

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Definisi Operasional.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.5.2 Manfaat Praktis.....	9
BAB 2 LANDASAN TEORETIS.....	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Pengembangan.....	10
2.1.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	11
2.1.3 Game Kearifan lokal.....	14
2.1.4 <i>Scratch</i>	18
2.1.5 Bilangan Berpangkat.....	24
2.1.6 Respon Peserta Didik.....	25
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	26
2.3 Kerangka Teoritis.....	27
2.4 Fokus Penelitian.....	28
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN.....	29
3.1 Metode Penelitian.....	29

3.2 Sumber Data Penelitian.....	32
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4 Instrumen Penelitian.....	33
3.5 Teknik Analisis Data.....	35
3.6 Waktu dan Tempat Penelitian.....	38
3.6.1 Waktu Penelitian.....	38
3.6.2 Tempat Penelitian.....	39
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.1.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	40
4.1.2 <i>Design</i> (Desain/Perancangan).....	44
4.1.3 <i>Develop</i> (Pengembangan).....	50
4.1.4 <i>Design</i> (Desain/Perancangan) - Revisi.....	60
4.1.5 <i>Develop</i> (Pengembangan) - Revisi.....	62
4.1.6 <i>Implement</i> (Penerapan).....	67
4.1.7 <i>Evaluate</i> (Evaluasi).....	69
4.2 Pembahasan.....	70
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1 Simpulan.....	79
5.2 Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	135