

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wata'ala karena dengan kehendak, berkat, serta karunia-Nya lah penyusunan skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Educational Games dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*)” ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi dan melengkapi salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pendidikan atas jenjang studi Strata I pada Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer Universitas Pendidikan Indonesia.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan yang perlu disempurnakan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan saran maupun kritik yang membangun agar tidak terjadi kesalahan yang sama di kemudian hari dan dapat meningkatkan kualitas ke tahap yang lebih baik.

Bandung, Juli 2015

Penulis,

Arya Pratama

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tak lupa pula penulis mengirimkan salam dan shalawat kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat Islam ke jalan yang diridhoi Allah SWT. Terwujudnya skripsi ini tidak lepas dari partisipasi dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Kedua orangtuaku tercinta, ayahanda Sofyan S.Pd dan ibunda Dra. Arfina yang tak henti-hentinya memberikan dukungan, doa, nasihat, dan motivasi hingga sampai detik ini penulis tetap kuat dan bersemangat dalam menyelesaikan studi.
2. Adik saya M. Affyanis dan Annisaturraihan yang menjadi penyemangat bagi penulis untuk menjadi kakak yang teladan. Semoga panjang umur, sukses dunia-akhirat dan tercapai cita-citanya, Amin.
3. Bapak Prof. Munir, selaku pembimbing I yang telah memberi kepercayaan kepada penulis untuk penyelesaian skripsi ini.
4. Bapak Drs. Parsaoran Siahaan, M.Pd. selaku pembimbing II yang memberikan bimbingan dan ilmunya membantu penulis untuk menyusun skripsi.
5. Rini Triani S.Pd yang selalu menyemangati saya disaat saya mulai lelah menyelesaikan tulisan ini.

6. Riyan Hadiyanto, Ega Nugraha dan Adhi Rizal S.Pd yang telah menjadi teman seperjuangan dan banyak sekali bantuan yang penulis terima.
7. Toni Haryonto, Rini Martiani, Ichsan Yanuar, Agung Sandiba, Hendri Lubis, Bapak Yaya Wihardi yang menjadi temen mengerjakan skripsi di Laboraturium AI Ilmu Komputer UPI.
8. Teman-teman seperjuangan di Ilmu Komputer UPI angkatan 2008.
9. Ibu Aini S.Pd selaku Kaprodi pada SMK Puragabaya dan Bapak Hilmanta S.Pd sebagai guru kelas SMK Puragabaya.
10. Siswa-siswi kelas XI-B SMK Puragabaya Bandung
11. Semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah membalas kebaikan, dukungan dan doa yang telah diberikan kepada penulis. Akhirnya, dengan kerendahan hati dan segala keterbatasan, semoga Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	3
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Definisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1. Multimedia Pembelajaran.....	6
2.2. <i>Educational Game</i>	14
2.3. Strategi Pembelajaran.....	24
2.4. Strategi Pengelolaan Motivasi ARCS	26
2.5. Komponen Strategi Pembelajaran ARCS	27
2.5.1. Attention (Perhatian).....	27
2.5.2. Relevance (Kesesuaian)	28
2.5.3. Convidence (Percaya Diri).....	29
2.5.4. <i>Satisfaction</i> (Kepuasan).....	30
BAB III.....	36
3.1. Metodologi Penelitian.....	36
3.2. Desain Penelitian.....	36
3.2.1. Fase investigasi awal (<i>Preliminary Investigation</i>).....	38
3.2.2. Fase Desain (<i>Design</i>).....	38

3.2.3. Fase Realisasi/Konstruksi (<i>realization/construction</i>)	
3.2.4. Fase tes, evaluasi, dan revisi (<i>test, evaluation, revision</i>)	39
3.2.5. Fase implementasi (<i>implementation</i>).....	40
3.3. Populasi dan Sampel	40
3.4. Instrumen Penelitian	40
3.5. Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV	48
4.1. Fase Investigasi Awal (<i>Preliminary Investigation</i>)	48
4.2. Fase Desain	56
4.3. Fase Realisasi / Konstruksi	61
4.3.1. Pembuatan Antarmuka	61
4.3.2. Pengkodean (<i>coding</i>).....	62
4.3.3. Pengujian Aplikasi	63
4.3.4. <i>Publishing</i>	66
4.4. Fase Test, Evaluasi dan Revisi.....	67
4.4.1. Validasi Ahli	67
4.4.2. Revisi	69
4.5. Fase Implementasi.....	69
4.5.1. Pemasangan multimedia pembelajaran berbasis <i>educational games</i>	69
4.5.2. Proses Implementasi pada Peserta didik	70
4.5.3. Analisis angket motivasi belajar peserta didik.....	70
4.6. Tahap penilaian.....	72
BAB V.....	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Kriteria design untuk <i>computer games</i> yang bersifat <i>educational</i> , <i>edutainment</i> dan berpotensi menguntungkan.....	18
Tabel 2.2 : Langkah-Langkah Strategi Pembelajaran ARCS31	31
Tabel 3.1 : Tabel penilaian multimedia berdasarkan Walker dan Hess, dan Rickert dan Charlton.....	41
Tabel 3.2. Tabel Indikator Penilaian Multimedia Berdasarkan Learning Object Review Instrument (LORI).....	42
Tabel 3.3 : Survey Motivasi Instrinsik berdasarkan Intrinsic Motivation Inventory (IMI).....	44
Tabel 3.4 : Tabel Kriteria Persentase Angket.....	46
Tabel 4.1 : Tabel Rekapitulasi Hasil Angket Survey Lapangan.....	50
Tabel 4.2 : Hasil Survey Pembelajaran di Kelas.....	52
Tabel 4.3 : Hasil Survey Penggunaan Multimedia Pembelajaran.....	53
Tabel 4.4 : Ketertarikan dan Pandangan Peserta Didik Terhadap <i>Educational Games</i>	54
Tabel 4.5 : Rancangan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Educational Games</i> dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran ARCS	55
Tabel 4.6 : <i>Storyboard</i>	59
Tabel 4.7 : Tabel Hasil Pengujian Aplikasi.....	64
Tabel 4.8 : Tabel Validasi Ahli Media	67
Tabel 4.9 : Tabel Validasi Ahli Materi.....	69
Tabel 4.10 : Tabel Angket Motivasi Belajar Peserta didik.....	72
Tabel 4.11 : Tabel Paparan Kekurangan, Kelebihan, Kendala dan Rekomendasi	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	8
Gambar 2.2 Hirarki <i>educational, edutainment, dan entertainment computers games</i>	15
Gambar 3.1 : Model Pengembangan Plomp.....	21
Gambar 4.1 : <i>Flowchart Educational Games</i> yang akan dikembangkan.....	36
Gambar 4.2 Interpretasi Hasil Penilaian Ahli Materi.....	67
Gambar 4.3 Interpretasi Hasil Penilaian Ahli Materi.....	68
Gambar 4.4 Interpretasi Hasil Angket Motivasi Peserta Didik.....	71

