

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi dan Perumusan Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Hasil Penelitian	6
F. Struktur Organisasi Penulisan Skripsi.....	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. <i>Courseware</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	8
1. Pengertian <i>Courseware</i> sebagai Multimedia Pembelajaran.....	8
2. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	9
3. Landasan Penggunaan Multimedia Pembelajaran.....	15
4. Manfaat Multimedia Pembelajaran.....	17
5. Prinsip dalam Merancang Multimedia Pembelajaran.....	19
B. Tahap-tahap Pengembangan <i>Courseware</i> Multimedia.....	21
C. Kajian Materi Pengaruh Suhu terhadap Laju Reaksi	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Subjek Penelitian	43
B. Metode Penelitian	43
C. Definisi Operasional.....	47
D. Instrumen Penelitian	48
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Teknik Pengolahan Data	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Representasi Bentuk Elemen-elemen Media dalam <i>Courseware</i> Multimedia Interaktif Pengaruh Suhu terhadap Laju Reaksi.....	53
1. Tahap Analisis	54
2. Tahap Desain.....	63

Anggi Anggraeni, 2016

PENGEMBANGAN *COURSEWARE* MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SUB MATERI TERHADAP LAJU
REAKSI UNTUK SISWA SMA

3. Tahap Pengembangan.....	64
B. Hasil Penilaian Kelayakan <i>Courseware</i> Multimedia.....	77
1. Penilaian dari Segi Materi/Konten	77
2. Penilaian dari Segi Media.....	79
C. Tanggapan Guru dan Siswa sebagai Pengguna <i>Courseware</i> Multimedia ..	84
1. Tanggapan Guru.....	84
2. Tanggapan Siswa.....	87

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	92
B. Saran	93

DAFTAR PUSTAKA	94
-----------------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN	97
--------------------------------	----

RIWAYAT HIDUP	208
----------------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Klasifikasi tindakan wacana dan bentuk keterampilan intelektual.....	25
2.2. Kriteria evaluasi <i>courseware</i> multimedia	27
3.1. Format lembar catatan pengembangan <i>courseware</i> multimedia.....	49
4.1. Kompetensi inti dan kompetensi dasar materi laju reaksi.....	54
4.2. Beberapa buku teks yang digunakan dalam pengembangan materi	56
4.3. Contoh penyusunan teks asli dari teks sumber	57
4.4. Contoh proses penghalusan teks asli menjadi teks dasar	58
4.5. Contoh penurunan proposisi makro-mikro	59
4.6. Contoh rancangan teks keluaran	62
4.7. Contoh <i>storyboard</i>	64

Anggi Anggraeni, 2016

PENGEMBANGAN *COURSEWARE* MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SUB MATERI TERHADAP LAJU
REAKSI UNTUK SISWA SMA

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Level interaktifitas manusia dan komputer	12
2.2. Kerucut pengalaman Dale.....	16
2.3. Teori kognitif tentang multimedia <i>learning</i>	19
2.4. Alur kerja model ADDIE.....	22
2.5. Percobaan sederhana untuk mengukur reaksi penguraian H ₂ O ₂ pada suhu kamar.	36
2.6. Analogi energi pengaktifan.....	39
2.7. Distribusi energi kinetik untuk reaksi pada dua suhu berbeda	39
2.8. Tumbukan efektif yang terjadi pada partikel suhu tinggi dan suhu rendah	40
2.9. Analogi pengaruh kekuatan tumbukan	41
2.10. Analogi arah tumbukan yang tepat	41
3.1. Alur penelitian	44
4.1. Struktur makro pengaruh suhu terhadap laju reaksi.....	60
4.2. Penulisan keterampilan intelektual pada struktur makro	61
4.3. Tampilan antarmuka bagian pembuka	66
4.4. Tampilan antarmuka <i>login</i>	66
4.5. Contoh tampilan nama <i>login</i> pada bagian lain.....	67
4.6. Tampilan antarmuka petunjuk penggunaan tombol.....	67
4.7. Tampilan antarmuka tujuan pembelajaran.....	68
4.8. Tampilan antarmuka kegiatan apersepsi.....	69
4.9. Tampilan antarmuka kegiatan motivasi.....	70
4.10. Tampilan antarmuka kegiatan mengamati.....	71
4.11. Tampilan antarmuka kegiatan menanya	72
4.12. Tampilan antarmuka kegiatan mengumpulkan data	72
4.13. Tampilan antarmuka kegiatan menganalisis data.....	73
4.14. Tampilan antarmuka kegiatan mengasosiasi	73
4.15. Tampilan antarmuka penguatan.....	74
4.16. Tampilan antarmuka pengayaan dan kesimpulan.....	74
4.17. Tampilan antarmuka <i>post-test</i>	75
4.18. Tampilan antarmuka profil.....	75
4.19. Tampilan antarmuka menu utama	76
4.20. Tampilan simulasi sebelum dan setelah revisi	78
4.21. Tampilan teks sebelum dan setelah revisi	80
4.22. Contoh tampilan <i>link</i>	83

Anggi Anggraeni, 2016

PENGEMBANGAN COURSEWARE MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SUB MATERI TERHADAP LAJU
REAKSI UNTUK SISWA SMA

4.23. Contoh tampilan panduan belajar.....	86
4.24. Contoh tampilan umpan balik dari kegiatan menanya	87
4.25. Grafik persentase indikator penilaian dari hasil angket tanggapan siswa.	88
4.26. Tampilan simulasi.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

A. Tahap Analisis

A.1. Pengubahan Teks Masukan ke dalam Teks Asli.....	97
A.2. Penghalusan Teks Asli menjadi Teks Dasar.....	105
A.3. Penurunan Proposisi Makro-Mikro.....	113
A.4. Teks Keluaran dan Identifikasi Elemen Media Pendukung Materi.....	119

B. Tahap Desain

B.1. <i>Flowchart</i>	128
B.2. <i>Storyboard</i>	130
B.3. Lembar Catatan Pengembangan <i>Courseware</i> Multimedia	135

C. Instrumen Penelitian

C.1. Lembar Validasi dari Segi Materi/Konten.....	136
C.2. Lembar Validasi dari Segi Media.....	157
C.3. Lembar Penilaian Ahli Instruksional (Guru).....	180
C.4. Angket Tanggapan Siswa.....	186

D. Pengolahan Data

D.1. Pengolahan Data Lembar Validasi dari Segi Materi.....	190
D.2. Pengolahan Data Lembar Validasi dari Segi Media.....	193
D.3. Pengolahan Data Lembar Penilaian Ahli Instruksional (Guru).....	196
D.4. Pengolahan Data Angket Tanggapan Siswa.....	200

E. Lembar Keterangan Penelitian

E.1. Surat Izin Penelitian	204
E.2. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian.....	205
E.3. Dokumentasi Penelitian.....	206

Anggi Anggraeni, 2016

PENGEMBANGAN *COURSEWARE* MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA SUB MATERI TERHADAP LAJU
REAKSI UNTUK SISWA SMA

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