

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| ABSTRAK .....  | iii  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                | iv   |
| DAFTAR ISI .....                                     | v    |
| DAFTAR GAMBAR .....                                  | viii |
| DAFTAR TABEL .....                                   | x    |
| BAB I PENDAHULUAN .....                              | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian .....                  | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah Penelitian .....                 | 4    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                          | 4    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                         | 5    |
| 1.5 Batasan Masalah .....                            | 5    |
| 1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....                | 6    |
| BAB II Kajian Pustaka.....                           | 8    |
| 2.1 Kajian Multimedia Pembelajaran .....             | 8    |
| 2.1.1 Definisi Multimedia .....                      | 8    |
| 2.1.2 Kelebihan Multimedia.....                      | 9    |
| 2.2 Definisi Pembelajaran .....                      | 10   |
| 2.3 Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif..... | 11   |
| 2.4 <i>Genre Game</i> .....                          | 12   |
| 2.4.1 <i>Maze Game</i> .....                         | 13   |
| 2.4.2 <i>Board Game</i> .....                        | 13   |
| 2.4.3 <i>Card Game</i> .....                         | 13   |
| 2.4.4 <i>Battle Card Game</i> .....                  | 13   |
| 2.4.5 <i>Quiz Game</i> .....                         | 13   |
| 2.4.6 <i>Puzzle Game</i> .....                       | 13   |
| 2.4.7 <i>Shoot Them Up</i> .....                     | 13   |
| 2.4.8 <i>Side Scroller Game</i> .....                | 14   |
| 2.4.9 <i>Fighting Game</i> .....                     | 14   |

|                                 |  |    |
|---------------------------------|--|----|
| 2.4.10                          | <i>Racing Game</i> .....                           | 14 |
| 2.4.11                          | <i>Turn-Based Strategy Game</i> .....              | 14 |
| 2.4.12                          | <i>Real-Time Strategy Game</i> .....               | 14 |
| 2.4.13                          | <i>SIM</i> .....                                   | 14 |
| 2.4.14                          | <i>Fisrt Person Shooter</i> .....                  | 14 |
| 2.4.15                          | <i>First Person Shooter 3D Vehicle Based</i> ..... | 14 |
| 2.4.16                          | <i>Third Person 3D Games</i> .....                 | 15 |
| 2.4.17                          | <i>Role Playing Game</i> .....                     | 15 |
| 2.4.18                          | <i>Educational and Edutainment</i> .....           | 15 |
| 2.4.19                          | <i>Sports</i> .....                                | 15 |
| 2.4.20                          | <i>Adventure Game</i> .....                        | 15 |
| 2.5                             | Definisi <i>Game Adventure</i> .....               | 15 |
| 2.6                             | Metode Pembelajaran.....                           | 16 |
| 2.6.1                           | <i>Drill and Practice</i> .....                    | 16 |
| 2.6.2                           | Tutorial .....                                     | 16 |
| 2.6.3                           | Permainan ( <i>game</i> ).....                     | 17 |
| 2.6.4                           | Simulasi.....                                      | 17 |
| 2.6.5                           | Penemuan ( <i>Discovery</i> ) .....                | 17 |
| 2.6.6                           | Pemecahan Masalah ( <i>Problem Solving</i> ).....  | 17 |
| 2.7                             | Definisi Metode <i>Problem Solving</i> .....       | 18 |
| 2.8                             | Perangkat Lunak .....                              | 19 |
| 2.8.1                           | Sistem Operasi .....                               | 20 |
| 2.8.2                           | Construct 2 .....                                  | 22 |
| 2.8.3                           | XAMPP .....  | 24 |
| 2.8.6                           | Google Chrome.....                                 | 26 |
| BAB III METODE PENELITIAN ..... |  | 27 |
| 3.1                             | Desain Penelitian .....                            | 27 |
| 3.2                             | Prosedur Penelitian .....                          | 31 |
| 3.2.1                           | Tahap Analisis .....                               | 32 |
| 3.2.2                           | Tahap Desain .....                                 | 32 |

|                                     |  |    |
|-------------------------------------|--|----|
| 3.2.3                               | Tahap Pengembangan .....   | 33 |
| 3.2.4                               | Tahap Implementasi.....  | 34 |
| 3.2.5                               | Tahap Penilaian .....  | 35 |
| 3.3                                 | Instrumen Penelitian .....   | 35 |
| 3.3.1                               | Instrumen Studi Lapangan.....  | 36 |
| 3.3.2                               | Instrumen Validasi Ahli .....  | 36 |
| 3.3.3                               | Instrumen Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Menggunakan Multimedia .....   | 37 |
| 3.3.4                               | Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa .....  | 39 |
| 3.4                                 | Teknik Analisis Data.....  | 42 |
| 3.4.1                               | Analisis Data Instrumen Studi Lapangan.....  | 42 |
| 3.4.2                               | Analisis Data Instrumen Validasi Ahli dan Instrumen Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Multimedia ..... | 42 |
| 3.4.3                               | Analisi Data Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....  | 43 |
| BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....  |  | 46 |
| 4.1                                 | Temuan Penelitian .....  | 46 |
| 4.1.1                               | Tahap Analisis .....   | 46 |
| 4.1.2                               | Tahap Desain .....   | 47 |
| 4.1.3                               | Tahap Pengembangan .....   | 48 |
| 4.1.4                               | Tahap Implementasi.....  | 50 |
| 4.1.5                               | Tahap Penilaian .....  | 51 |
| 4.2                                 | Pembahasan Penelitian.....   | 51 |
| 4.2.1                               | Tahap Analisis .....   | 51 |
| 4.2.2                               | Tahap Desain .....   | 56 |
| 4.2.3                               | Tahap Pengembangan .....   | 59 |
| 4.2.4                               | Tahap Implementasi.....  | 80 |
| 4.2.5                               | Tahap Penilaian .....  | 86 |
| BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI..... |  | 87 |
| 5.1                                 | Simpulan.....  | 87 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 5.2 Rekomendasi ..... | 88 |
| DAFTAR PUSTAKA .....  | 89 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3. 1 Model Pengembangan Multimedia model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM).....                   | 27 |
| Gambar 3. 2 Siklus Hidup Menyeluruh (SHM): Tahap Analisis <i>Software</i> .....                      | 28 |
| Gambar 3. 3 Siklus Hidup Menyeluruh (SHM): Tahap Desain <i>Software</i> .....                        | 29 |
| Gambar 3. 4 Siklus Hidup Menyeluruh (SHM): Tahap Pengembangan <i>Software</i>                        | 30 |
| Gambar 3. 5 Siklus Hidup Menyeluruh (SHM): Tahap Implementasi dan Penilaian <i>Software</i> .....    | 31 |
| Gambar 3. 6 Interval Kategori Hasi Validasi Ahli .....   | 43 |
| Gambar 4. 1 Intensitas Penggunaan Game Berdasarkan Jenis.....  | 54 |
| Gambar 4. 2 <i>Flowchart</i> Menu Utama Multimedia Pembelajaran Berbasis Game <i>Adventure</i> ..... | 66 |
| Gambar 4. 3 <i>Event Sheet</i> Tombol Pengenalan Multimedia .....                                    | 66 |
| Gambar 4. 4 <i>Event Sheet</i> Tombol Referensi .....  | 67 |
| Gambar 4. 5 <i>Event Sheet</i> Tombol Daftar .....   | 67 |
| Gambar 4. 6 <i>Event Sheet</i> Tombol Login.....   | 68 |
| Gambar 4. 7 <i>Flowchart</i> Sub Menu Utama .....  | 68 |
| Gambar 4. 8 <i>Flowchart</i> Sub Materi.....   | 68 |
| Gambar 4. 9 <i>Flowchart</i> Alur Pembelajaran <i>Problem Solving</i> .....                          | 69 |
| Gambar 4. 10 <i>Event Sheet</i> Menu Utama Menuju Evaluasi dan Bab 1 .....                           | 69 |
| Gambar 4. 11 <i>Event Sheet</i> Menu Utama Menuju Bab 2, Bab 3 dan Keluar Menu Utama .....           | 70 |
| Gambar 4. 12 <i>Event Sheet</i> Menuju Tombol Bab 1 .....  | 70 |
| Gambar 4. 13 <i>Storyboard</i> Halaman Intro/ Login .....  | 71 |
| Gambar 4. 14 <i>Storyboard</i> Halaman Daftar .....  | 71 |
| Gambar 4. 15 <i>Storyboard</i> Halaman Menu Utama (Bab) .....  | 71 |
| Gambar 4. 16 <i>Storyboard</i> Halaman Sub Menu Utama (Sub Bab/Materi) .....                         | 72 |
| Gambar 4. 17 Antarmuka Halaman Intro/ Login .....  | 72 |
| Gambar 4. 18 Antarmuka Halaman Daftar .....  | 73 |
| Gambar 4. 19 Antarmuka Halaman Menu Utama (Bab) .....  | 73 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 20 Antarmuka Halaman Sub Menu Utama (Sub Bab/Materi) ..... | 74 |
| Gambar 4. 21 Interval Hasil Validasi Ahli Materi .....               | 76 |
| Gambar 4. 22 Interval Hasil Validasi Ahli Media .....                | 77 |
| Gambar 4. 23 Interval Hasil Uji Pengguna .....                       | 80 |
| Gambar 4. 24 Interval Hasil Tanggapan Siswa .....                    | 85 |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Tahap-tahap penyelesaian masalah .....   | 19 |
| Tabel 3. 1 Penilaian Materi Multimedia Pembelajaran Berdasarkan <i>Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5</i> (Nesbit dkk., 2007).....  | 37 |
| Tabel 3. 2 Penilaian Media Multimedia Pembelajaran Berdasarkan <i>Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5</i> (Nesbit dkk.,2007).....  | 37 |
| Tabel 3. 3 Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berdasarkan <i>Learning Object Review Instrument (LORI) version 1.5</i> (Nesbit dkk.,2007) ..... | 38 |
| Tabel 3. 4 Klasifikasi Interpretasi Validitas .....   | 39 |
| Tabel 3. 5 Klasifikasi Interpretasi Reliabilitas .....  | 40 |
| Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....  | 41 |
| Tabel 3. 7 Klasifikasi Daya Pembeda .....   | 42 |
| Tabel 3. 8 Klasifikasi Kriteria Gain .....  | 45 |
| Tabel 4. 1 Daftar Materi yang Dianggap Sulit .....  | 53 |
| Tabel 4. 2 Langkah-Langkah Metode <i>Problem Solving</i> dalam kelas dan dalam Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Game Adventure</i> .....   | 57 |
| Tabel 4. 3 Kategori Pengguna Multimedia Pembelajaran .....  | 59 |
| Tabel 4. 4 Kebutuhan Fitur dan Fungsi Perangkat Lunak Multimedia.....   | 61 |
| Tabel 4. 5 Kebutuhan Perangkat Lunak .....  | 62 |
| Tabel 4. 6 Spesifikasi Minimum PC Server dan Client .....   | 65 |
| Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Materi .....   | 75 |
| Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Media .....  | 77 |
| Tabel 4. 9 Hasil Uji Pengguna.....  | 78 |
| Tabel 4. 10 Hasil Perbaikan Terhadap Multimedia .....   | 80 |
| Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Batas-batas Kelompok .....  | 81 |
| Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas Nilai Awal.....  | 82 |
| Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas Evaluasi Akhir.....  | 82 |
| Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas .....   | 82 |
| Tabel 4. 15 Hasil Uji Hipotesis Antara Nilai Awal dan Nilai Akhir .....   | 83 |

|   |    |
|---|----|
| Tabel 4. 16 Hasil analisis Indeks Gain..... | 84 |
| Tabel 4. 17 Hasil Uji Pengguna.....         | 85 |