

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	1
DAFTAR TABEL.....	4
DAFTAR GAMBAR .....	5
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Batasan Masalah	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Tujuan Penelitian	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Manfaat Penelitian	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1. Multimedia Pembelajaran Berbasis Game	6
2.1.1. Pengertian Multimedia Pembelajaran	6
2.1.2. Pengertian <i>Game</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3. Pengertian <i>PC Game</i>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.1.4.	Jenis <i>Game</i> yang digunakan dalam Multimedia Pembelajaran	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
2.2.	Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
2.2.1.	Arti dan Makna Pembelajaran	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
2.2.2.	Definisi Model Pembelajaran	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
2.2.3.	Definisi <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
BAB III	METODE PENELITIAN.....	20
3.1.	Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)	20
3.2.	Desain Penelitian	21
3.3.	Prosedur Penelitian	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
a.	Tahap Analisis	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
b.	Tahap Desain	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
c.	Tahap Pengembangan	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
d.	Tahap Implementasi	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
e.	Tahap Penilaian	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	

3.4.	Lokasi dan Subjek Penelitian	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
3.5.	Instrumen Penelitian	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
a.	Instrumen studi lapangan.	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
b.	Instrumen validasi ahli.	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
c.	Instrumen penilaian siswa.	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		31
4.1.	Tahap Analisis	31
a.	Studi Literatur	31
b.	Studi Lapangan	31
c.	Analisis Kebutuhan	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
4.2.	Tahap Desain	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
a.	Flowchart	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
b.	Storyboard	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
c.	Antarmuka	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
4.3.	Tahap Pengembangan	40

a.	Pembuatan Antarmuka Multimedia	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
b.	Pengkodean	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
c.	Pengetesan	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
d.	Publishing	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
e.	Validasi Ahli	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
f.	Revisi Multimedia	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
4.4.	Tahap Implementasi	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
a.	Instalasi <i>Adventure Game</i>	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
b.	Uji Coba <i>Adventure Game</i>	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
4.5.	Tahap Penilaian	50
a.	Analisis Angket Penilaian Siswa Terhadap <i>Adventure Game</i>	50
b.	Kelebihan, Kekurangan dan Rekomendasi <i>Adventure game</i> Minion	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
4.6.	PEMBAHASAN	
	<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....		56
5.1.	Kesimpulan	56

5.2. Rekomendasi	57
DAFTAR PUSTAKA .....	59

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek penilaian ahli media .....	26
Tabel 3.2 Aspek penilaian ahli materi .....	27
Table 3.3 Aspek penilaian responden .....	29
Tabel 4.1 Storyboard multimedia .....	36
Tabel 4.2 Rancangan antarmuka multimedia .....	41
Table 4.3 Hasil pengetesan .....	44
Tabel 4.4 Rekapitulasi angket validasi oleh ahli media .....	47
Tabel 4.5 Rekapitulasi angket validasi oleh ahli materi .....	48
Table 4.6 Revisi <i>adventure game</i> Minion .....	48
Tabel 4.7 Hasil pengolahan angket penilaian siswa .....	50
Tabel 4.8 Hasil pengolahan angket siswa tiap aspek .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap metode R&D .....	20
Gambar 3.2 Desain Penelitian .....	21
Gambar 4.1 Flowchart awal .....	34
Gambar 4.2 Flowchart bagian kedua .....	35
Gambar 4.3 Grafik penilaian <i>adventure game</i> Minion oleh siswa .....	51