

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH .....	iv
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Batasan Istilah .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA PEMIKIRAN, DAN HIPOTESIS PENELITIAN</b>	
A. Kajian Teoritis .....	7
1. Media pembelajaran .....	7
a. Pengertian .....	7
b. Posisi media pembelajaran .....	8
c. Fungsi media pembelajaran .....	8
2. Multimedia.....	10
a. Pengertian .....	10
b. Manfaat Multimedia pembelajaran.....	10
c. Karakteristik media dalam multimedia pembelajaran .	11
d. Format media pembelajaran .....	11
e. Dampak multimedia pembelajaran interaktif .....	13
f. Peningkatan kualitas pembelajaran .....	13
3. <i>PC Games MLB2K12</i> .....	14
4. Hasil Belajar.....	16
5. Permainan Bola Bisbol.....	18
a. Pengertian permainan bola bisbol.....	18
b. bentuk lapangan. ....	18

c. Cara bermain.....	18
d. Tim yang berjaga.....	21
e. Tim yang memukul.....	24
B. Kerangka Berpikir.....	25
C. Hipotesis .....	26
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Metode Penelitian .....	28
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
1. Populasi .....	29
2. Sampel .....	29
C. Waktu dan Tempat Penelitian .....	30
D. Desain penelitian dan Langkah-langkah Penelitian.....	30
E. Instrumen Penelitian.....	33
1. Validasi Instrumen.....	35
2. Reliabilitas Instrumen.....	35
3. Tingkat Kesukaran.....	36
4. Daya Pembeda.....	37
F. Pengolahan dan Analisis Data.....	38
1. Uji Normalitas .....	38
2. Uji Homogenitas.....	38
3. Uji Hipotesis.....	38
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Temuan .....	39
1. Deskripsi Data .....	39
2. Uji Normalitas.....	39
3. Uji Homogenitas .....	41
4. Uji Hipotesis .....	42
a. Uji Hipotesis 1 .....	42
b. Uji Hipotesis 2.....	43
c. Uji Hipotesis 3 .....	44
B. Pembahasan .....	47
1. Uji Hipotesis 1 .....	47
2. Uji Hipotesis 2.....	48
3. Uji Hipotesis 3.....	48
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI</b>	
A. Simpulan .....	50
B. Implikasi .....	50
C. Rekomendasi .....	51

DAFTAR PUSTAKA .....	52
LAMPIRAN.....	54

### DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
3.1 Tabel Silabus Penjas SMA Negeri 1 Cianjur .....	33
3.2 Tabel Kisi-kisi Instrumen .....	34
3.3 Tabel Klasifikasi Tingkat Kesukaran .....	37
3.4 Tabel Klasifikasi Daya Pembeda.....	37
4.1 Tabel Hasil Penghitungan Rata-rata dan Simpangan Baku .....	39
4.2 Tabel Hasil Penghitungan Liliefors .....	40
4.3 Tabel Hasil Perhitungan Uji Homogenitas .....	41
4.4 Tabel Hasil Uji Hipotesis 1 .....	42
4.5 Tabel Hasil Uji Hipotesis 2.....	43
4.6 Tabel Data Gain Kelompok <i>PC Games MLB 2K12</i> .....	44
4.7 Tabel Data Gain Kelompok Bisbol Konvensional.....	45
4.8 Tabel Hasil Uji Hipotesis 3.....	46

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar</b>	<b>Halaman</b>
2.1 Gambar posisi media pembelajaran .....	8
2.2 Gambar Fungsi media proses pembelajaran .....	9
2.3 Gambar Sampul Depan <i>PC Game MLB2k12</i> .....	15
2.4 Gambar <i>Game Playing MLB2k12</i> .....	16
2.5 Gambar 6 Tingkatan Ranah Kognitif Bloom .....	17
2.6 Gambar lapang Bisbol.....	19
2.7 Gambar Posisi Tim Jaga.....	22
2.8 Gambar Situasi Antara Tim Pemukul dengan Pelempar.....	25
3.1 Gambar desain penelitian .....	31
3.2 Gambar Langkah-langkah Penelitian .....	32

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran</b>	<b>Halaman</b>
1. Soal Pengujian Instrumen .....	54
2. Soal Intrumen Penelitian .....	60
3. Uji Instrumen .....	64
4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	79
5. Contoh data <i>pretest-posttest</i> .....	111
6. Pengolahan data .....	130
7. Dokumentasi .....	144
8. Surat-surat .....	147