

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Difisi Operasional.....	7
1.7. Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	27
2.1. Multimedia	8
2.2. Game	8
2.3. Model ARCS (Attention, Relevance, Confidence, & Satisfaction)	10
2.4.1. Komponen Model ARCS.....	11
2.4.2. Fase Model Pembelajaran ARCS	14
2.4.3. Keunggulan Model Pembelajaran ARCS	16
2.4. Model OSI layer	18
2.5. Pemahaman	21
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1. Metode Penelitian.....	26
3.2. Desain Penelitian	28
3.3. Prosedur Penelitian.....	29
3.4 Populasi dan Sample Penelitian	32
3.5 Instrumen Penelitian.....	32
3.5.1 Instrumen Tes	32
3.5.2 Instrumen Non Tes.....	32

3.6. Pengumpulan Data	36
3.7. Teknik Pengolahan Data	37
3.8. Teknik Analisis Data	41
3.8.1. Uji Normalitas.....	42
3.8.2 Uji Gain.....	43
3.8.3 Pengukuran Respon Siswa.....	44
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Temuan Penelitian	46
4.1.1. Tahap Persiapan.....	46
4.1.2. Tahap Pelaksanaan.....	82
4.1.3. Pengolahan Data	85
4.2. Pembahasan Penelitian	91
4.2.1. Multimedia Adventure.....	92
4.2.2. Model ARCS	93
4.2.3. Kesesuaian Media dan Materi Pembelajaran	93
4.2.4. Proses Peningkatan Pemahaman	94
4.2.5. Kelebihan, Kekurangan, Rekomendasi penelitian	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1. Kesimpulan.....	97
5.2. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model ARCS	11
Gambar 2. 2 Model Osi Layer	18
Gambar 2. 3 The 7 Layers Of Osi	20
Gambar 2. 4 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif.....	22
Gambar 3. 1 Pengembangan Software Multimedia dalam Pendidikan	28
Gambar 3. 2 Desain Penelitian	29
Gambar 4. 1 Tanggapan Siswa terhadap Mata Pelajaran Jaringan Dasar	48
Gambar 4. 2 Tanggapan siswa terhadap pembelajaran berbasis game.....	48
Gambar 4. 3 Hasil angket siswa mengenai game yang pernah dimainkan	49
Gambar 4. 4 Flowchart Multimedia berbentuk Adventure Game	65
Gambar 4. 5 Antarmuka Halaman Awal	74
Gambar 4. 6 Antarmuka Halaman Mulai	74
Gambar 4. 7 Antarmuka Halaman Trailler	75
Gambar 4. 8 Antarmuka Halaman Masalah	75
Gambar 4. 9 Antarmuka Halaman misi	76
Gambar 4. 10 Antarmuka Halaman Tujuan Pembelajaran.....	76
Gambar 4. 11 Antarmuka Halaman Materi	77
Gambar 4. 12 Antarmuka Halaman Tantangan	77
Gambar 4. 13 Antarmuka Halaman Evaluasi	78
Gambar 4. 14 Antarmuka Halaman Umpan balik	78
Gambar 4. 15 Antarmuka Halaman Tanggapan	79
Gambar 4. 16 Antarmuka Halaman Jawaban Tanggapan	79
Gambar 4. 17 Antarmuka Kesimpulan	80
Gambar 4. 18 Antarmuka Kesimpulan Multimedia	80
Gambar 4. 19 Penyebaran nilai gain perkelompok siswa.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fase Model Pembelajaran ARCS	14
Tabel 2. 2 Daftar kata kerja operasional ranah kognitif pemahaman mengacu pada pendapat pendapat Sudjana (2010).	24
Tabel 3. 1 Pola Penelitian Arikunto (2006, hlm. 85).....	31
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Media Berdasarkan LORI (Learning Objects Review Instrument) v1.5 (Nesbit dkk, 2007).....	33
Tabel 3. 3 Instrumen Penilaian Ahli Materi berdasarkan LORI	34
Tabel 3. 4 Instrumen Respon Siswa	35
Tabel 3. 5 Interpretasi Nilai Koefisien Validasi	38
Tabel 3. 6 Interpretasi derajat koefisien reliabilitas	39
Tabel 3. 7 Interpretasi Indeks Kesukaran	40
Tabel 3. 8 Klasifikasi Daya Pembeda (Arikunto, 2012, hlm. 232)	40
Tabel 3. 9 Interpretasi Rating scale	41
Tabel 3. 10 Tabel Perhitungan Kolmogorov	42
Tabel 3. 11 Kriteria Indeks Gain (Meltzer, 2002)	43
Tabel 3. 12 Skor alternatif jawaban angket	44
Tabel 3. 13 Kriteria angket siswa	44
Tabel 4. 1 Analisis Perangkat Lunak.....	55
Tabel 4. 2 Tahapan Model Pembelajaran ARCS dalam Multimedia	56
Tabel 4. 3 Hasil Validitas Instrumen Tes	66
Tabel 4. 4 Pengelompokan Butir Soal Berdasarkan Kriteria Validitas	68
Tabel 4. 5 Data Hasil Uji Tingkat Kesukaran	69
Tabel 4. 6 Kelompok Tingkat Kesukaran Instrumen	71
Tabel 4. 7 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen	71
Tabel 4. 8 Kelompok Butir Soal berdasarkan Daya Pembeda	73
Tabel 4. 9 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi	81
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Ahli Media	82
Tabel 4. 11 Kasus Perbaikan	83
Tabel 4. 12 Hasil Penilaian Angket Uji Coba Produk.....	84
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas data pretest	86
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas data Posttest	87
Tabel 4. 20 Total Gain.....	90

