

**PENGEMBANGAN *GAME MYSTERY OF SEQUENCES* BERBASIS
SCRATCH DAN EFEKTIVITASNYA DALAM MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI BARISAN
DAN DERET**

SKRIPSI



OLEH

AHMADA RANA RAFIDHAH

NIM. 22204016

PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI

2026

**PENGEMBANGAN GAME MYSTERY OF SEQUENCES BERBASIS
SCRATCH DAN EFEKTIVITASNYA DALAM MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI BARISAN
DAN DERET**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri

untuk memenuhi salah satu persyaratan

dalam menyelesaikan program Sarjana Pendidikan

Oleh

Ahmada Rana Rafidhah

22204016

**PROGRAM STUDI TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SYEKH WASIL KEDIRI**

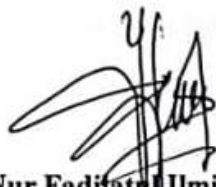
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berjudul "Pengembangan *Game Mystery of Sequences* Berbasis Scratch dan Efektivitasnya dalam Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret" oleh Ahmada Rana Rafidhah ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kediri, 17 Juni 2026

Dosen Pembimbing 1



Nur Fadifatul Ilmiyah, M.Si.
NIP. 199102062018012001

Kediri, 17 Juni 2026

Dosen Pembimbing 2



Eka Resti Wulan, M.Pd.
NIP. 199101252019032012

NOTA DINAS

Kediri, 17 Juni 2026

Nomor : -
Lampiran : 4 (lembar) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri
Jalan Sunan Ampel No.7, Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ahmada Rana Rafidhah

NIM : 22204016

Judul : Pengembangan *Game Mystery of Sequences* Berbasis Scratch dan Efektivitasnya dalam Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1). Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan segera diujikan dalam Sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing 1



Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si.
NIP. 199102062018012001

Dosen Pembimbing 2



Eka Resti Wulan, M.Pd.
NIP. 199101252019032012

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 17 Juni 2026

Nomor : -
Lampiran : 4 (lembar) berkas
Hal : Bimbingan Skripsi

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri (UIN) Syekh Wasil Kediri
Jalan Sunan Ampel No.7, Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Ibu Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ahmada Rana Rafidhah

NIM : 22204016

Judul : Pengembangan *Game Mystery of Sequences* Berbasis Scratch dan Efektivitasnya dalam Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai petunjuk dan tuntunannya yang telah diberikan dalam sidang Munaqosah yang dilaksanakan pada 17 Juni 2026, kami dapat menerima dan menyetujui hasil perbaikannya

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Dosen Pembimbing 1


Nur Fadilahul Ilmiyah, M.Si.
NIP. 199102062018012001

Dosen Pembimbing 2


Eka Resti Wulandari, M.Pd.
NIP. 199101252019032012

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN *GAME MYSTERY OF SEQUENCES* BERBASIS
SCRATCH DAN EFEKTIVITASNYA DALAM MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TGT UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA PADA MATERI BARISAN
DAN DERET**

AHMADA RANA RAFIDHAH

22204016

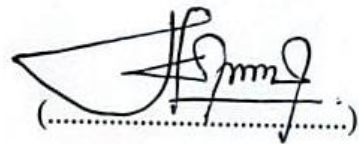
Telah diujikan di depan Sidang Munaqosah Universitas Islam Negeri Syekh Wasil
Kediri pada tanggal 17 Juni 2026

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Eka Sulistyawati, M.Pd.

NIP. 199110092018012002

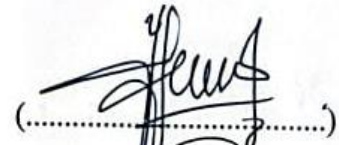


(.....)

2. Penguji I

Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si.

NIP. 199102062018012001

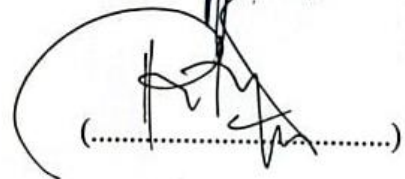


(.....)

3. Penguji II

Eka Resti Wulan, M.Pd.

NIP. 199101252019032012



(.....)

Kediri, 10 Juli 2026

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



HALAMAN MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ ﴿١٥٣﴾

“Wahai orang-orang yang beriman, mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan salat. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar.”

Q.S. Al-Baqarah (2): 153

الَّذِينَ آمَنُوا وَتَطْمَئِنُّ قُلُوبُهُمْ بِذِكْرِ اللَّهِ أَلَا بِذِكْرِ اللَّهِ تَطْمَئِنُّ الْقُلُوبُ ﴿٢٨﴾

“(Yaitu) orang-orang yang beriman dan hati mereka menjadi tenteram dengan mengingat Allah. Ingatlah, bahwa hanya dengan mengingat Allah hati akan selalu tenteram.”

Q.S. Ar-Ra'd (13): 28

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, pertolongan, dan kemudahan yang diberikan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam proses penyusunannya, begitu banyak pihak yang hadir memberi dukungan, doa, semangat, serta kebersamaan penulis melewati berbagai tantangan dan perjuangan. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Ali Hasan dan Ibu Akhlis Fitriyah, yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, kesabaran, dan pengorbanan yang tak terhingga. Terima kasih karena selalu menjadi rumah ternyaman untuk pulang, tempat bercerita, dan sumber kekuatan terbesar dalam hidupku. Terima kasih pula atas doa-doa yang tak pernah terputus, yang selalu mengiringi setiap langkah dan menjadi penguat dalam setiap proses hidupku.
2. Para kakak dan adik-adikku tersayang yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini, terutama di saat penulis lebih banyak rebahan daripada menunjukkan progres yang meyakinkan.
3. Teman-temanku anggota grup Wacana Sukdurat, yaitu Nurma, Siska, Deva, Dini, dan Milla, terima kasih telah menjadi teman bertumbuh sekaligus teman berbagi cerita selama kuliah. Semoga persahabatan kita tetap awet seperti obrolan grup yang tidak pernah sepi.
4. Teman-teman dari grup Wisuda Gelombang 2 Gasss, yaitu Lilis, Kia, dan Siska. Terima kasih atas segala informasi penting seputar bimbingan, revisi, jadwal, rumor ACC, hingga kabar-kabar yang kadang lebih cepat menyebar daripada

pengumuman resmi. Kehadiran kalian membuat proses mengerjakan skripsi terasa lebih ringan dan tentu lebih banyak tertawanya.

5. Teman-teman seperjuangan Program Studi Tadris Matematika, khususnya kelas A angkatan 2022, yang telah menjadi bagian dari perjalanan panjang selama masa perkuliahan. Terima kasih atas kebersamaan, kerja sama, cerita, dan pengalaman berharga yang telah dilalui bersama hingga sampai pada titik ini.
6. Civitas Akademika UIN Syekh Wasil Kediri, khususnya dosen pembimbing I, Ibu Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si., dan dosen pembimbing II, Ibu Eka Resti Wulan, M.Pd., yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas setiap ilmu, nasihat, motivasi, dan waktu yang telah diberikan kepada penulis selama proses penyusunan karya ilmiah ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada seluruh dosen Program Studi Tadris Matematika yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang begitu berarti selama masa studi.
7. Seluruh sahabat, teman, dan keluarga besar yang mungkin tidak dapat disebutkan satu per satu, namun selalu hadir melalui doa, dukungan, perhatian, dan semangat yang diberikan kepada penulis. Kehadiran kalian menjadi bagian penting yang menguatkan langkah penulis hingga mampu menyelesaikan karya ini.

Akhir kata, penulis hanya dapat memanjatkan doa semoga segala bentuk kebaikan, bantuan, dan ketulusan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT. Penulis berharap semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi langkah awal menuju kebermanfaatan yang lebih luas bagi banyak orang. Aamiin ya Rabbal'alamin.

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmada Rana Rafidhah

NIM : 22204016

Program Studi : Tadris Matematika

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan *Game Mystery of Sequences* Berbasis Scratch dan Efektivitasnya dalam Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 17 Juni 2026

Pembuat Pernyataan

Ahmada Rana Rafidhah
NIM. 22204016

HALAMAN ABSTRAK

AHMADA RANA RAFIDHAH, Dosen Pembimbing Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si., dan Eka Resti Wulan, M.Pd., Pengembangan *Game Mystery of Sequences* Berbasis Scratch dan Efektivitasnya dalam Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret, Skripsi, Program Studi Tadris Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Syekh Wasil Kediri, 2026.

Kata Kunci: *Game Mystery of Sequences*, Scratch, *Cooperative Learning* Tipe TGT, Kemampuan Berpikir Kritis, Barisan dan Deret.

Kemampuan berpikir kritis merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran matematika. Hasil pra-penelitian menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa pada materi barisan dan deret masih rendah, dengan hanya 32% siswa mencapai kategori berpikir kritis tinggi, sementara pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan media konvensional. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang mengintegrasikan visualisasi konsep, interaktivitas, pemecahan masalah, eksplorasi, dan umpan balik mampu mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis. Namun, media dengan karakteristik tersebut belum tersedia pada pembelajaran materi barisan dan deret di SMAN 2 Kota Kediri. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan *Game Mystery of Sequences* berbasis Scratch dalam model *Cooperative Learning* tipe TGT untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian ini bertujuan mengetahui validitas, kepraktisan, dan efektivitas penggunaannya. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE dan menggunakan desain *quasi experiment* berupa *Nonequivalent Control Group Design* dengan *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri atas validator ahli materi, ahli media, validator instrumen tes, praktisi lapangan, 10 siswa coba skala kecil, dan 84 siswa uji coba skala besar yang terbagi menjadi kelas eksperimen (*Game Mystery of Sequences* berbasis Scratch dalam model *Cooperative Learning* tipe TGT) dan kelas kontrol (pembelajaran konvensional). Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi, lembar kepraktisan, angket respons siswa, dan tes kemampuan berpikir kritis, sedangkan perangkat pembelajaran meliputi modul ajar dan LKPD. Seluruh instrumen telah divalidasi melalui *expert judgment*. Analisis keefektifan dilakukan melalui perhitungan N-Gain dan uji *Mann-Whitney U Test*. Hasil penelitian menunjukkan game yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Persentase validasi media 88%, validasi materi 93%, dan validasi instrumen tes 94,5%. Tingkat kepraktisan berada pada kategori sangat praktis. Persentase penilaian praktisi lapangan 94%, respons siswa uji coba skala kecil 89,10%, dan uji coba skala besar 92,52%. Dari aspek efektivitas, rata-rata N-Gain kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan kelas kontrol pada kategori rendah. Hasil uji *Mann-Whitney U Test* memperoleh nilai signifikansi 0,001 ($< 0,05$). Dengan demikian, penggunaan *Game Mystery of Sequences* berbasis Scratch dalam model *Cooperative Learning* tipe TGT pada materi barisan dan deret yang diterapkan di kelas eksperimen menghasilkan skor kemampuan berpikir kritis yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

ABSTRACT

AHMADA RANA RAFIDHAH, Supervisors Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si., and Eka Resti Wulan, M.Pd. *Development of a Scratch-Based Mystery of Sequences Game and Its Effectiveness in the Teams Games Tournament (TGT) Cooperative Learning Model for Improving Students' Critical Thinking Skills on Sequences and Series*. Undergraduate Thesis, Mathematics Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Syekh Wasil State Islamic University of Kediri, 2026.

Keywords: Mystery of Sequences Game, Scratch, Teams Games Tournament (TGT), Critical Thinking Skills, Sequences and Series.

Critical thinking skills are an essential competence in mathematics learning. A preliminary study shows that students' critical thinking skills on the topic of sequences and series remain low, with only 32% of students achieving a high category, while learning is still dominated by lecture methods and conventional media. Various studies indicate that digital learning media that integrate conceptual visualization, interactivity, problem-solving, exploration, and feedback can support the development of critical thinking skills. However, such media have not yet been available in the teaching of sequences and series at SMAN 2 Kota Kediri. Therefore, this study develops *Mystery of Sequences Game* based on Scratch within the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournament (TGT) type to improve students' critical thinking skills. The study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the product. This research uses an R&D method with the ADDIE model and employs a quasi-experimental design in the form of a Nonequivalent Control Group Design with a pretest–posttest control group. The research subjects consisted of subject matter experts, media experts, test instrument validators, classroom practitioners, 10 students in a small-scale trial, and 84 students in a large-scale trial divided into an experimental class (using the Scratch-based Mystery of Sequences Game within the TGT model) and a control class (conventional learning). The research instruments included validation sheets, practicality sheets, student response questionnaires, and critical thinking tests, while the learning tools consisted of lesson plans and student worksheets (LKPD). All instruments were validated through expert judgment. Effectiveness analysis was conducted using N-Gain calculations and the Mann-Whitney U test. The results show that the developed game is highly valid, with validation scores of 88% for media, 93% for content, and 94.5% for test instruments. The practicality level is also categorized as highly practical, with scores of 94% from practitioners, 89.10% from the small-scale trial, and 92.52% from the large-scale trial. In terms of effectiveness, the average N-Gain of the experimental class is in the medium category, while the control class is in the low category. The Mann-Whitney U test results show a significance value of 0.001 (< 0.05). Thus, the use of the Scratch-based Mystery of Sequences Game within the Cooperative Learning TGT model in teaching sequences and series results in higher critical thinking scores compared to the control class.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game Mystery of Sequences* Berbasis Scratch dan efektivitasnya dalam Model Pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe TGT untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Barisan dan Deret” dapat diselesaikan dengan baik.

Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Wahidul Anam, M.Ag., selaku Rektor UIN Syekh Wasil Kediri.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Munifah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Wasil Kediri.
3. Ibu Dr. Ninik Zuroidah, M.Si., selaku Ketua Program Studi Tadris Matematika UIN Syekh Wasil Kediri.
4. Ibu Nur Fadilatul Ilmiyah, M.Si., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Eka Resti Wulan, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

6. Bapak Drs. Lukijan, selaku Kepala SMAN 2 Kota Kediri yang telah memberikan izin dan dukungan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
7. Bapak Arfian Rizki Pahlevi, S.Pd., selaku guru pengampu Matematika kelas XI SMAN 2 Kota Kediri yang telah membantu, membimbing, dan mendukung pelaksanaan penelitian ini.
8. Seluruh siswa kelas XI SMAN 2 Kota Kediri yang telah berpartisipasi dan bekerja sama selama proses penelitian berlangsung.
9. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, doa, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan pada masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, dunia pendidikan, dan seluruh pembaca.

Kediri, 06 Juni 2026
Penulis

Ahmada Rana Rafidhah
22204016

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN SAMPUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS	iii
NOTA PEMBIMBING.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	x
HALAMAN ABSTRAK.....	xi
ABSTRACT.....	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	Error! Bookmark not defined.
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
G. Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
H. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.

A. Penelitian Pengembangan (Research and Development)	Error! Bookmark not defined.
B. Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT)	Error! Bookmark not defined.
C. Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Scratch....	Error! Bookmark not defined.
D. Kemampuan Berpikir Kritis	Error! Bookmark not defined.
E. Barisan dan Deret	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Model Penelitian dan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
C. Uji Coba Produk.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL	Error! Bookmark not defined.
A. Penyajian Data Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
C. Revisi Produk	Error! Bookmark not defined.
D. Kelebihan dan Kelemahan Produk	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	Error! Bookmark not defined.
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, Pengembangan Produk, dan Penelitian Lanjutan.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tabel Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 2. 1 Hubungan Sintaks <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT dengan Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Komponen Media Game “Mystery of Sequences”	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Pelaksanaan Implementasi Penelitian ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Desain Eksperimen Media Game “Mystery of Sequences”	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Indikator Berpikir Kritis.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Indikator Soal Kemampuan Awal Secara Umum	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Indikator Soal Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Secara Umum	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11 Kisi-kisi Lembar Validasi Instrumen Soal Tes ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 12 Skala Penilaian Lembar Validasi dan Kepraktisan...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 13 Kriteria Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 14 Kriteria Kepraktisan	Error! Bookmark not defined.

Tabel 3. 15 Pengkategorian N-gain score	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kebutuhan Terkait Pengembangan Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran Fase F Berdasarkan Elemen ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Tujuan Pembelajaran Materi Barisan dan Deret .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Storyboard Media Game Mystery of Sequences.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Profil Validator Ahli Materi dan Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Instrumen Soal Pretest oleh Validator .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Instrumen Soal Posttest oleh Validator	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Profil Praktisi Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Penilaian Kepraktisan oleh Praktisi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Hasil Respon Siswa Skala Kecil dan Skala Besar....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Tabel Analisis Statistik Deskriptif Kelas Eksperimen.....	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 14 Tabel Analisis Statistik Deskriptif Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 15 Rata-Rata N-Gain Kelas Eksperimen...**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 16 Rata-Rata N-Gain Kelas Kontrol**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas N-Gain.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 18 Hasil Uji Homogenitas Varian N-Gain**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 19 Hasil Uji Beda N-Gain Menggunakan Mann-Whitney U Test (Ranks)
.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 20 Hasil Uji Beda N-Gain Menggunakan Mann-Whitney U Test (Test
Statistics).....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 21 Revisi Petunjuk Sistem Penskoran Media Game **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 22 Revisi Penambahan Fitur Countdown Timer Media Game **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan ADDIE Model.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Fitur <i>Blocks Palette</i> Media Scratch...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Fitur <i>Stage</i> Media Scratch	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Fitur Sprites Media Scratch.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 Fitur Backdrops Media Scratch.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6 Fitur Costumes Media Scratch	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 7 Fitur Sounds Media Scratch	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 8 Fitur Variables dan Lists Media Scratch	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Flowchart Media Game Mystery of Sequences	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Tampilan Awal (Opening Screen) Media Game.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Tampilan Awal (Opening Screen) Media Game.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Utama Media Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Mission Briefing Media Game.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Sistem Navigasi Agen Media Game	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Kenali Tokoh Media Game ...	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 8 Tampilan Menu Kasus Utama Media Game ... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 9 Tampilan Menu Tujuan Pembelajaran Media Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 10 Tampilan Menu Persiapan Agen Media Game..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 11 Tampilan Menu Materi Pembelajaran Media Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 12 Tampilan Menu Aturan Turnamen Media Game.. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 13 Tampilan Menu Mode Tim (TGT) Media Game.. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 14 Tampilan Mini Quiz Media Game...**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 15 Tampilan Arena Turnamen Maze Game..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 16 Ruang Turnamen Level 1 Media Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 17 Ruang Turnamen Level 2 Media Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 18 Ruang Turnamen Level 3 Media Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 19 Ruang Turnamen Level 4 Media Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 20 Ruang Turnamen Level 5 Media Game **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 21 Tampilan Papan Skor Media Game.**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Finish Media Game..... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari UIN Syekh Wasil Kediri . **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah Tempat Penelitian **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 3 Hasil Validasi Media dari Ahli Media 1 **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 4 Hasil Validasi Media dari Ahli Media 2 **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 5 Hasil Validasi Media dari Ahli Media 3 **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 6 Hasil Validasi Materi dari Ahli Materi 1 **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 7 Hasil Validasi Materi dari Ahli Materi 2 **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 8 Hasil Validasi Materi dari Ahli Materi 3 **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 9 Hasil Validasi Instrumen Soal Tes oleh Ahli Materi **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 10 Surat Pernyataan Validator 1**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 11 Surat Pernyataan Validator 2.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 12 Surat Pernyataan Validator 3**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 13 Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Praktisi 1 ... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 14 Hasil Penilaian Kepraktisan oleh Praktisi 2 ... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 15 Angket Respon Siswa**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 16 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa Skala Kecil **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 17 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa Skala Besar..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 18 Modul Ajar Cooperative Learning tipe TGT .. **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 19 Lembar Kerja Peserta Didik**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 20 Soal Pretest Barisan dan Deret**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 21 Soal Posttest Barisan dan Deret.....**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 22 Kunci Jawaban Soal Pretest Barisan dan Deret..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 23 Kunci Jawaban Soal Posttest Barisan dan Deret ... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 24 Pedoman Penskoran Soal Pretest Barisan dan Deret..... **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 25 Pedoman Penskoran Soal Posttest Barisan dan Deret **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 26 Data Nama Siswa Uji Coba Skala Kecil **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 27 Data Nama Siswa Uji Coba Skala Besar (Eksperimen) **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 28 Data Nama Siswa Uji Coba Skala Besar (Kontrol).....	Error!
Bookmark not defined.	
Lampiran 29 Hasil Pretest Barisan dan Deret Uji Coba Skala Besar (Eksperimen)	
.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 30 Hasil Pretest Barisan dan Deret Uji Coba Skala Besar (Kontrol)	
.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 31 Hasil Posttest Barisan dan Deret Uji Coba Skala Besar (Eksperimen)	
.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 32 Hasil Posttest Barisan dan Deret Uji Coba Skala Besar (Kontrol)	
.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 33 Dokumentasi Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 34 Dokumentasi Uji Coba Media Game Skala Kecil .	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 35 Dokumentasi Uji Coba Media Game Skala Besar.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 36 Dokumentasi Pembelajaran Konvensional pada kelas Kontrol	Error!
Bookmark not defined.	
Lampiran 37 Media Game Mystery of Sequences berbasis Scratch dalam	
Cooperative Learning tipe TGT	Error! Bookmark not defined.

