

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1. Konsep Belajar	8
2.2. Hasil Belajar	10
2.3. Peranan Komputasi Dalam Matematika.....	18
2.4. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	19
2.5. <i>Computer Assisted Instruction</i>	22
2.6. CAI Model <i>Instructional Games</i>	26
2.7. Pengembangan Multimedia Interaktif Model Instructional Games untuk meningkatkan hasil belajar siswa	29
2.8. Materi Dasar Pangkat, Akar dan Logaritma.....	30

BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1. Metodologi Penelitian	35
3.2. Prosedur Penelitian	35
3.3. Populasi dan Sampel.....	39
3.4. Instrumen Penelitian	39
3.5. Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1. Tahap Analisis	48
4.2. Tahap Desain	56
4.3. Tahap Pengembangan.....	61
4.4. Tahap Implementasi	74
4.5. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	81
5.1. Kesimpulan.....	81
5.2. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN.....	85
RIWAYAT HIDUP PENULIS	136

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek penilaian siswa terhadap multimedia.....	45
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Validitas.....	46
Tabel 3.4 Interpretasi Nilai Normalized Gain.....	48
Tabel 4.1 Hasil validasi ahli media.....	71
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli materi	73
Tabel 4.3 Spesifikasi komputer untuk uji coba multimedia interaktif.....	74
Tabel 4.4 Skor rata-rata <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan <i>gain</i>	76
Tabel 4.5 Hasil penilaian siswa terhadap multimedia.....	77
Tabel 4.6 Nilai skor setiap tanggapan.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Diagram Alir CAI Model Tutorial	24
Gambar 3.1 Model Pengembangan Multimedia	37
Gambar 4.1 Flowchart <i>Instructional Games</i>	55
Gambar 4.2 Rancangan antarmuka menu utama multimedia interaktif.....	56
Gambar 4.3 Rancangan antarmuka materi	57
Gambar 4.4 Tampilan rancangan antarmuka “Mecari pintu keluar”	59
Gambar 4.5 Rancangan antarmuka petualangan “Mengarungi sungai”	59
Gambar 4.6 Rancangan antarmuka petualangan “Melawan penjaga gerbang”	60
Gambar 4.7 Rancangan antarmuka petualangan “Menjawab si tongkat petir”	60
Gambar 4.8 Antarmuka Menu Utama multimedia interaktif	61
Gambar 4.9 Antarmuka materi multimedia interaktif.....	62
Gambar 4.10 Antarmuka Petualangan “Mencari pintu keluar”	62
Gambar 4.11 Antarmuka pada petualangan “Mengarungi sungai”	63
Gambar 4.12 Antarmuka pada petualangan “Melawan penjaga gerbang”	64
Gambar 4.13 Antarmuka pada petualangan “Mengarungi sungai” bagian memilih jawaban	65
Gambar 4.14 Antarmuka pada petualangan “Menjawab si tongkat petir”	66