

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR SINGKATAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Batasan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian	8
F. Definisi Operasional	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Belajar	10
B. Pembelajaran	11
C. Multimedia Pembelajaran	13
1. Pengertian Multimedia Pembelajaran.....	13
2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	15
3. Manfaat Multimedia pembelajaran	17
D. Permainan/ <i>Game</i>	18

E. Multimedia Pembelajaran Format Permainan	23
F. Permainan <i>Puzzle</i>	25
G. Pemahaman	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	30
B. Prosedur Penelitian	30
1. Analisis	32
2. Desain	33
3. Pengembangan	33
4. Implementasi	33
5. Penilaian	34
C. Metode Pengembangan Perangkat Lunak	34
D. Populasi dan Sampel	35
E. Instrumen Penelitian	35
1. Instrumen Studi Lapangan	36
2. Instrumen Validasi Ahli	36
3. Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Multimedia	39
4. Instrumen Pemahaman Siswa	39
F. Teknik Analisis Data	39
1. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan	39
2. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	39
3. Analisis Data Penilaian Siswa Terhadap Multimedia	40

4. Analisis Data Pemahaman Siswa	41
--	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Desain Pengembangan Multimedia	42
1. Tahap Analisis	42
2. Tahap Desain	45
3. Tahap Pengembangan	50
B. Kelayakan Multimedia Pembelajaran Permainan <i>Puzzle</i>	60
1. Validasi Ahli.....	60
2. Revisi Multimedia	62
3. Tahap Implementasi	62
C. Kajian Hasil Penilaian Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Permainan <i>Puzzle</i>	64
D. Pemahaman Siswa terhadap Multimedia Permainan <i>Puzzle</i>	66
E. Tahap Penilaian	67
1. Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran Permainan <i>Puzzle</i> daur hidup hewan oleh Para Ahli	68
2. Penilaian Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Permainan <i>Puzzle</i> Daur Hidup Hewan	68
3. Tes Pemahaman Siswa	68
4. Kekurangan, Kelebihan, Kendala dan Rekomendasi Multimedia...	69
F. Pembahasan	70
1. Gambaran Pembelejaraan Materi daur Hidup Hewan	72

2. Kelayakan Multimedia Permainan <i>Puzzle</i>	74
3. Penilaian Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Permainan <i>Puzzle</i>	75
4. Pemahaman Siswa terhadap Multimedia Permainan <i>Puzzle</i>	77

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan	79
B. Rekomendasi	80

DAFTAR PUSTAKA	81
-----------------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kategori Tingkat Validitas	40
Tabel 4.1 Spesifikasi Minimum Perangkat Keras	45
Tabel 4.2 Tabel Hasil <i>Movie Testing</i>	55
Tabel 4.3 Validasi oleh Ahli Media terhadap Multimedia Permainan <i>Puzzle</i> .	60
Tabel 4.4 Validasi oleh Ahli Materi terhadap Multimedia Permainan <i>Puzzle</i>	61
Tabel 4.5 Revisi Multimedia.....	62
Tabel 4.6 Angket Penilaian Siswa terhadap Multimedia.....	64
Tabel 4.7 Hasil Tes Pemahaman	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan Multimedia Munir	32
Gambar 3.2 SDLC Model Proses Waterfall	35
Gambar 4.1 Rancangan antarmuka <i>opening</i>	46
Gambar 4.2 Rancangan antarmuka menu utama	47
Gambar 4.3 Antarmuka permainan <i>puzzle</i> pada materi kecoa dan katak	48
Gambar 4.4 Antarmuka permainan <i>puzzle</i> pada materi nyamuk dan kupu-kupu	49
Gambar 4.5 Antarmuka <i>opening</i>	50
Gambar 4.6 Antarmuka Menu Utama	51
Gambar 4.7 Antarmuka permainan <i>puzzle</i> pada materi kecoa	51
Gambar 4.8 Antarmuka permainan <i>puzzle</i> pada materi nyamuk	52
Gambar 4.9 Antarmuka permainan <i>puzzle</i> pada materi katak	52
Gambar 4.10 Antarmuka permainan <i>puzzle</i> pada materi kupu-kupu	53

DAFTAR SINGKATAN

IPA :Ilmu Pengetahuan Alam

KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

R&D :*Research & Development*

SDN : Sekolah Dasar Negeri

SFX : *Self eXtracting*

TIK :Teknologi Informasi dan Komunikasi

