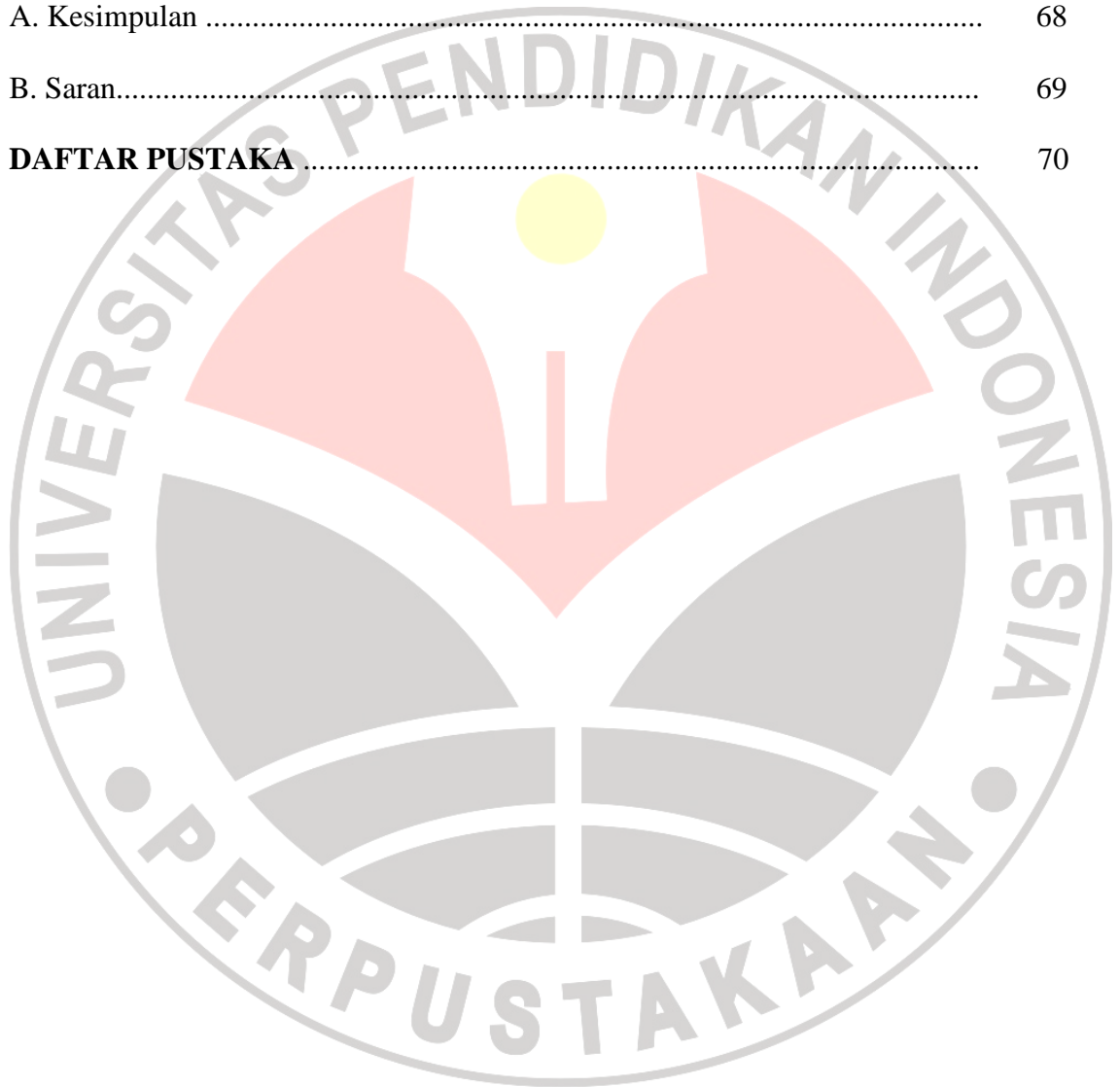


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Penjelasan Istilah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Multimedia Interaktif	11
1. Definisi Multimedia.....	11
2. Keunggulan, Manfaat serta Karakteristik Multimedia	
Dalam Pembelajaran.....	12
B. Pemahaman Sebagai Hasil Belajar.....	14
C. Analisis <i>Software</i> Pembelajaran.....	15

D. Tinjauan Materi Faktor-faktor yang	
Mempengaruhi Laju Reaksi.....	17
1. Laju Reaksi.....	18
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
A. Metode Penelitian	26
B. Desain Penelitian.....	26
C. Alur Penelitian.....	27
D. Subyek Penelitian	29
E. Instrumen Penelitian	29
1. Instrumen Analisis Keterimaan <i>Software</i> Bagi <i>User</i> (pengguna).....	29
2. Instrumen Uji Pengaruh <i>software</i> Multimedia Interaktif	
Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	32
F. Prosedur Pengumpulan Data.....	33
G. Teknis Analisis Data.....	34
1. Teknik Analisis Data Sebelum Penelitian.....	34
2. Teknik Analisis Data Setelah Penelitian	39
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Hasil Analisis Keterterimaan <i>Software</i> Bagi <i>User</i> (pengguna).....	43

B. Hasil Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa	
Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	55
C. Hasil Analisis Data Angket.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Interpretasi Jawaban Skala Sikap.....	35
3.2 Tafsiran Koefisien Reliabilitas.....	36
3.3 Kategori Taraf Kemudahan Soal.....	37
3.4 Klasifikasi Daya Pembeda.....	38
3.5 Kriteria N-Gain.....	39
3.6 Skala Kategori Kemampuan.....	40
4.1 Hasil Pengolahan Nilai Baik Tidaknya <i>Quality of End-User Interface Design</i>	44
4.2 Hasil Pengolahan Nilai Baik Tidaknya <i>Engagement Software</i>	46
4.3 Hasil Pengolahan Nilai Baik Tidaknya <i>Interactivity Software</i>	47
4.4 Hasil Pengolahan Nilai Kebergunaan <i>Interactivity Software</i>	49
4.5 Hasil Pegolahan Nilai Baik Tidaknya <i>Tailorability Software</i>	50
4.6 Hasil Pengolahan Nilai Kebergunaan <i>Tailorability Software</i>	52
4.7 Hasil Pengolahan Nilai Ketersesuaian <i>Tailorability Software</i>	53
4.8 Rata-Rata Nilai Pretes, Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	55
4.9 Hasil Uji Normalitas Data Pretes, Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	57
4.10 Hasil Uji Homogenitas Data Pretes Kelompok Eksperimen dan kelompok Kontrol.....	58

4.11	Hasil Uji Beda Dua Rata-rata Data Pretes	
	Kelas Eksperimen dan Kelas kontrol	60
4.12	Hasil Uji Beda Dua Rata-rata Data Postes	
	Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
4.13	Rata-rata N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	61
4.14	Hasil Uji Normalitas Data gain	
	Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	63
4.15	Hasil Uji Beda Dua Rata-rata Data Gain	
	Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	64
4.16	Persentase Peningkatan Minat Belajar Siswa terhadap Materi	
	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi dalam <i>Software</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Perahu di dalam Kolam.....	21
2.2 Paku yang Dichelupkan ke dalam Larutan Asam Sulfat	22
2.3 Tumbukan Antar Sebuah Molekul A ₂ dan Molekul B ₂	23
3.1 Desain Penelitian <i>Quasy Experiment</i>	27
3.2 Alur Penelitian.....	28
3.3 Pengelompokkan Angket.....	31
4.1 Persentase <i>Quality of End-User Interface Design</i>	45
4.2 Persentase <i>Engagement Software</i>	47
4.3 Persentase <i>Software Interactivity</i>	48
4.4. Persentase Faktor Kebergunaan <i>Interactivity Software</i>	50
4.5. Persentase Nilai Baik Tidaknya <i>Tailorability Software</i>	51
4.6. Persentase Nilai Kebergunaan <i>Tailorability Software</i>	53
4.7. Persentase Nilai Ketersesuaian <i>Tailorability Software</i>	54
4.8 Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pada Saat Pretes, Postes, N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kontrol	62

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran A

A.1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	72
A.2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	82
A.3	Lembar Soal Pretes, Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	90
A.4	Kisi-kisi Soal Pretes dan Postes.....	93
A.5	Lembar Angket.....	98
A.6	Angket Uji Keterterimaan <i>Software</i>	102

Lampiran B

B.1	Hasil Uji Coba Tes.....	124
B.2	Hasil Uji Coba Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	125
B.3	Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal Instrumen Penelitian.....	128
B.4	Hasil Uji Tingkat kesukatran Butir Soal Instrumen Penelitian.....	129
B.5	Data Hasil Pretes Siswa Kelompok Eksperimen.....	130
B.6	Data Hasil Postes Siswa Kelompok Eksperimen.....	131
B.7	Data Hasil Pretes Siswa Kelompok Kontrol.....	132
B.8	Data Hasil Postes Siswa Kelompok Kontrol.....	133
B.9	Data Hasil Penelitian Siswa Kelompok eksperimen dan Kontrol.....	134

Lampiran C

C.1	Uji Normalitas, homogenitas, <i>t-test</i> Pretes.....	135
C.2	Uji Normalitas, Uji dua beda rata-rata Postes.....	137
C.3	Uji Normalitas, Uji Dua beda rata-rata gain.....	139

C.4	Foto Kegiatan Kelompok Eksperimen & Kontrol	141
C.5	Surat keterangan Penelitian	143

