

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Definisi Operasional.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Multimedia Pembelajaran.....	10
2.2 Komik.....	13
a. Pengertian Komik.....	13
b. Keuntungan dan Kerugian Komik.....	14
2.3 Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik.....	17
2.4 Motivasi Belajar.....	21
2.5 Kegiatan Pembelajaran.....	23
2.6 PAIKEM.....	25

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2.7 Pengetahuan.....	26
a. Pengertian Pengetahuan.....	26
b. Tingkatan Pengetahuan.....	26
c. Pengukuran Pengetahuan.....	28
2.8 Hasil Belajar.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	30
3.1 Metodologi Penelitian.....	30
3.2 Prosedur Penelitian.....	30
3.3 Populasi dan Sampel.....	38
3.4 Instrumen Penelitian.....	40
3.5 Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Tahap analisis.....	49
a. Analisis Umum.....	49
b. Analisis Pengguna.....	55
c. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	55
d. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	56
4.1.2 Tahap Desain.....	57
a. Diagram Alir / <i>Flowchart</i>	58
b. <i>Storyboard</i>	58
c. Rancangan Antarmuka Pemakai.....	59

4.1.3 Tahap Pengembangan.....	60
a. Pembuatan Antarmuka	61
b. Pengkodean (<i>Coding</i>)	67
c. <i>Test Movie</i>	68
d. <i>Publishing</i>	70
e. Pemaketan (<i>Packaging</i>)	71
f. Validasi Ahli.....	71
g. Revisi Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik.....	73
4.1.4 Tahap Implementasi.....	74
a. Profil SMP Bustanul Ulum.....	74
b. Pemasangan Multimedia Berbentuk Komik.....	74
c. Pelaksanaan Uji Coba.....	75
d. Analisis Kondisi Pengetahuan Siswa.....	75
e. Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa.....	78
4.1.5 Tahap Penilaian.....	82
a. Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Yang Dihasilkan.....	82
b. Penilaian Kondisi Pengetahuan Siswa.....	82
c. Penilaian Motivasi Belajar Siswa.....	83
4.2 Pembahasan.....	83
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	88
5.1 Kesimpulan	88

5.2 Rekomendasi.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95

DAFTAR TABEL

TABEL

3.1 Tabel Kriteria Persentase Angket.....	44
3.2 Tabel Kategori Tingkat Validitas.....	46
4.1 Tabel Rekapitulasi Hasil Angket Survey Lapangan.....	51
4.2 Tabel Hasil <i>Test Movie</i>	69
4.3 Tabel Validasi Ahli Terhadap Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik.....	72
4.4 Tabel Hasil Tes Siswa Setelah Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik.....	75
4.5 Tabel Data Hasil Wawancara.....	77
4.6 Tabel Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik.....	79
4.7 Tabel Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik.....	80

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR

2.1	Contoh Gambar Komik Pembelajaran.....	18
3.1	Model Pengembangan Multimedia Mardika (2008:13)	31
3.2	Model Pengembangan Multimedia Munir (2008:196)	32
3.3	Model Pengembangan Multimedia diadaptasi dari Mardika (2008) dan Munir (2008)	33
4.1	Flowchart multimedia pembelajaran berbentuk komik yang akan dikembangkan.....	58
4.2	Rancangan antarmuka halaman utama pada multimedia pembelajaran berbentuk komik yang akan dikembangkan.....	59
4.3	Rancangan antarmuka memasuki halaman evaluasi pada multimedia pembelajaran berbentuk komik yang akan dikembangkan.....	60
4.4	Tampilan salah satu sketsa pada komik Virtual Space.....	61
4.5	Tampilan hasil dari proses <i>inking</i> pada komputer.....	62
4.6	Tampilan hasil dari pewarnaan digital pada komputer.....	63
4.7	Antarmuka Intro.....	64
4.8	Antarmuka Utama.....	65

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4.9	Tampilan antarmuka petunjuk penggunaan pada multimedia komik.....	66
4.10	Tampilan antarmuka Evaluasi pada multimedia komik.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN – LAMPIRAN	95
LAMPIRAN A	96
A1. Kisi – Kisi Instrumen.....	97
A2. Instrumen Survey Lapangan.....	109
A3. Instrumen Validasi Multimedia.....	111
A4. Instrumen Tes.....	139
A5. Instrumen Motivasi Belajar Siswa.....	156
LAMPIRAN B	165
B1. Analisis Angket Survey Lapangan.....	166
B2. Analisis Validasi Ahli.....	167
B3. Analisis Motivasi Belajar Siswa.....	169
LAMPIRAN C	175
C1. <i>Flowchart</i> Multimedia.....	176
C2. <i>Storyboard</i> Multimedia.....	177
C3. <i>Storyboard</i> Komik.....	180
C4. Hasil Komik.....	211
C5. <i>Source Code ActionScript</i> Multimedia.....	228
C6. Panduan Penggunaan.....	238
LAMPIRAN D	244

Suci Amalia, 2012

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menunjang Kegiatan Pembelajaran TIK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

D1. Materi Pokok Pembelajaran.....	245
D2. Dokumentasi.....	255
D3. Surat Penelitian.....	257

