

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Multimedia Pembelajaran	8
B. Game	10
C. Metode <i>Discovery Learning</i>	12
D. Pemahaman.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Metode Penelitian	18
B. Prosedur Penelitian	19
C. Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	24
D. Populasi dan Sampel.....	26
E. Instrumen Penelitian.....	26
F. Teknik Analisis Data	32

Yunisa Aulia Ekaputri, 2016

**PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMROGRAMAN DASAR**

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94

Yunisa Aulia Ekaputri, 2016

*PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMROGRAMAN DASAR*

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Klasifikasi Koefisien Validitas	29
Tabel 3.2	Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	30
Tabel 3.3	Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	30
Tabel 3.4	Klasifikasi Daya Pembeda	31
Tabel 3.5	Interpretasi Aspek Validasi Ahli	32
Tabel 3.6	Interpretasi Aspek Penilaian Siswa	33
Tabel 3.7	Kategori Indeks <i>Gain</i> menurut Hake	34
Tabel 4.1	Hasil <i>Judgement</i> Multimedia	55
Tabel 4.2	Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	57
Tabel 4.3	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	58
Tabel 4.4	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes.....	59
Tabel 4.5	Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes	59
Tabel 4.6	Kegiatan pembelajaran pertemuan ke-1	61
Tabel 4.7	Kegiatan pembelajaran pertemuan ke-2.....	68
Tabel 4.8	Kegiatan pembelajaran pertemuan ke-3.....	71
Tabel 4.9	Data <i>Pretest</i>	76
Tabel 4.10	Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	77
Tabel 4.11	Homogenitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	78
Tabel 4.12	Uji Dua Rata-Rata <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	79
Tabel 4.13	Data Postes	80
Tabel 4.14	Normalitas Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	81
Tabel 4.15	Homogenitas Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
Tabel 4.16	Uji Dua Rata-Rata Postes Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	83
Tabel 4.17	Data <i>Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	84
Tabel 4.18	Hasil Angket Respon Siswa terhadap Multimedia.....	85

Yunisa Aulia Ekaputri, 2016

**PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMROGRAMAN DASAR**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Non-equivalent Control Group Design	19
Gambar 3.2 Alur Penelitian.....	23
Gambar 3.3 Model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM).....	24
Gambar 4.1 Halaman <i>Stimulation</i> materi pengenalan algoritma	40
Gambar 4.2 Halaman <i>Stimulation</i> materi pengenalan variabel dan tipe data	41
Gambar 4.3 Halaman <i>Stimulation</i> materi pengenalan operator	42
Gambar 4.4 Halaman <i>Stimulation</i> materi notasi algoritma	42
Gambar 4.5 Halaman <i>Stimulation</i> materi pengenalan struktur algoritma	43
Gambar 4.6 Contoh Halaman <i>Problem Statement</i>	44
Gambar 4.7 Halaman <i>Data Collecting</i> materi pengenalan algoritma	45
Gambar 4.8 Halaman <i>Data Collecting</i> materi pengenalan variabel, tipe data dan operator	45
Gambar 4.9 Halaman <i>Data Collecting</i> materi notasi algoritma.....	46
Gambar 4.10 Halaman <i>Data Collecting</i> materi pengenalan struktur algoritma....	47
Gambar 4.11 Halaman <i>Data Processing</i> materi pengenalan algoritma	48
Gambar 4.12 Halaman <i>Data Processing</i> materi pengenalan variabel	48
Gambar 4.13 Halaman <i>Generalization</i> materi pengenalan algoritma.....	49
Gambar 4.14 Halaman <i>Generalization</i> materi pengenalan variabel, tipe data dan operator	50
Gambar 4.15 Halaman <i>Generalization</i> materi notasi algoritma	50
Gambar 4.16 Halaman <i>Generalization</i> materi pengenalan struktur algoritma	51
Gambar 4.17 Rata-Rata Hasil <i>Pretest</i> Kelas Ekperimen dan Kontrol	76

Yunisa Aulia Ekaputri, 2016

**PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMROGRAMAN DASAR**

Gambar 4.18 Rata-Rata Hasil *Posttest* Kelas Ekperimen dan Kontrol81

Gambar 4.19 Kategori Hasil Angket87

Yunisa Aulia Ekaputri, 2016

***PENERAPAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERUPA GAME DENGAN METODE DISCOVERY
LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMROGRAMAN DASAR***