

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR DAN BAGAN	viii
DAFTAR GRAFIK.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Media Pembelajaran.....	7
B. Pembelajaran Berbasis Komputer.....	9
C. Model <i>Instructional Games</i>	10
1. Karakteristik <i>Instructional Games</i>	11
2. Komponen <i>Instructional Game</i>	12
a. Pendahuluan (<i>introductions</i>)	12
b. Bentuk <i>instructional games (body of instructional games)</i>	12
c. Penutup (<i>closing</i>)	12
3. Langkah-langkah Produksi <i>Instructional Games</i>	13
D. Hasil Belajar Domain Kognitif	13
1. Aspek menghafal (<i>Remember</i>).....	14
2. Aspek memahami (<i>Understand</i>)	15
E. Konsep Mata Pelajaran IPA Terpadu	15

1. Latar Belakang Mata Pelajaran IPA Terpadu	15
2. Tujuan	16
3. Ruang Lingkup	17
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	17
F. Kerangka Berpikir	18
G. Hipotesis	18

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Subjek Populasi	20
1. Lokasi Penelitian	20
2. Subjek Populasi	20
B. Desain Penelitian	21
C. Metode Penelitian	22
D. Variabel Penelitian	24
E. Definisi Operasional	25
F. Instrumen Penelitian	27
1. Tes Obyektif	27
G. Pengembangan Instrumen	28
1. Uji Validitas Konstruk	28
2. Uji Validitas Alat Ukur	29
3. Uji Reliabilitas	31
H. Teknik Pengumpulan Data	32
I. Analisis Data	33
1. Uji Normalitas	33
2. Uji Hipotesis	33
J. Pengembangan <i>Instructional Game Puzzle Maze</i>	34
K. Prosedur Penelitian	40
1. Tahap Persiapan	41
2. Tahap Pelaksanaan	41
3. Tahap Pelaporan	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
B. Uji Hipotesis Data.....	46
1. Hipotesis Pertama.....	48
2. Hipotesis Kedua	50
C. Pembahasan Hasil Penelitian	53

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	58
B. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA	61
----------------------	----

LAMPIRAN

BIODATA