

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| KATA PENGANTAR | i |
| UCAPAN TERIMA KASIH | ii |
| ABSTRAK | iv |
| <i>ABSTRACT</i> | v |
| DAFTAR ISI | vi |
| DAFTAR TABEL | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 4 |
| C. Batasan Masalah | 5 |
| D. Tujuan Penelitian | 5 |
| E. Manfaat Penelitian | 6 |
| F. Definisi Operasional | 6 |
| G. Struktur Organisasi Skripsi | 7 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 9 |
| A. Belajar dan Pembelajaran | 9 |
| 1. Belajar | 9 |
| 2. Pembelajaran | 10 |
| B. Multimedia | 11 |
| C. Multimedia Pembelajaran Interaktif | 12 |
| D. Game | 15 |
| E. Strategi <i>Scaffolding</i> | 17 |
| 1. Pengertian <i>Scaffolding</i> | 17 |
| 2. Metode Pemecahan Masalah (<i>Problem Solving Method</i>) | 18 |
| 3. Strategi <i>Scaffolding</i> dalam Metode Pemecahan Masalah | 21 |
| 4. Penelitian Terdahulu Terkait <i>Scaffolding</i> | 21 |
| F. Construct 2 | 22 |
| G. Hasil Belajar | 23 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | 28 |
| A. Metode Penelitian | 28 |
| B. Desain Penelitian | 30 |
| C. Prosedur Penelitian | 31 |
| 1. Tahap Prapenelitian | 33 |
| 2. Tahap Analisis dan Desain Multimedia Game | 33 |
| 3. Tahap Pengembangan Multimedia Game | 34 |
| 4. Tahap Penelitian | 34 |

Rusy Muhammad Munggaran, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS STRATEGI SCAFFOLDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | |
|--|---------|
| 5. Penilaian Hasil Penelitian..... | 35 |
| D. Populasi dan Sampel | 35 |
| E. Instrumen Penelitian | 36 |
| 1. Instrumen Studi Lapangan..... | 36 |
| 2. Instrumen Validasi Ahli | 37 |
| 3. Instrumen Lembar Observasi..... | 38 |
| 4. Instrumen Tanggapan Peserta Didik | 39 |
| 5. Instrumen Penilaian Hasil Belajar | 39 |
| F. Teknik Analisis Data | 43 |
| 1. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan | 43 |
| 2. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli..... | 43 |
| 3. Analisis Data Instrumen Lembar Observasi | 44 |
| 4. Analisis Data Instrumen Tanggapan Peserta Didik..... | 44 |
| 5. Analisis Data Instrumen Penilaian Hasil Belajar | 45 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 48 |
| A. Hasil Penelitian | 48 |
| 1. Tahap Prapenelitian | 48 |
| 2. Tahap Analisis dan Desain Multimedia Game | 53 |
| 3. Tahap Pengembangan Multimedia Game | 75 |
| 4. Tahap Penelitian | 94 |
| 5. Tahap Penilaian Hasil Belajar | 98 |
| B. Pembahasan | 107 |
| BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI..... | 111 |
| A. Kesimpulan | 111 |
| B. Rekomendasi | 112 |

Daftar Pustaka

Lampiran

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 3.1. Penilaian Materi Multimedia Pembelajaran Berdasarkan <i>Learning Object Review Instrument (LORI)</i> | 37 |
| Tabel 3.2. Penilaian Multimedia Pembelajaran Berdasarkan <i>Learning Object Review Instrument (LORI)</i> | 38 |
| 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. Daftar Mata Pelajaran yang Dianggap Sulit | 49 |
| Tabel 4.2. Spesifikasi Minimum dan Maksimum Perangkat Keras..... | 55 |
| Tabel 4.3. Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar..... | 57 |
| Tabel 4.4. Hasil Akhir Uji Kelayakan Instrumen Hasil Belajar | 63 |
| Tabel 4.5. Konsep Langkah-langkah Strategi <i>Scaffolding</i> dalam <i>Problem Solving Method</i> | 66 |
| Tabel 4.6. <i>Storyboard</i> Multimedia | 69 |
| Tabel 4.7. Hasil Uji Operasional Dengan <i>black box testing</i> | 83 |
| Tabel 4.8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media..... | 91 |
| Tabel 4.9. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi | 93 |
| Tabel 4.10. Hasil Perbaikan Media | 94 |
| Tabel 4.11. Proses Pembelajaran | 95 |
| Tabel 4.12. Hasil Penelitian Kelas Kontrol..... | 99 |
| Tabel 4.13. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen | 99 |
| Tabel 4.14. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> | 100 |
| Tabel 4.15. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i> | 100 |
| Tabel 4.16. Hasil Uji Homogenitas..... | 101 |
| Tabel 4.17. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata | 101 |
| Tabel 4.18. Hasil Analisis Indeks Gain..... | 102 |
| Tabel 4.19. Kategori Gain Ternormalisasi | 103 |
| Tabel 4.20. Hasil Lembar Observasi Kelas Eksperimen..... | 104 |
| Tabel 4.21. Hasil Lembar Observasi Kelas Kontrol | 104 |
| Tabel 4.22. Hasil Tanggapan Peserta Didik..... | 104 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 3.1. Enam Strategi Metode Campur Sari | 28 |
| Gambar 3.2. <i>Nonequivalent Control Group Design</i> | 30 |
| Gambar 3.3. Prosedur Penelitian Multimedia Pembelajaran Interaktif Game Berbasis Strategi <i>Scaffolding</i> | 32 |
| Gambar 3.4. Kualifikasi Multimedia | 44 |
| Gambar 3.5. Kualifikasi Multimedia | 45 |
| | |
| Gambar 4.1. Grafik Alasan Sekolah di SMK..... | 49 |
| Gambar 4.2. Grafik Tingkat Kesulitan Materi | 50 |
| Gambar 4.3. Grafik Penggunaan Game | 51 |
| Gambar 4.4. Tingkat Harapan Pembelajaran Menggunakan Multimedia Game | 52 |
| Gambar 4.5. Grafik Penyebaran Tingkat Validasi Instrumen Hasil Belajar | 59 |
| Gambar 4.6. Grafik Klasifikasi Validitas Butir Soal | 59 |
| Gambar 4.7. Grafik Interpretasi Reliabilitas Butir Soal..... | 60 |
| Gambar 4.8. Grafik Penyebaran Tingkat Kesukaran Instrumen Hasil Belajar | 61 |
| Gambar 4.9. Grafik Penyebaran Daya Pembeda Instrumen Hasil Belajar . | 62 |
| Gambar 4.10. Kriteria Daya Pembeda | 62 |
| Gambar 4.11. Model Multimedia..... | 68 |
| Gambar 4.12. Antarmuka Tampilan Pembuka..... | 75 |
| Gambar 4.13. Antarmuka Menu Utama | 75 |
| Gambar 4.14. Antarmuka Daftar Pemain..... | 76 |
| Gambar 4.15. Antarmuka Cerita dan Petunjuk | 77 |
| Gambar 4.16. Tempat Pertama | 77 |
| Gambar 4.17. Tempat Kedua | 78 |
| Gambar 4.18. Tempat Ketiga | 78 |
| Gambar 4.19. Tempat Keempat | 78 |
| Gambar 4.20. Antarmuka Mengerti Masalah (Contoh Soal) | 79 |
| Gambar 4.21. Antarmuka Mengerti Masalah (Soal Latihan)..... | 79 |
| Gambar 4.22. Antarmuka Merancang Rencana (Contoh Soal)..... | 80 |
| Gambar 4.23. Antarmuka Merancang Rencana (Soal Latihan) | 80 |
| Gambar 4.24. Antarmuka Melaksanaka Rencana (Contoh Soal tipe 1) | 80 |
| Gambar 4.25. Antarmuka Melaksanaka Rencana (Contoh Soal tipe 2) | 81 |
| Gambar 4.26. Antarmuka Melaksakan Rencana (Soal Latihan)..... | 81 |
| Gambar 4.27. Antarmuka Melihat Kembali (Contoh Soal) | 81 |
| Gambar 4.28. Antarmuka Melihat Kembali (Soal Latihan)..... | 82 |
| Gambar 4.29. Antarmukan Bantuan..... | 82 |
| Gambar 4.30. Antarmuka Perolehan Skor dan Nilai | 83 |
| Gambar 4.31. Kualifikasi Multimedia | 92 |
| Gambar 4.32. Kualifikasi Multimedia | 93 |
| Gambar 4.33. Grafik Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> | 103 |
| Gambar 4.34. Interpretasi tanggapan Peserta Didik..... | 105 |

Rusy Muhammad Munggaran, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME BERBASIS STRATEGI SCAFFOLDING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SISTEM KOMPUTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- a. Silabus
- b. RPP kelas kontrol
- c. RPP kelas eksperimen
- d. *Flowchart*

Lampiran 2

- a. Format angket survey lapangan terhadap peserta didik
- b. Format wawancara terhadap guru
- c. Format angket validasi ahli media
- d. Format angket validasi ahli materi
- e. Format lembar judgment soal
- f. Format soal uji coba
- g. Soal *Pretest* dan *Posttest*
- h. Format lembar observasi kelas kontrol
- i. Format lembar observasi kelas eksperimen
- j. Format angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran

Lampiran 3

- a. Hasil angket survey lapangan terhadap peserta didik
- b. Hasil angket survey lapangan terhadap guru
- c. Hasil angket validasi ahli media
- d. Hasil angket validasi ahli materi
- e. Hasil lembar judgment soal
- f. Hasil soal uji coba
- g. Hasil soal *pretest*
- h. Hasil soal *posttest*
- i. Hasil lembar observasi
- j. Hasil angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran

Lampiran 4

- a. Uji validitas
- b. Uji reliabilitas
- c. Uji tingkat kesukaran
- d. Uji daya pembeda

Lampiran 5

- a. Uji normalitas
- b. Uji homogenitas
- c. Uji perbedaan dua rata-rata
- d. Analisis indeks gain

Lampiran 6

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