

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Variabel Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	6
F. Tujuan Penelitian.....	7
G. Manfaat Penelitian.....	8
H. Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Prestasi Belajar.....	10
1. Definisi Prestasi Belajar.....	10
2. Aspek Kognitif, Afektif, dan Psikomotor.....	11
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	14
B. Pembelajaran Berbasis Komputer.....	15
1. Definisi Pembelajaran.....	15
2. Komponen Pembelajaran.....	16
3. Komputer sebagai Media Pembelajaran.....	18
4. Pembelajaran Berbasis Komputer.....	19
C. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	21
D. <i>Instructional Games</i>	26
1. Definisi dan Karakteristik Games.....	26
2. Definisi <i>Instructional Games</i>	29
3. Karakteristik <i>Instructional Games</i>	29
4. Komponen <i>Instuctional Games</i>	31
5. Perencanaan Produksi <i>Instructional Games</i>	32
6. Kelebihan dan Kelemahan <i>Instructional Games</i>	32
E. Pembelajaran Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Model <i>Instructional Games</i>	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Metode dan Desain Penelitian.....	41
B. Lokasi dan Sampel Penelitian.....	42

C. Instrumen Penelitian.....	42
D. Proses Pengembangan Instrumen.....	54
E. Teknik Pengumpulan Data.....	58
F. Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	62
B. Pelaksanaan Penelitian.....	68
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	71
1. Pencapaian Prestasi Belajar Siswa dan Efektifitas Pembelajaran.....	71
2. Analisis Angket Tanggapan Siswa terhadap Penggunaan <i>PI-games</i> dalam Pembelajaran.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	87

