

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GRAFIK	ix
DAFTAR BAGAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Operasional	9
BAB II KAJIAN TEORITIS	
A. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Fungsi Media Pembelajaran	12
3. Kedudukan Media Pembelajaran	17
B. Komputer Sebagai Media Pembelajaran	18
1. Pengertian Komputer	18
2. Pemanfaatan Komputer	19
C. Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK)	20
1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Komputer	21
2. Fungsi Pembelajaran Interaktif Model Game	25
3. Pemanfaatan Pembelajaran Interaktif Model Game	25
D. Game Dalam Pembelajaran	28
1. Pengertian Game	28
2. Kelebihan dan Kelemahan Permainan	31
E. Role Playing Game	32
F. Torso	36
G. Hasil Belajar	36
1. Pengertian Hasil Belajar	36
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	38
3. Pembagian Hasil Belajar	39
H. Asumsi	41
I. Hipotesis	42

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Metode dan Desain Penelitian	45
B. Desain Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	48
1. Populasi Penelitian	48
2. Sampel	49
D. Teknik Pengumpulan Data.....	50
E. Pengembangan Instrumen	52
1. Uji Validitas	52
2. Uji Reliabilitas Tes	54
3. Tingkat Kesukaran Soal	55
4. Daya Pembeda.....	56
F. Teknik Analisis Data	57
G. Prosedur Penelitian	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Uji Coba Instrumen	61
1. Uji Validitas	61
2. Uji Reliabilitas	63
3. Tingkat Kesukaran Soal	63
4. Uji Daya Beda	63
B. Deskripsi Kegiatan Penelitian.....	64
1. Pelaksanaan Penelitian	64
2. Hasil Penelitian	66
C. Pengujian Hipotesis	81
1. Uji Normalitas	81
2. Uji Homogenitas	82
3. Uji t Independent	83
D. Pembahasan Hasil Penelitian	90
1. Pembahasan Hipotesis Umum	90
2. Pembahasan Hipotesis Pertama	92
3. Pembahasan Hipotesis Kedua	94
4. Pembahasan Hipotesis Ketiga	95
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	95
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
SURAT-SURAT	
CURRICULUM VITAE	