

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	6
1.7 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 Rancang Bangun.....	9
2.2 Multimedia Interaktif.....	9
2.2.1 Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	11
2.2.2 Model Multimedia Pembelajaran.....	13
2.3 Labirin <i>Game</i>	14
2.4 Model <i>Problem Based Learning</i>	15
BAB III METODE PENELITIAN.....	19
3.1 Metode Penelitian.....	19
3.1.1 Metode Penelitian dan pengembangan.....	19
3.1.2 Langkah-langkah Metode Penelitian dan Pengembangan.....	20
3.2 Prosedur Penelitian.....	22

3.2.1 Tahap Analisis.....	22
3.2.2 Tahap Desain.....	23
3.2.3 Tahap Pengembangan.....	24
3.2.4 Tahap Emplementasi.....	26
3.2.5 Tahap Penilaian.....	26
3.3 Populasi dan Sample.....	27
3.4 Instrumen Penelitian.....	27
3.4.1 Instrumen Studi Lapangan.....	28
3.4.2 Instrumen Validasi Ahli.....	28
3.4.3 Instrumen Respon Siswa.....	31
3.5 Teknik Analisis Data.....	31
3.5.1 Analisis data instrument studi lapangan.....	31
3.5.2 Analisis data instrument validasi ahli.....	31
3.5.3 Analisis data penilaian siswa.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
4.1 Hasil Penelitian.....	34
4.1.1 Tahap Analisis.....	34
4.1.2 Tahap Desain.....	37
4.1.3 Tahap Pengembangan.....	46
4.1.4 Tahap Implementasi.....	56
4.1.5 Tahap Penilaian.....	57
4.2 Pembahasan Penelitian.....	58
4.2.1 Tahap Analisis.....	58
4.2.2 Tahap Desain.....	59
4.2.3 Tahap Pengembangan.....	61
4.2.4 Tahap Implementasi.....	61
4.2.5 Tahap Penilaian.....	62
Kelebihan dan kekurangan.....	63
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65

5.1 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....	67

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kategori tingkat validitas.....	32
Tabel 4.1 Tabel <i>Storyboard</i> multimedia.....	41
Tabel 4.2 Tabel Antamuka multimedia.....	46
Tabel 4.3 <i>Blackbox Testing</i> Multimedia Pembelajaran.....	52
Tabel 4.4 Validasi Multimedia Pembelajaran oleh Ahli Media.....	54
Tabel 4.5 Validasi Multimedia Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	55
Tabel 4.6 Hasil Angket Uji Coba Tahap Satu.....	56
Tabel 4.7 Perbaikan hasil uji coba multimedia.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep multimedia.....	11
Gambar 2.2 Alur Pendekatan <i>Problem Based Learning</i>	17
Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian R &D menurut Sugiyono.....	20
Gambar 3.2 Model perancangan menurut S.Pressman (2002).....	25
Gambar 4.1 Alur Pendekatan PBL.....	38
Gambar 4.2 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Gambar 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	55
Gambar 4.4 Hasil Uji Coba.....	57