

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME ADVENTURE*
DENGAN KONTEKS BUDAYA MELAYU MARITIM UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH
MATEMATIS PADA SISWA SMP**



Skripsi

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana
Pendidikan (S.Pd.)

Oleh

Syarifah Iffa Syahfiqah

NIM 2103020043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI
TANJUNGPINANG**

2025



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Dompok, Pulau Dompok, Tanjungpinang 29111
Telepon (0771) 4500099, Faksimile (0771) 4500090, Kotak Pos 155
Laman <http://fkip.umrah.ac.id>, Posel fkip@umrah.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Syarifah Iffa Syahfiqah
NIM : 2103020043
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Game Adventure* dengan Konteks Budaya Melayu Maritim untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa SMP

Telah diuji pada ujian sidang akhir Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji dan telah direvisi sesuai masukan Dewan Penguji dan arahan pembimbing.

Tanjungpinang, 7 Juli 2025

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Febrian, S.Pd., M.Sc.
NIP 198802072015041004

Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd.
NIP 198712302019032010

Mengetahui,

Koordinator Program Studi
Pendidikan Matematika

Nurul Hilda Syani Putri, S.Pd., M.Si.
NIP 199110142022032008



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Dompok, Pulau Dompok, Tanjungpinang 29111
Telepon (0771) 4500099, Faksimile (0771) 4500090, Kotak Pos 155
Laman <http://fkip.umrah.ac.id>, Posel fkip@umrah.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Syarifah Iffa Syahfiqah
NIM : 2103020043
Program Studi : Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Game Adventure* dengan Konteks Budaya Melayu Maritim untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa SMP

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji Tanjungpinang.

Tanjungpinang, 7 Juli 2025

Menyetujui,
Dewan Penguji:

1. **Susanti, S.Pd., M.Pd.**
NIP 199202092019032020

Ketua
Penguji

2. **Dr. Nur Izzati, S.Pd., M.Si.**
NIP 197003251998022002

Anggota
Penguji I

3. **Nurul Hilda Syani Putri, S.Pd., M.Si.**
NIP 199110142022032008

Anggota
Penguji II

4. **Febrian, S.Pd., M.Sc.**
NIP 198802072015041004

Anggota
Penguji III

5. **Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd.**
NIP 198712302019032010

Anggota
Penguji IV

Mengetahui,

Dekan,



Ahada R. Shamsah, S.Pd., M.Pd.
NIP 198504072012122003

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Matematika,**

Nurul Hilda Syani Putri, S.Pd., M.Si.
NIP 199110142022032008



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS MARITIM RAJA ALI HAJI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Dompok, Pulau Dompok, Tanjungpinang 29111
Telepon (0771) 4500099, Faksimile (0771) 4500090, Kotak Pos 155
Laman <http://fkip.umrah.ac.id>, Posel fkip@umrah.ac.id

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Syarifah Iffa Syahfiqah
NIM : 2103020043
Kelas : B
Semester : 8
Angkatan/Tahun Akademik : 2021/2025
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran *Game Adventure*
dengan Konteks Budaya Melayu Maritim untuk
Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah
Matematis pada Siswa SMP

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik Sarjana, baik di Universitas Maritim Raja Ali Haji maupun di Perguruan Tinggi lain;
2. Karya ilmiah ini murni gagasan dari penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari dosen pembimbing;
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah ditulis atau dipublikasikan kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang telah berlaku

Tanjungpinang, 7 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,

METERAI
TEMPEL
00AMX356911414

Syarifah Iffa Syahfiqah
NIM 2103020043

MOTTO

*“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah berjanji, bahwa
sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”*

(QS. Al-Insyirah: 5-6)

*“Jangan pernah merasa tertinggal, setiap orang punya proses dan rezekinya
masing-masing”*

(QS. Maryam: 4)

“It’s fine to fake it until you make it, until you do, until it true”

(Taylor Swift)

*“Tidak apa-apa. Tidak perlu hidup seperti orang lain. Kau hanya perlu menjalani
hidupmu sendiri”*

(Kim Sabu - Dr. Romantic)

“Allah know you are trying, that’s more than enough”

(Syarifah Iffa Syahfiqah)

PERSEMBAHAN

syukur yang tak terhingga peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunianya peneliti diberikan kesehatan dan kekuatan untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Adventure* dengan Konteks Budaya Melayu Maritim untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa SMP” dengan lancar dan selalu diberikan kemudahan. Dengan rasa bangga karya ini peneliti persembahkan untuk:

1. Alm. Abah Syed Khaidir Bin Syed Syamsuddin, yang telah memberikan teladan hidup dan doa yang tak pernah putus. Meski tak dapat menyaksikan pencapaian ini secara langsung, namun cinta dan pengorbanan Abah akan selalu menjadi motivasi dalam setiap langkah hidup Angah.
2. Mama Dahariah tersayang, yang dengan penuh kasih sayang dan kesabaran telah mendampingi perjalanan pendidikan Angah. Terimakasih atas setiap doa, dukungan, dan pengorbanan yang tak terhitung nilainya.
3. Abang Syed Irfan Syamsuri dan Keponakan Syarifah Nuratiqah Khairani yang selalu memberikan semangat dan keceriaan di tengah perjuangan menyelesaikan studi ini. Kalian adalah motivasi untuk terus menjadi yang terbaik.
4. Bapak Febrian, S.Pd., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I, yang dengan penuh kesabaran, dedikasi, dan bimbingan yang sangat berarti telah membimbing saya selama proses penyusunan tugas akhir ini. Terimakasih atas ilmu, waktu, dan dukungan yang tak ternilai harganya.

5. Ibu Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, atas arahan, kritik, dan motivasi yang diberikan sehingga karya tulis ini dapat terselesaikan dengan baik. Terimakasih atas ilmu, waktu, dan dukungan yang tak ternilai harganya.
6. Teman-teman *Reborn*, Rispa Herda Desnita, Annisa Ulfa Khaira, Wan Nafisa Azzahra, Julita Mardahlia, Tahnia Luthfiyana, yang telah berbagi suka duka dari SMP hingga perkuliahan. Tanpa kebersamaan, dukungan, dan semangat kalian, perjalanan ini tidak akan sama indahnya.
7. Teman semasa kecil, Raenanta Ikhlusunisa Samara dan Lisa Ira, yang telah berbagi pengalaman suka maupun duka dari dulu hingga sekarang. Terimakasih untuk semangat dan dukungan yang telah diberikan.
8. Kak Rimdi Anggreli dan Irna Andriani Hamuddin, yang telah menjadi sosok inspirasi dan pembimbing dalam perjalanan hidup. Terimakasih atas nasihat dan dukungan selama ini.
9. Bapak/Ibu guru dan Bapak/Ibu dosen almameter tercinta:
 - 1) MI Darul Ulum Ranai
 - 2) SMP Negeri 1 Bunguran Timur
 - 3) SMA Negeri 1 Bunguran Timur
 - 4) Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji (UMRAH)

KATA PENGANTAR

Peneliti mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT untuk limpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Adventure* dengan Konteks Budaya Melayu Maritim untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis pada Siswa SMP” guna memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Maritim Raja Ali Haji.

Peneliti menyadari keterbatasan di berbagai hal dalam menyelesaikan Skripsi ini, akan tetapi berkat bantuan dan dukungan dari ebrbagai pihak sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Agung Dhamar Syakti, S. Pi., DEA, selaku Rektor Universitas Maritim Raja Ali Haji
2. Ibu Dr. Ahada Wahyusari, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Maritim Raja Ali Haji yang senantiasa menyediakan fasilitas dan memberikan ide serta pemikiran kemajuan FKIP UMRAH;
3. Ibu Nurul Hilda Syani Putri, S.Pd., M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Matematika, Dosen Pembimbing Akademik, sekaligus penguji I yang turut memberikan ilmu, saran, dan komentar demi kesempurnaan skripsi ini;

4. Bapak Febrian, S.Pd., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I yang senantiasa sabar dan memberikan banyak ilmu dan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini;
5. Ibu Nur Asma Riani Siregar, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang senantiasa sabar memberikan bimbingan dan masukan dalam proses penyelesaian Skripsi ini agar lebih baik;
6. Ibu Susanti, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Penguji yang turut memberikan ilmu, saran, dan komentar demi kesempurnaan Skripsi ini;
7. Ibu Dr. Nur Izzati, S.Pd., M.Si., selaku Penguji I dan validator ahli pada penelitian yang turut memberikan ilmu, saran, dan komentar demi kesempurnaan Skripsi ini;
8. Bapak Okta Alpindo, M.Pd., selaku validator instrumen penelitian;
9. Ibu Puji Astuti, S.Pd., M.Sc., Ibu Mirta Fera, S.Pd., M.Sc., dan Ibu Desi Rahmatina, S.Pd., M.Sc. selaku validator ahli pada penelitian ini;
10. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Maritim Raja Ali Haji;
11. Bapak Widagdo, selaku staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Matematika, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan seluruh administrasi dan pemberkasan selama proses penyusunan skripsi ini;
12. Kepala sekolah SMP Negeri 1 Tanjungpinang bapak Muhammad Dirman, S.Pd. dan guru mata pelajaran matematika kelas VIII ibu Widi Kurniasih, S.Pd. yang telah memberikan izin dan dukungan penuh terhadap penelitian ini;

13. Keluarga besar yang telah memberikan motivasi dan doa yang tiada henti untuk Peneliti;
14. Keluarga besar prodi pendidikan matematika UMRAH, khususnya teman-teman angkatan 2021 yang sama-sama berjuang diperkuliahan dan menyelesaikan studi;
15. Keluarga besar Himpunan Mahasiswa Matematika (HIMATIKA) yang telah memberikan dukungan serta doa kepada Peneliti;
16. Teman Seperjuangan Desi Fitriani dan Dewi Fatmila, yang telah memberikan dukungan dan semangat selama proses perkuliahan.
17. *Last but not least*, terimakasih untuk diri ini karena memilih untuk selalu berusaha dan menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Dengan penuh rasa syukur, peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Tanjungpinang, 6 Juli 2025

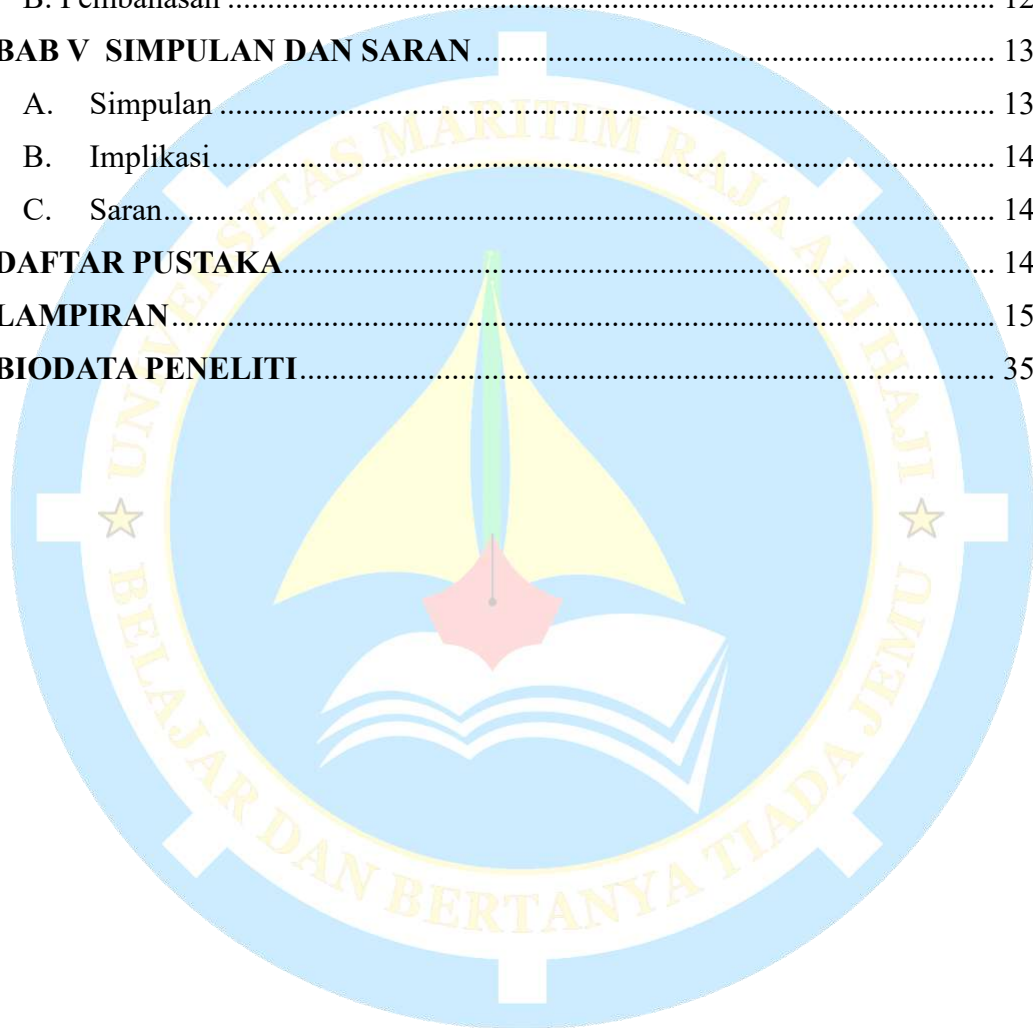


Syarifah Iffa Syahfiqah

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	10
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian.....	11
G. Definisi Operasional.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Landasan Teori	15
B. Hubungan Pemecahan Masalah Matematis, <i>Game Adventure</i> dan Budaya Melayu Maritim.....	46
C. Penelitian Relevan.....	48
D. Kerangka Berpikir.....	57
BAB III METODE PENELITIAN	60
A. Jenis Penelitian.....	60
B. Model Penelitian dan Pengembangan	60
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	61
D. Uji Coba Produk.....	66
E. Jenis Data	70

F. Instrumen Pengumpulan Data	72
G. Teknik Analisis Data	82
H. Rekapitulasi Data	93
I. Jadwal Penelitian.....	95
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	97
A. Hasil Penelitian	97
B. Pembahasan	129
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	139
A. Simpulan	139
B. Implikasi.....	140
C. Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	142
LAMPIRAN.....	153
BIODATA PENELITI.....	357



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Contoh Pekerjaan Peserta Didik.....	4
Gambar 2. 1 Balok dan Jaring-jaring Balok.....	37
Gambar 2. 2 Macam-macam Prisma dan Jaring-jaring Prisma	38
Gambar 2. 3 Bubu	41
Gambar 2. 4 Perahu Jong	42
Gambar 2. 5 Tepak Sirih Hiasan Gonggong	44
Gambar 2. 6 Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar	45
Gambar 2. 7 Kerangka Berpikir	59
Gambar 3. 1 Desain Uji Coba Penelitian	68
Gambar 4. 1 Tampilan Awal/Cover	104
Gambar 4. 2 Tampilan CP dan TP	105
Gambar 4. 3 Tampilan Petunjuk Petualangan	105
Gambar 4. 4 Titik Petualangan.....	106
Gambar 4. 5 Profil Pengembang	107
Gambar 4. 6 Tampilan Pembuatan Media Pembelajaran	113
Gambar 4. 7 Tampilan Penambahan Soal Tantangan.....	114
Gambar 4. 8 Revisi Produk Ahli Media	117

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Desain Pengembangan ADDIE	19
Tabel 2. 2 Langkah-langkah dan Indikator dari Pemecahan Masalah Polya	22
Tabel 2. 3 Tujuan Pembelajaran	36
Tabel 2. 4 Persamaan dan Perbedaan Studi Relevan.....	53
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Lembar Wawancara Guru	73
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Lembar Wawancara Peserta Didik.....	73
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 (Satu).....	74
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Pertemuan 2 (Dua)	74
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Validasi Instrumen Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Lembar Validasi Instrumen Validasi Ahli Materi	76
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Lembar Validasi Instrumen Validasi Ahli bahasa	76
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Lembar Validasi Instrumen Praktikalitas Guru dan Peserta Didik.....	77
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Lembar Validasi Soal.....	77
Tabel 3. 10 Lembar Validasi Produk Ahli Materi.....	79
Tabel 3. 11 Lembar Validasi Produk Ahli Media	79
Tabel 3. 12 Lembar Validasi Produk Ahli Bahasa.....	80
Tabel 3. 13 Lembar Angket Respon Guru dan Peserta Didik	81
Tabel 3. 14 Interval Kategori valid	83
Tabel 3. 15 Interval Kategori Valid	84
Tabel 3. 16 Skala Penilaian Kepraktisan Media.....	84
Tabel 3. 17 Interval Kategori Praktis	85
Tabel 3. 18 Kisi-kisi Instrumen Pemecahan Masalah Matematis	86
Tabel 3. 19 Rubrik Penilaian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	87
Tabel 3. 20 Kriteria Indeks Reliabilitas.....	89
Tabel 3. 21 Kriteria Indeks Tingkat Kesukaran	90
Tabel 3. 22 Kriteria indeks Daya Pembeda.....	91
Tabel 3. 23 Kriteria Perhitungan <i>N-Gain</i>	92

Tabel 3. 24 Rekapitulasi Data	94
Tabel 3. 25 Jadwal Penelitian.....	96
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Materi	100
Tabel 4. 2 <i>Storyboard</i>	103
Tabel 4. 3 Daftar Nama Validator.....	114
Tabel 4. 4 Validator Ahli Media	115
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Validasi Media	115
Tabel 4. 6 Validator Ahli Materi.....	117
Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Validasi Materi.....	117
Tabel 4. 8 Revisi Produk Ahli Materi.....	118
Tabel 4. 9 Validator Ahli Bahasa.....	119
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Validasi Bahasa.....	119
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Secara Keseluruhan	120
Tabel 4. 12 Revisi Produk Ahli Bahasa.....	121
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan Praktikalitas Respon Guru	124
Tabel 4. 14 Hasil Perhitungan Praktikalitas Respon Peserta Didik	124
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Respon Guru dan Peserta Didik	125
Tabel 4. 16 Nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	125
Tabel 4. 17 Hasil <i>n-gain score</i>	126
Tabel 4. 18 Persentase Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	127

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Guru	154
Lampiran 2 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	158
Lampiran 3 Lembar Validasi Instrumen Validasi Ahli Media.....	159
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Validasi Materi	163
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Validasi Bahasa	166
Lampiran 6 Lembar Validasi Instrumen Validasi Praktikalitas.....	170
Lampiran 7 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media yang Telah Valid.....	173
Lampiran 8 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi yang Telah Valid	177
Lampiran 9 Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa yang Telah Valid	181
Lampiran 10 Lembar Instrumen Validasi Ahli Praktikalitas yang Telah Valid...	184
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Media	190
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Materi	197
Lampiran 13 Lembar Validasi Ahli Bahasa	204
Lampiran 14 Lembar Praktikalitas Respon Guru dan Peserta Didik	211
Lampiran 15 Angket Uji Coba Kelompok Kecil.....	219
Lampiran 16 Kisi-Kisi Instrumen Pemecahan Masalah Matematis (<i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>).....	221
Lampiran 17 Soal <i>Pretest</i>	225
Lampiran 18 Kunci Jawaban dan Skor Soal <i>Pretest</i>	227
Lampiran 19 Rubrik Penilaian Pemecahan Masalah Matematis (<i>Pretest</i>)	233
Lampiran 20 Soal <i>Posttest</i>	237
Lampiran 21 Kunci Jawaban dan Skor Soal <i>Posttest</i>	239
Lampiran 22 Rubrik Penilaian Pemecahan Masalah Matematis (<i>Posttest</i>)	245
Lampiran 23 Lembar Validasi Instrumen Efektivitas (Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>)	249
Lampiran 24 Hasil Analisis Butir Soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	255
Lampiran 25 Modul Ajar.....	257
Lampiran 26 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Pertemuan 1 (Satu).....	266

Lampiran 27 Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	
Pertemuan 2 (Dua)	267
Lampiran 28 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	268
Lampiran 29 Hasil Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran	283
Lampiran 30 <i>Powerpoint</i>	307
Lampiran 31 <i>Storyboard</i>	310
Lampiran 32 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	319
Lampiran 33 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Media.....	320
Lampiran 34 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	322
Lampiran 35 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Materi	323
Lampiran 36 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	325
Lampiran 37 Hasil Pengolahan Data Validasi Ahli Bahasa	326
Lampiran 38 Rekapitulasi Praktikalitas Guru	328
Lampiran 39 Hasil Pengolahan Data Praktikalitas Guru	329
Lampiran 40 Rekapitulasi Praktikalitas Peserta Didik	331
Lampiran 41 Hasil Pengolahan Data Praktikalitas Peserta Didik.....	332
Lampiran 42 Rekapitulasi Hasil Validasi Instrumen Efektivitas	334
Lampiran 43 Hasil Pengolahan Data Validasi Instrumen Efektivitas	335
Lampiran 44 Hasil Pengolahan Data Efektivitas Produk.....	337
Lampiran 45 Produk Penelitian Sebelum dan Sesudah Validasi.....	338
Lampiran 46 Produk Penelitian.....	339
Lampiran 47 Surat Izin Penelitian dari Fakultas ke Dinas Pendidikan.....	348
Lampiran 48 Surat Izin Penelitian dari Fakultas ke KESBANGPOL.....	349
Lampiran 49 Surat Izin Penelitian dari Fakultas ke SMP Negeri 1 Tanjungpinang	350
Lampiran 50 Surat Rekomendasi Penelitian dari Badan KESBANGPOL	351
Lampiran 51 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Tanjungpinang	352
Lampiran 52 Surat Persetujuan Penelitian dari SMP Negeri 1 Tanjungpinang ..	353
Lampiran 53 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari SMP Negeri 1 Tanjungpinang.....	354
Lampiran 54 Dokumentasi	355