

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Struktur Bab .....	6
BAB II .....	7
KAJIAN PUSTAKA .....	7
2.1 Multimedia .....	7
2.2 <i>Game</i> dalam Pembelajaran .....	8
2.2.1 Gamifikasi .....	8
2.2.2 <i>Game Based Learning</i> .....	10
2.2.3 <i>Game</i> edukasi .....	11
2.3 <i>Game Adventure</i> .....	13
2.4 Model <i>Explicit Instruction</i> .....	14
2.5 Pemahaman Konsep .....	14
BAB III .....	18
METODOLOGI PENELITIAN .....	18
3.1 Metode Penelitian .....	18

3.2 Desain Penelitian .....	18
3.3 Populasi dan Sampel .....	19
3.4 Prosedur Penelitian .....	19
3.4.1 Penjelasan Prosedur Penelitian .....	21
3.5 Instrumen Penelitian .....	23
3.5.1 Instrumen Studi Lapangan .....	24
3.5.2 Instrumen Tes (Tes Kemampuan Pemahaman) .....	24
3.5.3 Instrumen Validasi Ahli Media .....	25
3.5.4 Instrumen Penilaian Siswa .....	26
3.5.5 Instrumen Peningkatan Pemahaman Konsep .....	27
3.6 Teknik Analisis Data .....	28
3.6.1 Analisis Data Instrumen Studi Lapangan .....	28
3.6.2 Analisis Data Tes (Tes Kemampuan Pemahaman) .....	28
3.6.3 Analisis Data Validasi Ahli Media .....	30
3.6.4 Analisis Data Instrumen Penilaian Siswa .....	31
3.6.5 Analisis Data Peningkatan Pemahaman Konsep .....	32
BAB IV .....	37
HASIL DAN PEMBAHASAN .....	37
4.1 Hasil Penelitian .....	37
4.1.1 Pengembangan Multimedia <i>Game Adventure</i> menggunakan Model <i>Explicit Instruction</i> .....	37
4.1.2 Hasil Uji Instrumen Test .....	63
4.1.3 Pengelolaan Data Tes Pemahaman Konsep .....	64
4.2 Pembahasan Penelitian .....	70
BAB V .....	75
SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....	75
5.1 Simpulan .....	75
5.2 Rekomendasi .....	76
DAFTAR PUSTAKA .....	77

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Aspek Penilaian Ahli Media Terhadap Multimedia .....	33
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Siswa Terhadap Multimedia.....	35
Tabel 3.3 Klasifikasi Kriteria Gain .....	44
Tabel 4.1 Rancangan Materi .....	49
Tabel 4.2 Spesifikasi Minimum dan Maksimum.....	53
Tabel 4.3 Perancangan Konsep Gamifikasi .....	65
Tabel 4.4 Validasi Ahli Terhadap Multimedia .....	66
Tabel 4.5 Hasil Respons Siswa Terhadap Multimedia .....	68
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Batas-Batas Kelompok.....	72
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Pretest .....	73
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Postest.....	73
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas.....	73
Tabel 4.10 Hasil Uji Perbedaan Rerata.....	74
Tabel 4.11 Hasil Uji Indeks Gain.....	76
Tabel 4.12 Hubungan Antara Angket Dan Gain.....	80

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Maslow / Pink .....	17
Gambar 2.2 Perbedaan Pembelajaran Tradisional dan Game-Based Learning ....	19
Gambar 3.1 One Group Pretest-Posttest Design .....	27
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	28
Gambar 4.1 Flowchart Multimedia Game Adventure dengan menggunakan model Explicit Instruction.....	48
Gambar 4.2 Antarmuka Halaman Awal.....	53
Gambar 4.3 Antarmuka Halaman Daftar .....	54
Gambar 4.4 Antarmuka Halaman Masuk.....	54
Gambar 4.5 Antarmuka Halaman Tujuan .....	55
Gambar 4.6 Antarmuka Halaman Petunjuk .....	55
Gambar 4.7 Antarmuka Halaman Game Level 1 .....	56
Gambar 4.8 Antarmuka Halaman Materi 1 .....	56
Gambar 4.9 Antarmuka Halaman Demonstrasi 1 .....	57
Gambar 4.10 Antarmuka Halaman Latihan Terbimbing 1 .....	57
Gambar 4.11 Antarmuka Halaman Latihan Mandiri 1 .....	58
Gambar 4.12 Antarmuka Halaman Nilai 1 .....	58
Gambar 4.13 Antarmuka Halaman Game Level 2.....	59
Gambar 4.14 Antarmuka Halaman Materi 2.....	59
Gambar 4.15 Antarmuka Halaman Demonstrasi 2 .....	60
Gambar 4.16 Antarmuka Halaman Latihan Terbimbing 2 .....	60
Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Latihan Mandiri 2 .....	60
Gambar 4.18 Antarmuka Halaman Nilai 2 .....	61
Gambar 4.19 Antarmuka Halaman Game Level 3.....	61
Gambar 4.20 Antarmuka Halaman Materi 3.....	62
Gambar 4.21 Antarmuka Halaman Demonstrasi 3 .....	62
Gambar 4.22 Antarmuka Halaman Latihan Terbimbing 3 .....	63
Gambar 4.23 Antarmuka Halaman Latihan Mandiri 3 .....	63
Gambar 4.24 Antarmuka Halaman Nilai 3 .....	64
Gambar 4.25 Antarmuka Halaman Evaluasi.....	64
Gambar 4.26 Antarmuka Halaman Nilai Evaluasi.....	64
Gambar 4.27 Interval Kategori Perolehan Vaidasi Ahli Media.....	69
Gambar 4.28 Interval Kategori Perolehan Respons Siswa Terhadap Multimedia	72

Gambar 4.29 Hasil uji Tukey-Kramer Pretest.....	78
Gambar 4.30 Hasil uji Tukey-Kramer Posttest.....	78
Gambar 4.31 Hasil Nilai Gain Kelompok Atas, Tengah dan Bawah.....	83