

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	5
1.6. Definisi Operasional	5
1.7. Struktur Bab.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1. Multimedia Interaktif.....	7
2.2. Game.....	10
2.3. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Think Pair Share</i>	16
2.4. Kemampuan Kognitif	20
2.5. Kurikulum 2013.....	25
2.6. Komunikasi Data	33
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1. Desain Penelitian	40
3.2. Metode Penelitian	40
3.2.1. Tahap Persiapan.....	41

3.2.2. Tahap Pengembangan Multimedia	42
3.2.3. Tahap Pembelajaran.....	50
3.2.4. Tahap Pengolahan Peningkatan Kognitif	50
3.2.5. Tahap Pelaporan Penelitian	60
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Hasil Penelitian	61
4.1.1. Tahap Persiapan.....	61
4.1.2. Hasil Tahap Pengembangan Multimedia.....	66
4.1.3. Hasil Tahap Pembelajaran	120
4.1.4. Pengolahan Peningkatan Kognitif	121
4.1.5. Pengolahan Hasil Uji Coba Instrumen.....	121
4.1.6. Teknik Analisis Data	123
4.1.7. Tahap Pelaporan	132
4.2. Pembahasan Penelitian	132
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	134
5.1. Simpulan	134
5.2. Implikasi dan Rekomendasi.....	135
DAFTAR PUSTAKA	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif	9
Gambar 2.2. Metode Komunikasi Data	34
Gambar 2.3. Susunan Layer Model Referensi OSI.....	36
Gambar 2.4. Fungsi Layer-layer pada Model OSI.....	36
Gambar 3.1. Skema Penelitian <i>Mix Method Research</i>	41
Gambar 3.2. Skema Tahap Persiapan	42
Gambar 3.3. Skema Tahap Pengembangan Multimedia.....	43
Gambar 3.4. Kualifikasi Multimedia	50
Gambar 3.5. Skema Tahap Pembelajaran Kelas Eksperimen	50
Gambar 3.6. Prosedur Pengolahan Data Kuantitatif	58
Gambar 3.7. Kualifikasi Multimedia	59
Gambar 3.8. Skema Tahap Pelaporan	60
Gambar 4.1. Proses Belajar Mengajar	63
Gambar 4.2. Pemahaman Materi	63
Gambar 4.3. Materi Yang Dianggap Sulit	64
Gambar 4.4. Penggunaan Bentuk Multimedia	64
Gambar 4.5. Keterbantuan Multimedia Dalam Pemahaman Materi.....	65
Gambar 4.6. Antarmuka Pembukaan	89
Gambar 4.7. Antarmuka Login Pengguna	90
Gambar 4.8. Antarmuka Daftar Akun.....	92
Gambar 4.9. Antarmuka Kompetensi Inti.....	92
Gambar 4.10 Antarmuka Kompetensi Dasar	90
Gambar 4.11 Antarmuka Petunjuk Program.....	90
Gambar 4.12. Antarmuka Halaman Utama Siswa	93
Gambar 4.13. Antarmuka Sesi <i>Think</i>	94
Gambar 4.14. Antarmuka Sesi <i>Pair</i>	95
Gambar 4.15. Antarmuka Sesi <i>Share</i>	96
Gambar 4.16. Antarmuka Halaman Utama Guru	96

Gambar 4.17. Interval Kategori Hasil Validasi Ahli Media	115
Gambar 4.18. Interval Kategori Hasil Validasi Ahli Materi.....	116
Gambar 4.19. Grafik Peningkatan <i>Pretest-Posttest</i>	124
Gambar 4.20. Hasil Skala Respon Siswa.....	128

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Proses Perancangan Multimedia	8
Tabel 2.2. Tahapan Pembelajaran <i>Think, Pair, Share</i>	18
Tabel 2.3. Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi.....	25
Tabel 2.4. Struktur Kurikulum Pend Menengah Kelompok Mapel Wajib	31
Tabel 3.1. Desain Penelitian	40
Tabel 3.2. Klasifikasi Validitas Butir Soal	44
Tabel 3.3. Interpretasi Reliabilitas	45
Tabel 3.4. Interpretasi Daya Pembeda Butir Soal	46
Tabel 3.5. Interpretasi Tingkat Kesukaran Butir Soal	47
Tabel 3.6. Interpretasi Indeks Gain	53
Tabel 3.7. Bobot Pernyataan <i>Favorable</i> (Positif)	59
Tabel 3.8. Bobot Pernyataan <i>Unfavorable</i> (Negatif)	59
Tabel 4.1. Tampilan <i>Flowchart</i>	70
Tabel 4.2. Tampilan <i>Storyboard</i>	75
Tabel 4.3. Hubungan Peningkatan Kognitif dengan Multimedia	97
Tabel 4.4. Hubungan Model TPS (<i>Think, Pair, Share</i>)	105
Tabel 4.5. Hasil <i>Black Box Testing</i>	111
Tabel 4.6. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media	115
Tabel 4.7. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Materi	116
Tabel 4.8. Hasil Revisi Multimedia	117
Tabel 4.9. Pengolahan Hasil Analisis Uji Coba Instrumen Tes.....	119
Tabel 4.10. Hasil Perhitungan Batas-batas Kelompok	121
Tabel 4.11. Hasil Data Deskriptif	124
Tabel 4.12. Hasil Uji Normalitas	125
Tabel 4.13. Hasil Uji Homogenitas.....	126
Tabel 4.14. Hasil Uji Perbedaan Rerata.....	127
Tabel 4.15. Hasil Respon Siswa	128

Ahmad Fatkhul Huda, 2016

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBANTU GAME GRAF MENGGUNAKAN MODEL TPS (THINK PAIR SHARE) PADA MATA PELAJARAN KOMUNIKASI DATA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF PESERTA DIDIK SMK

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

Tabel 4.16. Kegiatan Penelitian di Sekolah	130
--	-----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	141
Lampiran 1 <i>Flowchart</i>	142
Lampiran 2 <i>Storyboard</i>	148
Lampiran 3 Antarmuka	167
Lampiran B	175
Lampiran 1 Angket Survey Lapangan Terhadap Guru	176
Lampiran 2 Angket Survey Lapangan Terhadap Siswa.....	178
Lampiran 3 Silabus	179
Lampiran 4 RPP	199
Lampiran 5 Instrumen Judgement Soal	216
Lampiran 6 Instrumen Uji Coba Soal	232
Lampiran 7 Instrumen Soal <i>Pretest</i>	239
Lampiran 8 Instrumen Soal <i>Posttest</i>	243
Lampiran 9 Instrumen Media Oleh Ahli Media.....	247
Lampiran 10 Instrumen Media Oleh Ahli Materi	249
Lampiran 11 Instrumen Respon Siswa	251
Lampiran 12 Hasil Angket Survey Terhadap Guru	253
Lampiran 13 Hasil Angket Survey Terhadap Siswa.....	255
Lampiran 14 Hasil Judgement Soal	257
Lampiran 15 Hasil Judgement Media Oleh Ahli Media	288
Lampiran 16 Hasil Judgement Media Oleh Ahli Materi	290
Lampiran 17 Hasil Angket Respon Siswa	294
Lampiran C	298
Lampiran 1 Hasil Pengolahan Judgement Multimedia	299
Lampiran 2 Hasil Pengolahan Uji Coba Soal	300
Lampiran 3 Hasil Pengolahan Uji Deskriptif.....	304
Lampiran 4 Hasil Pengolahan Uji Prasyarat	306
Lampiran D	310

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	311
Lampiran 2 Surat Telah Selesai Penelitian	312
Lampiran 3 Dokumentasi	313