

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Rumusan Masalah.....	16
1.3 Batasan Masalah.....	17
1.4 Tujuan Penelitian.....	17
1.5 Manfaat Penelitian.....	17
1.6 Struktur Bab.....	18
1.7 Hipotesis.....	19
BAB II KAJIAN TEORI.....	20
2.1 Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	20
2.2 Game.....	23
2.3 Construct 2.....	26
2.4 Metode Quantum Learning.....	27
2.5 Pemahaman Konseptual.....	40
2.6 Metode Penelitian.....	42
2.7 Teori-Teori Instrumen Penelitian.....	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	47
3.1 Metode Penelitian.....	47
3.2 Prosedur Penelitian.....	47
3.2.1 Tahap Analisis.....	49
3.2.2 Tahap Desain.....	50
3.2.3 Tahap Pengembangan.....	50
3.2.4 Tahap Implementasi.....	51
3.2.5 Tahap Penilaian.....	52
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	52
3.4 Instrumen Penelitian.....	52
3.4.1 Instrumen Studi Lapangan.....	53
3.4.2 Instrumen Validasi Ahli.....	53
3.4.3 Instrumen Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Menggunakan Multimedia.....	55
3.4.4 Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	55
3.4.4.1 Uji Validitas.....	55
3.4.4.2 Uji Reliabilitas.....	56
3.4.4.3 Indeks Kesukaran.....	56
3.4.4.4 Daya Pembeda.....	57
3.5 Teknik Analisis Data.....	57
3.5.1 Analisis Data Instrumen Studi Lapangan.....	57
3.5.2 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli.....	57
3.5.3 Analisis Data Instrumen Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Menggunakan Multimedia.....	58
3.5.4 Analisis Data Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	58
3.5.4.1 Uji Normalitas.....	59

3.5.4.2 Uji Homogenitas.....	59
3.5.4.3 Analisis Indeks Gain.....	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Hasil.....	61
4.1.1 Tahap Analisis.....	61
4.1.2 Tahap Desain.....	70
4.1.3 Tahap Pengembangan.....	81
4.1.4 Tahap Implementasi.....	92
4.1.5 Tahap Penilaian.....	95
4.2 Pembahasan.....	104
4.2.1 Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Quiz Game dengan metode quantum learning.....	105
4.2.2 Ujicoba Instrumen Test.....	107
4.2.3 Pelaksanaan Penelitian.....	111
4.2.4 Peningkatan Pemahaman.....	113
4.2.5 Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif Berbasis Quiz Game dengan metode Quantum learning.....	116
4.2.6 Kelebihan dan Kekurangan.....	117
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	119
5.1 Simpulan.....	119
5.2 Rekomendasi.....	120
DAFTAR PUSTAKA.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Kerangka Perancangan Pembelajaran <i>Quantum Learning</i>	32
Tabel 2.2 : Konsep TANDUR pada metode quantum learning.....	33
Tabel 3.1 : Penilaian Materi Pembelajaran Berdasarkan LORI.....	54
Tabel 3.2 : Penilaian Multimedia Pembelajaran berdasarkan LORI.....	54
Tabel 3.3 :Klasifikasi Interpretasi Validitas.....	55
Tabel 3.4 : Klasifikasi Interpretasi Reliabilitas.....	56
Tabel 3.5 : Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	56
Tabel 3.6 : Klasifikasi Daya Pembeda.....	57
Tabel 3.7 : Klasifikasi Kriteria Gain.....	60
Tabel 4.1 : Daftar Materi yang Dianggap sulit.....	63
Tabel 4.2 : Spesifikasi Minimum dan Maksimum.....	67
Tabel 4.3 : Tahap Metode Quantum Learning dalam Multimedia.....	73
Tabel 4.4 : Tabel Storyboard.....	78
Tabel 4.5 : Tabel antarmuka multimedia.....	82
Tabel 4.6 : Pelaksanaan Pengujian.....	86
Tabel 4.7 : Hasil Blackbox testing.....	86
Tabel 4.8 : Hasil Angket Penilaian Ahli Media.....	89
Tabel 4.9 : Hasil Angket Penilaian Ahli Materi.....	90
Tabel 4.10 : Hasil Perbaikan Terhadap Multimedia.....	92
Tabel 4.11 : Hasil Respon Siswa Terhadap Multimedia.....	92
Tabel 4.12 : Hasil Perhitungan Batas-Batas kelompok.....	96
Tabel 4.13 : Data Skore Pretest berdasarkan Kelompok.....	96
Tabel 4.14 : Pengelompokkan Soal Pretest Banyak Dijawab salah.....	97

Tabel 4.15 : Uji Normalitas Pretest	98
Tabel 4.16 : Data Skore Posttest berdasarkan Kelompok	99
Tabel 4.17 : Pengelompokkan Soal Posttest Banyak Dijawab salah	100
Tabel 4.18 : Uji Normalitas Posttest	101
Tabel 4.19 : Uji Homogenitas dari hasil pretest dan posttest	101
Tabel 4.20 : Data Skore Pretest-Posttest berdasarkan Kelompok	102
Tabel 4.21 : Data Perhitungan gain berdasarkan kelompok atas	102
Tabel 4.22 : Data Perhitungan gain berdasarkan kelompok tengah	102
Tabel 4.23 : Data Perhitungan gain berdasarkan kelompok bawah	103
Tabel 4.24 : Kategori Hasil x gain	104
Tabel 4.25 : Hasil Uji Instrumen Soal Pretest Materi Protokol Jaringan	107
Tabel 4.26 : Hasil Uji Instrumen Soal Posttest Materi Protokol Jaringan	109
Tabel 4.27 : Hasil Pretest dan Posttest berdasarkan kelompok	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 : Langkah-langkah penelitian	48
Gambar 3.2 : One group pretest-posttest design	51
Gambar 3.3 : Rumus Skor Kriteria Validasi Ahli	57
Gambar 3.4 : Rumus Presentasi Skor Validasi Ahli	58
Gambar 3.5 : Interval Kategori Hasil Validasi Ahli	58
Gambar 3.6 : Rumus Skor Kriteria Tanggapan Siswa	59
Gambar 3.7 : Rumus Presentasi Skor Tanggapan Siswa	59
Gambar 3.8 : Interval kategori hasil angket siswa	59
Gambar 4.1 : Intensitas penggunaan game	64
Gambar 4.2 : Ketertarikan Pembelajaran Menggunakan multimedia	64
Gambar 4.3 : Flowchart	77
Gambar 4.4 : Interval kategori hasil perolehan validasi ahli media	90
Gambar 4.5 : Interval kategori hasil perolehan validasi ahli materi	91
Gambar 4.6 : Interval kategori hasil angket tanggapan siswa	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Silabus, RPP

Lampiran 2 : Instrumen Survey Lapangan Guru dan Siswa

Lampiran 3 : Instrumen Judgement Soal, Validasi Soal, Reabilitas, Daya pembeda, Indek kesukaran dan Soal ujian

Lampiran 4 : Flowchart, Storyboard, Penilaian ahli media, ahli materi dan responden

Lampiran 5 : Form bimbingan, Surat ijin penelitian dan Dokumentasi