

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Struktur Organisasi Skripsi.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Multimedia .....	6
2.2 Game.....	7
2.2.1 Game edukasi .....	7
2.2.2 Gamifikasi.....	8
2.2.3 Game Based Learning.....	9
2.3 Game Kuis.....	9

Risma Nurmala Sari, 2016

*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbentuk Game Kuis Berbasis Metode Drill untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK*

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

2.4 Metode Drill.....	11
2.5 Pemahaman.....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Pendekatan Penelitian .....	15
3.2 Prosedur Penelitian .....	15
3.2.1 Analisis.....	18
3.4 INSTRUMEN PENELITIAN.....	19
3.4.1 Instrumen Studi Lapangan .....	20
3.4.2 Instrumen Validasi Ahli.....	20
3.4.3 Instrumen Respon Siswa.....	21
3.4.4 Instrumen Tes Pemahaman .....	22
3.5 TEKNIK ANALISIS DATA.....	25
3.5.1 Analisis data instrumen studi lapangan.....	25
3.5.2 Analisis data instrumen validasi ahli .....	25
3.5.3 Analisis data instrumen respon siswa .....	25
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	27
4.1 Hasil Penelitian.....	27
4.1.1 Tahap Analisis .....	27
4.1.2 Tahap Desain .....	29
4.1.3 Tahap Implementasi.....	56
4.1.4 Tahap Penilaian.....	57
4.2 Pembahasan .....	59
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI .....	62
5.1 Simpulan.....	62

5.2 Rekomendasi..... 63

DAFTAR PUSTAKA ..... 67