

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK .....	vi
ABSTARCT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.    LATAR BELAKANG.....	1
B.    RUMUSAN MASALAH .....	4
C.    BATASAN MASALAH .....	5
D.    TUJUAN PENELITIAN .....	5
E.    MANFAAT PENELITIAN.....	5
1.    Bagi Guru.....	5
2.    Bagi Siswa .....	5
3.    Bagi Peneliti.....	6
F.    DEFINISI OPERASIONAL .....	6
G.    STRUKTUR ORGANISASI SKRIPSI.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A.    BELAJAR DAN PEMBELAJARAN .....	9
B.    HASIL BELAJAR.....	14
1.    Ranah Kognitif.....	16
2.    Ranah Afektif.....	18
3.    Ranah Psikomotor.....	19
Penilaian Hasil Belajar .....	20

Nova Siti Aisyah, 2016

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUDITORY, INTELLECTUALLY,  
REPETITION PADA PEMBELAJARAN ALGORITMA PENGULANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR**

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

C.	MODEL PEMBELAJARAN AIR ( <i>Auditory, Intellectually, Repetition</i> )	24
1.	<i>Auditory</i> .....	28
2.	<i>Intellectually</i> .....	30
3.	<i>Repetition</i> .....	31
D.	MULTIMEDIA INTERAKTIF .....	33
1.	Multimedia .....	33
2.	Interaktif .....	38
E.	PERANGKAT LUNAK ( <i>SOFTWARE</i> ) PENDUKUNG .....	41
1.	Mozilla Firefox .....	41
2.	Bootstrap .....	42
3.	XAMPP .....	43
4.	Adobe Flash .....	46
5.	Notepad++ .....	47
6.	RecordPad <i>Sound Recorder</i> .....	47
7.	Bandicam .....	48
8.	Command Prompt .....	48
9.	MinGW .....	49
	Implementasi Multimedia .....	49
F.	PERANGKAT KERAS ( <i>HARDWARE</i> ) PENDUKUNG .....	49
1.	Pengembangan Multimedia Interaktif .....	49
2.	Implementasi Multimedia Interaktif .....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....		52
A.	METODE PENELITIAN .....	52
1.	Metode Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> )	52
2.	Prosedur Metode Penelitian dan Pengembangan .....	53
B.	DESAIN PENELITIAN .....	55
1.	Tahap Analisis .....	56
2.	Tahap Desain .....	57
3.	Tahap Pengembangan .....	57
4.	Tahap Implementasi .....	58

5.	Tahap Penilaian.....	58
C.	LOKASI DAN SUBJEK PENELITIAN.....	58
D.	INSTRUMEN PENELITIAN.....	59
1.	Istrumen Studi Lapangan.....	59
2.	Instrumen Validasi Ahli.....	60
3.	Instrumen Penilaian Siswa.....	64
4.	Instrument Peningkatan Hasil Belajar.....	64
E.	TEKNIK ANALISIS DATA.....	65
1.	Analisis Data Studi Lapangan.....	65
2.	Analisis Hasil Uji Coba Instrumen.....	66
3.	Analisis Data Validasi Ahli.....	70
4.	Analisis Data Penilaian Siswa.....	71
5.	Analisis Data Hasil Belajar.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		73
A.	TAHAP ANALISIS.....	73
1.	Studi Literatur.....	73
2.	Studi Lapangan.....	73
B.	TAHAP DESAIN.....	78
1.	Materi.....	78
2.	Soal Uji Kemampuan.....	80
3.	<i>Flowchart</i> (Diagram Alir).....	83
4.	<i>Storyboard</i> .....	84
C.	TAHAP PENGEMBANGAN.....	86
1.	Produksi.....	86
2.	Validasi Ahli.....	100
D.	TAHAP IMPLEMENTASI.....	102
1.	Persiapan.....	102
2.	Evaluasi Awal.....	102
3.	Penggunaan Multimedia.....	102
4.	Evaluasi Akhir.....	103
E.	TAHAP PENILAIAN.....	103

Nova Siti Aisyah, 2016

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUDITORY, INTELLECTUALLY, REPETITION PADA PEMBELAJARAN ALGORITMA PENGULANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

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

1.	Angket Penilaian Siswa .....	103
2.	Peningkatan Hasil Belajar.....	105
F.	PEMBAHASAN .....	106
1.	Multimedia Bersifat Interaktif .....	106
2.	Kesesuaian Dengan Kriteria Media Pembelajaran .....	107
3.	Kesesuaian Dengan Prinsip-Prinsip Pembelajaran .....	108
4.	Multimedia Berbasis <i>Auditory, Intellectually, Repetition</i> .....	109
5.	Peningkatan Hasil Belajar.....	114
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		115
A.	KESIMPULAN .....	115
B.	SARAN .....	116
DAFTAR PUSTAKA .....		xvii