

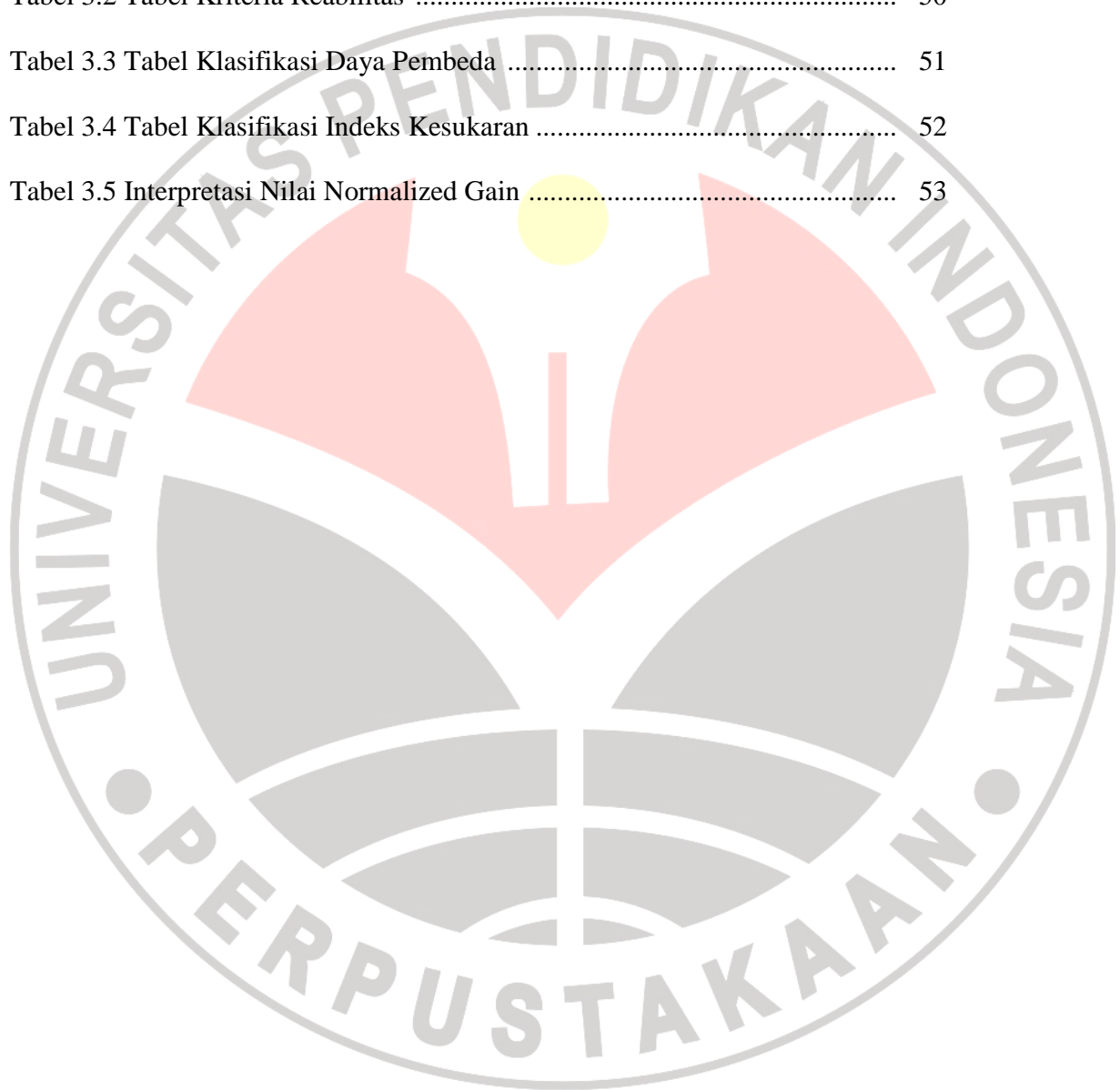
DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR DIAGRAM	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR SINGKATAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Definisi Operasional Variabel	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Hipotesis	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran	9
B. Multimedia Pembelajaran Interaktif	16
C. Metode Diskusi Kelompok	23

D. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Komputer	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif	36
B. Metode Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel	42
D. Prosedur Penelitian	43
E. Instrumen Penelitian	45
F. Analisis Uji Coba Instrumen Penelitian	47
G. Teknik Analisis dan Pengolahan Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Analisis Data Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	54
B. Hasil Penelitian	56
C. Analisis Data Hasil Penelitian	56
D. Pembahasan Hasil Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	61
A. Kesimpulan	61
B. Rekomendasi	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	66
RIWAYAT HIDUP PENULIS	137

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kriteria Nilai Validitas	48
Tabel 3.2 Tabel Kriteria Reabilitas	50
Tabel 3.3 Tabel Klasifikasi Daya Pembeda	51
Tabel 3.4 Tabel Klasifikasi Indeks Kesukaran	52
Tabel 3.5 Interpretasi Nilai Normalized Gain	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 *Flowchart* Multimedia Pembelajaran 38

Gambar 3.2 *One Group Pretest-Posttest Design* 42



DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Diagram Persentase Rata-Rata Hasil *Pretest*

Kelas Eksperimen 57

Diagram 4.2 Diagram Persentasi Rata-Rata Hasil *Posttest*

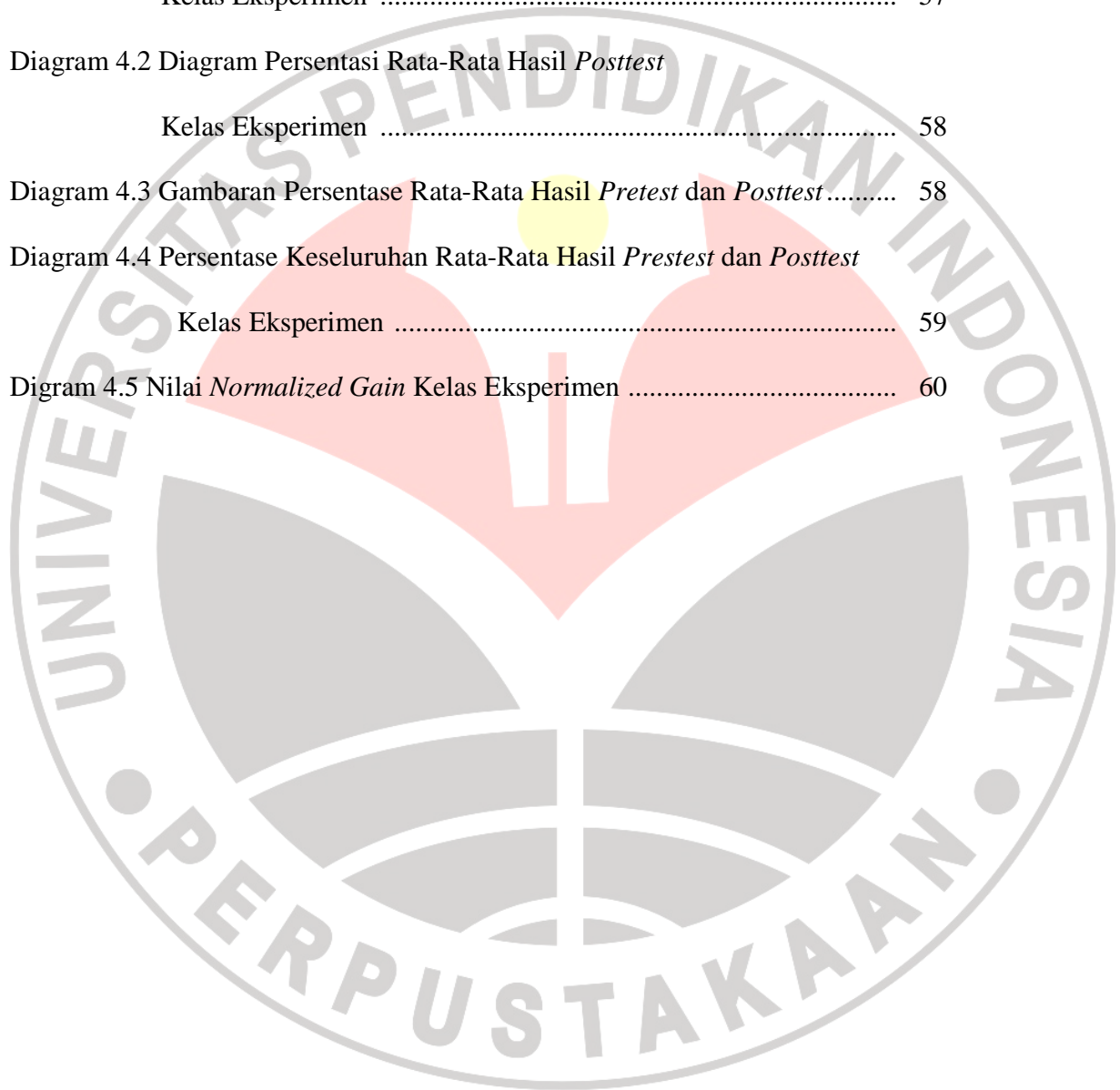
Kelas Eksperimen 58

Diagram 4.3 Gambaran Persentase Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest* 58

Diagram 4.4 Persentase Keseluruhan Rata-Rata Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Kelas Eksperimen 59

Diagram 4.5 Nilai *Normalized Gain* Kelas Eksperimen 60



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

1.1	Gambar <i>Flowchart</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Komputer	66
1.2	Penjelasan <i>Flowchart</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Komputer	67
1.3	<i>Storyboard</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Komputer	69
1.4	Langkah-Langkah Produksi Multimedia Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Komputer	73
1.5	Spesifikasi Kebutuhan Minimum Multimedia Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Komputer	89
1.6	Buku Manual Multimedia Pembelajaran Interaktif Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Komputer	90

LAMPIRAN 2

2.1	Silabus Pembelajaran	96
2.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	97
2.3	Kisi-Kisi Uji Instrumen Penelitian	101
2.4	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	109
2.5	Lembar Jawaban Siswa	114
2.6	Lembar Judgement	115
2.7	Lembar Observasi.....	118

LAMPIRAN 3

3.1	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas	119
3.2	Rekapitulasi Hasil Uji Reabilitas	120
3.3	Rekapitulasi Hasil Uji Daya Pembeda	121
3.4	Rekapitulasi Hasil Uji Indeks Kesukaran	122
3.5	Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen	123
3.6	Rekapitulasi Analisis Hasil Uji Instrumen	124
3.7	Rekapitulasi Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	125
3.8	Rekapitulasi Hasil Uji <i>Normalized Gain</i>	126
3.9	Hasil Lembar Judgement	127
3.10	Hasil Lembar Observasi	131
3.11	Dokumentasi Penelitian	133

LAMPIRAN 4

4.1	Surat Tugas Pembimbing	134
4.2	Surat Izin Penelitian	135
4.3	Surat Keterangan Penelitian	136

DAFTAR SINGKATAN

Computer Assisted Instruction (CAI)

Direktorat Teknologi Informasi dan Komunikasi (DIRTIK)

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

Kompetensi Dasar (KD)

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sekolah Menengah Pertama (SMP)

Standar Kompetensi (SK)

Sumber Daya Manusia (SDM)

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Universitas Pendidikan Indonesia (UPI)

