

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
F. Struktur Bab	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Media.....	6
B. Multimedia	7
C. <i>Game</i>	10
D. <i>Adventure Game</i>	14
E. Model Pembelajaran SAVI	15
1. Pengertian	15
2. Prinsip-Prinsip	19
3. Kelebihan dan Kelemahan.....	19
4. Tahapan-Tahapan	21
F. Hasil Belajar	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Metode Penelitian.....	26
B. Desain Penelitian.....	26

Putri Dwi Amelia, 2016

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL
SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)**

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

C. Prosedur Penelitian.....	27
1. Tahap Pengembangan Multimedia Berbentuk <i>Adventure Game</i>	29
2. Tahap Penelitian	33
3. Tahap Analisis dan Pelaporan	33
D. Populasi dan Sampel	33
E. Instrumen Penelitian.....	34
1. Instrumen Studi Lapangan.....	34
2. Instrumen Validasi Ahli	34
3. Instrumen Penilaian Siswa	36
4. Instrumen untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa.....	39
F. Teknik Analisis Data	39
1. Analisis Data Instrumen Lapangan	39
2. Analisis Data Validasi Ahli.....	40
3. Analisis Data Penilaian Siswa	41
4. Analisis Data Instrumen Tes	42
5. Analisis Data Hasil Belajar	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Penelitian	47
1. Tahap Pengembangan Multimedia Berbentuk <i>Adventure Game</i>	47
2. Tahap Penelitian	84
3. Tahap Analisis dan Pelaporan	85
B. Pembahasan.....	87
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	92
A. Simpulan.....	92
B. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97
RIWAYAT HIDUP	

Putri Dwi Amelia, 2016

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MULTIMEDIA ADVENTURE GAME MODEL SOMATIC AUDITORY VISUAL INTELLECTUAL (SAVI)

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