

DAFTAR ISI

ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	1
DAFTAR TABEL	4
DAFTAR GAMBAR.....	5
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1. Latar belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3. Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.6. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN TEORI.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Metode <i>Concept Attainment</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian <i>Concept Attainment</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Tahap-Tahap <i>Concept Attainment</i>	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Evaluasi <i>Concept Attainment</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2. Multimedia Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.

Alifia Puspaningrum, 2014

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment Dengan Menggunakan Algoritma Branch And Bound Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2.2	Perancangan dan Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3	Atribut Utama Pada Multimedia.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.4	Kelebihan Multimedia Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.2.5	Fungsi-Fungsi Pengajaran Multimedia.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.6	Elemen Model Multimedia.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.	Algoritma <i>Branch And Bound</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.1.	Pengertian <i>Algoritma Branch and Bound</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.2	Komponen <i>Algoritma Branch and Bound</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3.3	Travelling Salesman Problem.....	Error! Bookmark not defined.
2.4	Pemahaman Konsep	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1.	Metodologi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.	Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.	Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.	Teknis Analisa Data	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Tahap Analisis.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Tahap Umum	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Analisis Pengguna	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	Error! Bookmark not defined.

Alifia Puspaningrum, 2014

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment Dengan Menggunakan Algoritma Branch And Bound Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.1	Tahap Desain.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Materi dan Metode	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Diagram Alir atau <i>Flowchart</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Metode Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
4.2.4	<i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2.5	Rancangan Antarmuka	Error! Bookmark not defined.
4.3	Tahap Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.1	Pembuatan antarmuka multimedia pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.2	<i>Coding</i> atau pengkodean	Error! Bookmark not defined.
4.3.3	Validasi Ahli.....	Error! Bookmark not defined.
4.3.4	Revisi Multimedia	Error! Bookmark not defined.
4.4	Tahap Implementasi	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Optimasi Penerapan Algoritma	Error! Bookmark not defined.
4.4.2	Implementasi Program.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.3	Uji Terbatas	Error! Bookmark not defined.
4.4.4	Uji Produk	Error! Bookmark not defined.
	KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
	DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.

Alifia Puspaningrum, 2014

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment Dengan Menggunakan Algoritma Branch And Bound Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Revisi Kognitif Taksonomi Bloom.....	25
Tabel 3.1 Aspek Penilaian Ahli Media	34
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Ahli Materi.....	36
Tabel 3.3 Aspek Kuisisioner Peserta.....	38
Tabel 3.4 Korelasi Validitas	41
Tabel 3.5 Koefisien Reliabilitas.....	42
Tabel 3.6 Koefisien Daya Pembeda.....	42
Tabel 3.7 Tingkat Kesukaran	43
Tabel 3.8 Koefisien Validitas Multimedia.....	44
Tabel 3.9 Hasil Analisa Butir Soal	48
Tabel 4.1 Angket Studi Pendahuluan Algoritma dan Pemrograman	51
Tabel 4.2 Konsep Langkah-langkah metode pada multimedia	57
Tabel 4.3 Konsep Flowchart Multimedia	59
Tabel 4.4 Konsep Antarmuka Multimedia.....	62
Tabel 4.5 Validasi oleh Ahli Media terhadap Multimedia Pembelajaran.....	66
Tabel 4.6 Validasi oleh Ahli Materi terhadap Multimedia Pembelajaran	68

Alifia Puspaningrum, 2014

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment Dengan Menggunakan Algoritma Branch And Bound Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.7 Tabel Uji Produk.....	75
Tabel 4.8 Tabel Analisa Kuisisioner	76
Tabel 4.9 Tabel Hasil Pretest-PostTest.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Worksheet Concept Attainment	12
Gambar 2.2 Model Proses Teknologi	13
Gambar 2.2 Model Teknologi pada Pendidikan	13
Gambar 2.4 Atribut pada Multimedia	16
Gambar 2.5 Proses Pembelajaran	18
Gambar 2.6 Elemen Model Multimedia	19
Gambar 2.7 Pencarian menggunakan Alg. Branch and Bound	21
Gambar 3.1 Tahap Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	28
Gambar 3.2 Tahap Model Pengembangan Sekuensial Linear	31
Gambar 4.1 Proses Kegiatan Belajar Mengajar	50
Gambar 4.2 Pemahaman terhadap Materi.....	51
Gambar 4.3 Materi Algoritma dan Pemrograman yang sulit dimengerti	51
Gambar 4.4 Pengalaman Menggunakan Multimedia.....	51
Gambar 4.5 Multimedia mampu membantu Proses Pembelajaran	52

Alifia Puspaningrum, 2014

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment Dengan Menggunakan Algoritma Branch And Bound Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4.6 Jenis Multimedia yang digunakan.....	52
Gambar 4.7 Pentingnya umpan balik pada Multimedia.....	52
Gambar 4.8 Flowchart Umum Multimedia.....	55
Gambar 4.9 Flowchart Metode Concept Attainment.....	56
Gambar 4.10 Flowchart Algoritma	56
Gambar 4.11 Pemodelan Sub Materi	69
Gambar 4.12 Pemodelan Matriks untuk multimedia	71
Gambar 4.13 Pemodelan Graf untuk multimedia	71

Alifia Puspaningrum, 2014

Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment Dengan Menggunakan Algoritma Branch And Bound Untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa Pada Mata Kuliah Algoritma Dan Pemrograman

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu