

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR PENGGUNAAN SIMBOL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Definisi Operasional.....	6
G. Struktur Organisasi Skripsi .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Multimedia .....	8
B. Multimedia Interaktif .....	9
C. Game .....	10
1. Pengertian Game.....	10
2. Elemen Game .....	11
D. Game dalam Pembelajaran.....	12
E. Model Brain Based Learning .....	12
1. Pengertian Brain Based Learning .....	12
2. Langkah Pembelajaran pada BBL .....	12
F. Hasil Belajar Siswa .....	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	17
A. Metode Penelitian.....	17
B. Desain dan Prosedur Penelitian.....	17
1. Tahap Analisis .....	17
2. Tahap Desain .....	18
3. Tahap Pengembangan.....	18
4. Tahap Implementasi .....	18
5. Tahap Penilaian .....	19
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	20
D. Instrumen Penelitian.....	20
1. Instrumen Tes .....	20

2. Instrumen Non-Tes .....	20
E. Teknik Analisis Data .....	22
1. Analisis Data Instrumen Soal .....	22
2. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli .....	26
3. Analisis Data Pre-Test & Post-Test.....	27
4. Analisis Uji Prasyarat .....	28
5. Analisis Data Penelitian .....	30
6. Analisis Korelasi Biserial .....	31
7. Analisis Data Penilaian Tanggapan siswa .....	32
 BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	 34
A. Temuan Penelitian .....	34
1. Tahap Analisis .....	34
2. Tahap Desain .....	39
3. Tahap Pengembangan.....	46
4. Tahap Implementasi .....	65
5. Tahap Penilaian .....	67
B. Pembahasan Penelitian .....	73
1. Multimedia Pembelajaran <i>Game</i> .....	73
2. Tanggapan Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran <i>Game</i> ....	78
3. Peningkatan Hasil Belajar .....	80
4. Kelebihan, Kekurangan, Rekomendasi Penelitian .....	81
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 83
A. Kesimpulan.....	83
B. Saran.....	84

Daftar Pustaka

Lampiran

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kriteria Koefisien Validitas .....	23
Tabel 3.2. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	24
Tabel 3.3. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	25
Tabel 3.4. Interpretasi Daya Pembeda .....	26
Tabel 3.5. Kualifikasi Multimedia .....	26
Tabel 3.6. Kriteria Skor Gain Ternormalisasi .....	27
Tabel 3.7. Skor alternatif Jawaban Angket .....	32
Tabel 3.8. Kriteria Angket Siswa.....	33
Tabel 4.1. Daftar Materi yang Dianggap Sulit.....	36
Tabel 4.2. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	38
Tabel 4.3. Langkah-langkah model BBL dalam Multimedia .....	41
Tabel 4.4. Pengelompokan Butis Soal berdasarkan Kriteria Validitas .....	44
Tabel 4.5. Kelompok Tingkat Kesukaran Instrumen .....	45
Tabel 4.6. Hasil Uji Daya Pembeda.....	45
Tabel 4.7. Pengembangan Game dari Tahap Desain .....	46
Tabel 4.8. Pengujian Black Box.....	60
Tabel 4.9. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi .....	62
Tabel 4.10. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	63
Tabel 4.11. Kasus dan Hasil Perbaikan Multimedia Uji Coba Pertama .....	64
Tabel 4.12. Kasus dan Hasil Perbaikan Multimedia Uji Coba Kedua .....	65
Tabel 4.13. Penilaian Tanggapan Siswa Terhadap Multimedia.....	66
Tabel 4.14. Tabel Perhitungan Rata-rata dan Simpangan Baku .....	68
Tabel 4.15. Tabel Analisis Hasil Pre-test dan Post-Test.....	68
Tabel 4.16. Tabel Indeks Gain .....	69
Tabel 4.17. Hasil Uji Normalitas .....	70
Tabel 4.18. Hasil Uji Homogenitas.....	71
Tabel 4.19. Hasil Uji Hipotesis.....	71
Tabel 4.20. Hasil Pengujian Korelasi Biserial .....	72

## DAFTAR GAMBAR

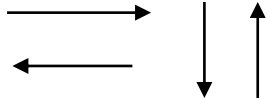


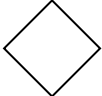
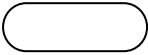

Gambar 3.1. Desain Penelitian.....	19
Gambar 4.1. Pemahaman Siswa terhadap Mata Pelajaran Jaringan Dasar .	35
Gambar 4.2. Tanggapan Siswa terhadap Mata Pelajaran Jaringan Dasar.....	35
Gambar 4.3. Multimedia yang digunakan saat pembelajaran Jaringan Dasar	37
Gambar 4.4. Flowchart Multimedia Pembelajaran Game.....	40
Gambar 4.5. Tampilan Antarmuka Intro.....	50
Gambar 4.6. Tampilan Antarmuka Tujuan Pembelajaran .....	50
Gambar 4.7. Antarmuka Petunjuk Penggunaan Game.....	51
Gambar 4.8. Antarmuka Menu Utama.....	51
Gambar 4.9. Antarmuka Intro Cerita .....	52
Gambar 4.10. Antarmuka Main Pertama .....	52
Gambar 4.11. Antarmuka Main Kedua .....	53
Gambar 4.12. Antarmuka Input .....	53
Gambar 4.13. Antarmuka Intro Main.....	54
Gambar 4.14. Antarmuka Ilustrasi .....	54
Gambar 4.15. Antarmuka Studi Kasus.....	55
Gambar 4.16. Antarmuka Materi .....	55
Gambar 4.17. Antarmuka Tanya Jawab Game .....	56
Gambar 4.18. Antarmuka Konsep Dasar .....	56
Gambar 4.29. Antarmuka <i>Game</i> .....	57
Gambar 4.20. Antarmuka Game 2 .....	57
Gambar 4.21. Antarmuka Kesimpulan.....	58
Gambar 4.22. Antarmuka Evaluasi .....	58
Gambar 4.23. Antarmuka Hasil Skor.....	59
Gambar 4.24. Antarmuka About.....	59
Gambar 4.25. Antarmuka Closing .....	60
Gambar 4.26. Rules dalam Multimedia Game.....	73
Gambar 4.27. Rules dalam penggunaan Multimedia Game .....	74
Gambar 4.28. Goals dalam Multimedia Game.....	74
Gambar 4.29. Goals Pembelajaran dalam Multimedia Game.....	75
Gambar 4.30. Outcomes dan Feedback dalam Multimedia .....	75
Gambar 4.31. Feedback dalam Multimedia .....	76
Gambar 4.32. Feedback Skor dalam Multimedia Game .....	76
Gambar 4.33. Conflict dalam Multimedia .....	77
Gambar 4.34. Elemen Story pada Multimedia Game .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1: Angket Survey Siswa dan Tanggapan Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran *Game*
- Lampiran 2: Silabus dan RPP
- Lampiran 3: Flowchart dan Storyboard
- Lampiran 4: Judgment Instrumen Tes, Validasi Ahli Media, Validasi Ahli Materi
- Lampiran 5: Soal *Post-Test* dan Soal *Pre-Test*
- Lampiran 6: Skor Pre-Test dan Post Test Responden
- Lampiran 7: Surat Penghantar Penelitian dan Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

## DAFTAR PENGGUNAAN SIMBOL

Tabel penggunaan simbol yang digunakan pada flowchart

	Arus / Flow	Penghubung antara prosedur / proses
	Connector	Simbol keluar / masuk prosedur atau proses dalam lembar / halaman yang sama
	Process	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan Komputer
	Decision	Simbol untuk kondisi yang akan menghasilkan beberapa kemungkinan jawaban / aksi
	Terminal	Simbol untuk permulaan atau akhir dari suatu program
	Input-Output	Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya