

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMAKASIH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRACT.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Batasan Masalah Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Metode Pembelajaran <i>IMPROVE</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Tes Hasil Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Pemahaman Konsep .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Construct 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODE PENELITIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Metode Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Prosedur Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

E.	Instrumen Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Instrument Studi Lapangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Instrumen Validasi Ahli .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	Instrument Penilaian Pengguna .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.	Instrumen Lembar Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.	Instrument Peningkatan Pemahaman...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F.	Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Analisis Data Instrumen Studi Lapangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	Analisis Data Instrumen Penilaian Pengguna....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.	Analisis Data Instrumen Lembar Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.	Analisis Data Peningkatan Pemahaman .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.	Temuan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Tahap Analisis .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Tahap Desain Multimedia Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	Tahap Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.	Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.	Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.	Pembahasan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.	Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.	Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Fahmi Hamdani, 2016

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME DENGAN METODE IMPROVE  
PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Develpoment</i> Menurut Borg dan Gall .....	29
Gambar 3.2 <i>Nonequivalent Control Group Design</i> .....	30
Gambar 3.3 Prosedur Penelitian.....	31
Gambar 3.4 Kualifikasi Multimedia .....	44
Gambar 3.5 Kualifikasi Multimedia .....	46
Gambar 4.1 Grafik Ketertarikan Siswa Terhadap Mata Pelajaran Jaringan Dasar	51
Gambar 4.2 Grafik Pemahaman Siswa Terhadap Mata Pelajaran Jaringan Dasar	52
Gambar 4.3 Grafik Tingkat Kepentingan Materi Pada Jaringan Dasar .....	53
Gambar 4.4 Grafik Peran Penggunaan Multimedia .....	54
Gambar 4.5 Grafik Penggunaan <i>Game</i> .....	54
Gambar 4.6 Grafik Tingkat Harapan Pembelajaran Menggunakan Multimedia <i>Game</i> .....	55
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> Multimedia .....	59
Gambar 4.8 Antarmuka Tampilan Pembuka <i>Game</i> .....	73
Gambar 4.9 Antarmuka Tampilan Menu Utama.....	73
Gambar 4.10 Antarmuka Cerita Pembuka .....	73
Gambar 4.11 Antarmuka Masukan Nama Pemain.....	74
Gambar 4.12 Antarmuka Penyampaian Materi Sejarah Jaringan .....	74
Gambar 4.13 Antarmuka Penyampaian Materi Jenis Jaringan .....	75
Gambar 4.14 Antarmuka Penyampaian Materi Topologi Jaringan .....	75
Gambar 4.15 Antarmuka Latihan Sejarah Jaringan .....	76
Gambar 4.16 Antarmuka Latihan Jenis Jaringan .....	76
Gambar 4.17 Antarmuka Review Materi Pengenalan Jaringan .....	77
Gambar 4.18 Antarmuka Evaluasi .....	77
Gambar 4.19 Antarmuka Akhir <i>Game</i> .....	78
Gambar 4.20 Kualifikasi Multimedia .....	86
Gambar 4.21 Kualifikasi Multimedia .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penilaian Materi Multimedia Pembelajaran Berdasarkan LORI .....	37
Tabel 3.2 Penilaian Multimedia Pembelajaran Berdasarkan LORI.....	37
Tabel 3.3 Klasifikasi Validitas Butir Soal.....	40
Tabel 3.4 Interpretasi Reliabilitas .....	41
Tabel 3.5 Kriteria Taraf Kesukaran .....	42
Tabel 3.6 Kriteria Daya Pembeda .....	43
Tabel 3.7 Kategori Gain Ternormalisasi .....	47
Tabel 4.1 Spesifikasi Minimum Perangkat Keras .....	58
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Multimedia .....	60
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Instrumen Peningkatan Pemahaman .....	65
Tabel 4.4 Hasil Uji Taraf Kesukaran .....	67
Tabel 4.5 Hasil Uji Daya Pembeda .....	69
Tabel 4.6 Hasil Validasi Terhadap Instrumen Peningkatan Pemahaman .....	70
Tabel 4.7 Hasil Uji Operasional Dengan <i>black box testing</i> .....	81
Tabel 4.8 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	85
Tabel 4.9 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi .....	87
Tabel 4.10 Hasil Angket Penilaian Uji Coba .....	89
Tabel 4.11 Data <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> dan Indeks Gain Pemahaman Siswa.....	93
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas .....	94
Tabel 4.13 Hasil Uji Homogenitas.....	94
Tabel 4.14 Hasil Analisis Pemahaman Awal Siswa .....	95
Tabel 4.15 Hasil Analisis Pemahaman Siswa dengan <i>Gain score</i> .....	95
Tabel 4.16 Tabel Rekapitulasi Hasil Respon Siswa.....	96

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran 1

- a. Silabus
- b. Rpp Kelas Eksperimen
- c. Rpp Kelas Kontrol
- d. Tabel Aktivitas Pembelajaran
- e. Kegiatan Pembelajaran

### Lampiran 2

- a. Format Angket Siswa
- b. Format Angket Guru
- c. Format Lembar Judgment Soal
- d. Format Soal Ujicoba
- e. Soal *Pretest* Dan *Posttest*
- f. Format Lembar Observasi
- g. Format Angket Penilaian Ahli Media Dan Ahli Materi
- h. Format Angket Penilaian Ujicoba Pengguna
- i. Format Angket Tanggapan Siswa

### Lampiran 3

- a. Hasil Angket Siswa
- b. Data Hasil Angket Siswa
- c. Hasil Angket Guru
- d. Hasil Angket Validasi Ahli Media
- e. Hasil Angket Validasi Ahli Materi
- f. Hasil Lembar Judgment Soal
- g. Hasil Soal Ujicoba
- h. Hasil Soal *Pretest*
- i. Hasil Soal *Posttest*
- j. Hasil Angket Penilaian Ujicoba Pengguna
- k. Hasil Angket Tanggapan Siswa

### Lampiran 4

Hasil Pengolahan Data

### Lampiran 5

- a. Surat Ijin Penelitian
- b. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
- c. Dokumentasi