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi, Program Pascaserjana Kependidikan FKIP UNS. Apabila saya melakukan pelanggaran dari ketentuan publikasi ini, maka saya bersedia mendapatkan sanksi akademik yang berlaku

Surakarta, Februari 2017

Yang membuat pernyataan,



M. Fathur Rahman

NIM S991502011

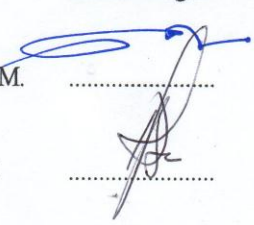
**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI *MILLIONAIRE QUIZ*
BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG
EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SMA NEGERI DI SRAGEN**

TESIS

Oleh

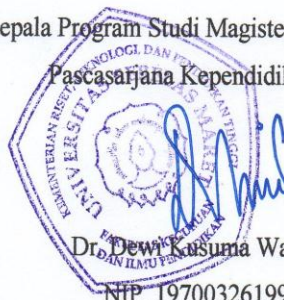
M. Fathur Rahman

S991502011

Komisi Pembimbing	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Pembimbing I	Prof. Dr. Trisno Martono, M.M. NIP 195103311976031003	
Pembimbing II	Dr. Djoko Santosa TH, M.Pd NIP 195402031981031002

**Telah dinyatakan memenuhi syarat
pada tanggal 2017**

Kepala Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi
Pascasarjana Kependidikan FKIP UNS



Dr. Dewa Kusuma Wardani, M.Si.

NIP. 197003261998022001

**PENGEMBANGAN PERMAINAN EDUKASI *MILLIONAIRE QUIZ*
BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG
EFEKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA SMA NEGERI DI SRAGEN**

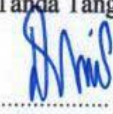

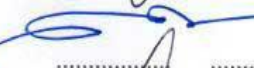

TESIS

Oleh

M. FATHUR RAHMAN

S991502011

Tim Penguji

Jabatan	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	Dr. Dewi Kusuma Wardani, M.Si. NIP. 197003261998022001	
Sekretaris	Dr. C. Dyah S Indrawati, M.Pd. NIP. 196105181989031001	
Anggota Penguji	Prof. Dr. Trisno Martono, M.M NIP. 195103311976031003 Dr. Djoko Santosa TH, M.Pd NIP. 195402031981031002	 

Telah dipertahankan di depan penguji

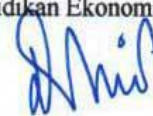
Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada tanggal



Prof. Dr. Djoko Nurkamto, M.Pd
NIP. 196101241987021001

Kepala Program Studi Magister
Pendidikan Ekonomi,



Dr. Dewi Kusuma Wardani, M.Si.
NIP. 197003261998022001

MOTTO

Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya, hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah

(Abu Bakar Sibli)

Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.

(Aldus Huxley)

Hidup itu perjuangan, maka berjuanglah demi kesuksesan dan kebahagiaan, sekalipun badai menerjang

(Fathur)

PERSEMBAHAN

Beribu syukur kehadirat Allah SWT, atas izin dan ridho-Nya, kini dapat kupersembahkan karya kecil sederhana ini kepada orang-orang tercinta yang menyatu dalam darah dan jiwaku yang menjadi motivator dalam kebahagiaan hidupku.

1. Kedua orang tua saya Bapak Sihman Bani, S.E dan Almarhum Ibu Usmawati, S.Pd yang senantiasa memberikan kasih sayang, semangat, motivasi dan pengorbanan tiada henti, serangkaian do'a dengan tulus ikhlas dipanjatkan dalam setiap langkahku serta dukungan moral dan material untuk menggapai masa depanku, semoga Ibuku tersayang ditempatkan di surgaNya. Amin.
2. Kedua adikku Siti Rahma Wati dan M. Iqbal Al Rasyid tersayang atas do'a, semangat dan kasih sayang yang diberikan, lanjutkan pendidikan kalian adik-adikku, tak boleh menyerah.
3. Keluarga besar yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, semangat dan do'anya
4. Teman-teman Magister Pendidikan Ekonomi Angkatan XII, terimakasih atas kenangan indah yang kalian berikan, semoga persahabatan terjalin abadi. Amin.
5. Almamater tercinta.

M. Fathur Rahman. 2017. **Pengembangan Permainan Edukasi *Millionaire Quiz* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri Di Sragen.** TESIS. Pembimbing: Prof. Dr. Trisno Martono, M.M. Kopembimbing: Dr. Djoko Santosa TH, M.Pd. Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui pengembangan permainan edukasi *millionaire quiz* dengan bantuan *software android*, 2) Mengetahui keefektifan permainan edukasi *millionaire quiz* berbasis *android* sebagai media pembelajaran yang efektif bagi siswa kelas XI IPS SMA Negeri di Sragen.

Penelitian dan pengembangan media ini menggunakan prosedur Borg and Gall yang dimodifikasi. Sasaran penelitian terdiri atas kelas uji coba media pada siswa kelas XI IPS 4 SMA Negeri 2 Sragen, sedangkan sasaran pengembangan media pada SMA Negeri 2 Sragen siswa kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol sedangkan SMA Negeri 3 Sragen siswa kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas XI IPS 4 sebagai kelas kontrol.

Berdasarkan analisis deskriptif permainan edukasi *millionaire quiz* berbasis *android* memperoleh hasil validasi ahli materi sebesar 82,29 dengan kriteria sangat baik, ahli media sebesar 83,60 dengan kriteria sangat baik, ahli bahasa sebesar 100 dengan kriteria sangat baik, dan ahli praktisi sebesar 90,62 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian didapat hasil belajar siswa SMA Negeri 2 Sragen saat *pretest* kelas kontrol dengan rata-rata nilai sebesar 46,63 dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,28. Pada SMA Negeri 3 Sragen saat *pretest* kelas kontrol dengan rata-rata nilai sebesar 46,84 dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 83,72. Berdasarkan uji efektifitas dengan menggunakan *software* IMB SPSS 22 dengan rumus *t-test* nilai signifikan sebesar $0,001 < 0,05$ berarti H_1 diterima berarti kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa permainan edukasi *millionaire quiz* berbasis *android* layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: pengembangan, permainan edukasi *millionaire quiz* berbasis *android*, media pembelajaran

M. Fathur Rahman. 2017. *Development of Educational Millionaire Quiz Game For Android Based Media Learning Effective To Improve Student Results SMA In Sragen. THESIS. Supervisor: Prof. Dr. Trisno Martono, M.M. Kopembimbing: Dr. Djoko Santosa TH, M.Pd. Master of Economics, the Faculty of Education University of March.*

ABSTRACT

This development aims to: 1) Determine the development of educational games millionaire quiz with the help of android software, 2) Determine the effectiveness of educational games millionaire quiz based on android as a medium for effective learning for students of class XI IPS SMA in Sragen.

Research and development of these media using a procedure modified Borg and Gall. The research objectives consist of classroom testing media in class XI IPS 4 SMAN 2 Sragen, while targeted media development at SMA Negeri 2 Sragen class XI IPS 3 as an experimental class and class XI IPS 1 as a class control while SMA Negeri 3 Sragen class XI IPS 3 as an experimental class and class XI IPS 4 as the control class.

Based on descriptive analysis millionaire quiz-based educational games android obtain validation results matter expert at 82.29 with very good criteria, a media expert at 83.60 with the criteria very well, a linguist at 100 with very good criteria, and expert practitioners at 90.62 with the criteria very well. Based on trial results obtained use of student learning outcomes SMAN 2 Sragen pretest control group with an average value of 46.63 and an average value of 83.28 posttest experimental class. In SMA Negeri 3 Sragen pretest control group with an average value of 46.84 and an average value of 83.72 posttest experimental class. Based on effectiveness test using SPSS 22 software IMB with the formula t-test significant value of $0.001 < 0.05$ means H_1 acceptable means experimental class is better than the control class. This shows that the millionaire quiz-based educational games android feasible to use to improve student learning outcomes.

Keywords: development, educational games android-based millionaire quiz, learning media

PRAKATA

Segala Puji syukur kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, dan taufiknya, sehingga dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang senantiasa kita nantikan syafaatnya di yaumul kiamah amin. Tesis ini berjudul: **"Pengembangan Permainan Edukasi *Millionaire Quiz* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif Bagi Siswa Kelas Xi SMA Negeri Di Sragen Jawa Tengah"**, yang disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Magister Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta..

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kemampuan yang dimiliki sehingga banyak mendapatkan petunjuk dan bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus dan ikhlas kepada:

1. Prof. Dr. Ravik Karsidi, M.S selaku Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Prof. Dr. Joko Nurkamto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Dr. Munawir Yusuf, M.Psi selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Dr. Dewi Kusuma Wardani, M.Si selaku Kepala Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
5. Prof. Dr. Trisno Martono, M.M selaku dosen pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi, masukan, dan perhatian sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Dr. Djoko Santosa TH, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, motivasi, masukan, dan perhatian sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Tim penguji yang telah memberikan pengarahannya, masukan, kritik, dan saran yang sangat berguna untuk memperbaiki tesis ini.
8. Bapak dan Ibu dosen khususnya Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah banyak memberikan bimbingan dan ilmu pengetahuan kepada penulis
9. Asri Kasetyaningsih, S.Pd selaku guru ekonomi SMA Negeri 2 Sragen dan Dra. Mulyati, M.Pd selaku guru ekonomi SMA Negeri 3 Sragen yang telah memberikan izin, membimbing dan membantu dalam pelaksanaan penelitian tesis berlangsung
10. Teman-teman mahasiswa Program Studi Magister Pendidikan Ekonomi angkatan XII Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah banyak memberikan motivasi dan masukan dalam penyusunan tesis ini

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan tesis ini. Akhirnya penulis berharap semoga tesis ini bermanfaat bagi pembaca dan dunia pendidikan

Surakarta, Januari 2017

M. Fathur Rahman

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS PUBLIKASI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A Latar Belakang Masalah.....	1
B Rumusan Masalah	5
C Tujuan Pengembangan	5
D Pentingnya Pengembangan	5
E Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
F Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
G Definisi Istilah.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A Kajian Pustaka	8
1 Sistem Pendidikan.....	8

2	Belajar dan Pembelajaran	9
	a) Pengertian Belajar	9
	b) Ciri-ciri Perubahan Tingkah Laku dalam Belajar	10
	c) Jenis-jenis Belajar	11
	d) Prinsip-prinsip Belajar	13
	e) Tujuan Belajar	14
3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	16
	a) Pengertian RPP	16
	b) Menyusun RPP	17
4	Metode Pembelajaran	20
	a) Pengertian Metode Pembelajaran	20
	b) Macam-macam Metode pembelajaran	20
	c) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemilihan Metode Pembelajaran.....	22
	d) Variasi Metode Pembelajaran	22
	e) Tujuan Penggunaan Variasi Metode Pembelajaran	23
5	Hakikat Model Problem Based Learning	24
	a) Pengertian Problem Based Learning	24
	b) Karakteristik PBL.....	26
	c) Langkah-langkah Proses PBL	27
6	Media Pembelajaran	30
	a) Pengertian Media Pembelajaran	30
	b) Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran ..	31
	c) Klasifikasi Media Pembelajaran	33
	d) Prinsip Pembelajaran yang Efektif.....	34

e)	Rancangan Permainan Edukasi.....	36
f)	Permainan Edukasi <i>Millionaire Quiz</i> Berbasis Edukasi sebagai Media yang Efektif.....	38
7	Evaluasi Pembelajaran	38
a)	Pengertian Evaluasi Pembelajaran	38
b)	Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran	40
8	Game Edukatif <i>Mellionaire Quiz</i> Berbasis <i>Android</i>	41
a)	Sistem Operasi <i>Android</i>	44
9	Mata Pelajaran Ekonomi.....	46
10	Hasil Belajar.....	49
a)	Pengertian Hasil Belajar.....	49
b)	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	50
B	Kajian Penelitian yang Relevan	52
C	Kerangka Berpikir	53
D	Model Faktual	55
E	Model Hipotetik	56
F	Model Pengembangan.....	57
BAB III METODE PENELITIAN		58
A	Jenis Penelitian	58
B	Prosedur Penelitian.....	58
1	Tahap Pendahuluan.....	61
a.	Strategi Penelitian	61
b.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
c.	Jenis dan Sumber Data.....	62
d.	Teknik Pengumpulan Data.....	62

e.	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	65
f.	Teknik Analisis Data	65
g.	Output Penelitian Tahap Pendahuluan	66
2	Tahap Pengembangan Model.....	66
a.	Model Pengembangan (Desain Produk).....	66
b.	Validasi Desain	66
c.	Revisi Desain	67
d.	Uji Coba produk.....	67
1)	Desain Uji Coba	67
2)	Objek Uji Coba	68
3)	Jenis Data	68
4)	Instrumen Pengumpulan Data.....	68
5)	Teknik Analisis Data.....	72
6)	Revisi Produk.....	75
7)	Evaluasi dan Penyempurnaan	75
8)	Model Hipotetik (Model Akhir Hasil Revisi pada Tahap Pengembangan Model).....	75
3	Tahap Pengujian Model.	76
a.	Strategi Penelitian	76
b.	Tempat dan Waktu Penelitian	77
c.	Subjek Penelitian.....	78
d.	Teknik Pengumpulan Data.....	78
4	Teknik Analisis Data.....	79
5	Output Penelitian Tahap Pengujian Model.	83

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	84
A Hasil Studi Pendahuluan dan Pembahasan	84
1 Data Hasil Belajar Siswa SMA Negeri Di Sragen.....	84
2 Hasil Analisis Kebutuhan	85
3 Studi Literatur	89
4 Rencana Pengembangan Modul.....	90
B Pengembangan Media	91
1 Desain Produk	91
2 Validasi Kelayakan Produk.....	96
3 Revisi Produk.....	105
4 Validitas dan Reliabilitas.	105
5 Uji Coba Produk.....	110
C Pengujian Media.....	114
1 Deskripsi Data	115
2 Uji Persyaratan Analisis.....	117
3 Pengujian Hipotesis.....	121
D Pembahasan Produk	126
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	129
A Simpulan	129
B Rekomendasi.....	131
DAFTAR PUSTAKA	133

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penyusunan RPP	17
2.2 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	47
3.1 Rincian Waktu Pelaksanaan Penelitian tahun 2016.....	62
3.2 Pengambilan Keputusan Revisi Pengembangan	73
3.3 Pengambilan Keputusan Revisi Pengembangan	74
3.4 Validasi permainan edukasi	80
4.1 Nilai Rata-Rata Akhir Semester Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 2 Sragen	84
4.2 Nilai Rata-Rata Akhir Semester Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 3 Sragen	84
4.3 Hasil Validasi Ahli Materi Pengembangan Permainan Edukasi <i>Millionaire Quiz</i> Berbasis <i>Android</i>	96
4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	97
4.5 Hasil Validasi Ahli Media	98
4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media	99
4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	100
4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	101
4.9 Hasil Validasi Ahli Praktisi	101
4.10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Praktisi	104
4.11 Hasil Revisi Ahli Materi, Ahli Media, Ahli Bahasa Serta Ahli Praktisi	105
4.12 Hasil Validasi Angket.....	105
4.13 Hasil Riabelitas Angket	107

4.14	Hasil Uji Validasi Soal Tes <i>Millionaire Quiz</i>	108
4.15	Hasil Uji Reabilitas Instrumen Tes <i>Millionaire Quiz</i>	109
4.16	Hasil Penilaian Siswa Pada Uji Terbatas	110
4.17	Rekapitulasi Penilaian Siswa Pada Uji Terbatas	112
4.18	Komentar Dan Saran Uji Coba Terbatas	113
4.19	Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol SMA Negeri 2 Sragen	115
4.20	Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen Dan Kontrol SMA Negeri 3 Sragen	116
4.21	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol SMA Negeri 2 Sragen.....	117
4.22	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol SMA Negeri 2 Sragen.....	118
4.23	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol SMA Negeri 3 Sragen.....	118
4.24	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol SMA Negeri 3 Sragen.....	119
4.25	Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Eksperimen dan Kontrol SMA Negeri 2 Sragen	119
4.26	Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol SMA Negeri 2 Sragen	120
4.27	Uji Homogenitas <i>Pretest</i> Eksperimen dan Kontrol SMA Negeri 3 Sragen	120
4.28	Uji Homogenitas <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol SMA Negeri 3 Sragen	120

4.29	Uji T <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMA Negeri 2 Sragen	121
4.30	Uji T- <i>test (Independent Samples T-test) Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMA Negeri 2 Sragen.....	122
4.31	Uji T <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMA Negeri 2 Sragen	123
4.32	Uji T- <i>test (Independent Samples T-test) Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMA Negeri 2 Sragen.....	123
4.33	Uji T <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMA Negeri 3 Sragen	123
4.34	Uji T- <i>test (Independent Samples T-test) Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMA Negeri 3 Sragen.....	124
4.35	Uji T <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMA Negeri 3 Sragen	124
4.36	Uji T- <i>test (Independent Samples T-test) Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol SMA Negeri 2 Sragen.....	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	53
2.2 Model Factual	55
2.3 Model Hipotesis	56
2.4 Model Pengembangan	57
3.1 Skema Prosedur Pengembangan	59
3.2 Desain Eksperimen dengan Kelompok Kontrol.....	77
4.1 Proses pembelajaran dalam kelas	87
4.2 Proses pembelajaran dalam kelas.....	87
4.3 <i>Cover</i> permainan edukasi <i>millionaire quiz</i>	91
4.4 Setelah menekan <i>button</i> menu.....	92
4.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	92
4.6 Silabus.....	93
4.7 Uraian materi	93
4.8 bentuk permainan edukasi	94
4.9 <i>Button Audience</i>	94
4.10 <i>Button Phonefriend</i>	94
4.11 <i>fifty-fifty</i>	95
4.12 kolom hadiah.....	95
4.13 Jawaban Benar	95
4.14 Jawaban Salah.....	96
4.15 Hasil Uji Coba Terbatas.....	113
4.16 Rumus dijadikan satu slide	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 silabus ekonomi kelas XI SMA	137
2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	140
3 Angket Ahli Materi	162
4 Analisis Deskriptif Ahli Materi.....	165
5 Angket Ahli Media.....	166
6 Analisis Deskriptif Ahli Media	169
7. Angket Ahli Bahasa	170
8. Analisis Deskriptif Ahli Bahasa.....	173
9 Angket Praktisi I	174
10 Angket Praktisi II	179
11 Analisis Deskriptif Ahli Praktisi I dan II	184
12 Angket Siswa	185
13 Hasil Validitas dan Reliabilitas Angket Siswa	189
14 Angket Siswa Setelah Uji Validitas dan Reliabilitas	191
15 Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Test Siswa	194
16 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Soal Tes Siswa.....	196
17 Hasil Uji Daya Beda Instrumen Soal Tes Siswa.....	198
Rekapitulasi Nilai <i>Prestest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan	
18 Kelas Kontrol SMA Negeri 2 Sragen.....	200
19 Uji Normalitas dan Homogenitas SMA Negeri 2 Sragen	201
20 Rekapitulasi Nilai <i>Prestest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan	
Kelas Kontrol SMA Negeri 3 Sragen.....	204
21 Uji Normalitas dan Homogenitas SMA Negeri 3 Sragen	205
22 Uji Hipotesis SMA Negeri 2 Sragen	208
23 Uji Hipotesis SMA Negeri 3 Sragen	210

24	Dokumentasi	212
25	Dokumen Arsip Surat Penelitian.....	213