

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Definisi Operasional.....	6
G. Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Multimedia	8
B. Game	13
C. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	16
D. Pemahaman	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	27
A. Metode Penelitian.....	27
B. Desain Penelitian.....	28

C. Populasi dan Sampel	31
D. Instrumen Penelitian.....	31
E. Teknik Analisis Data	35
BAB IV PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian	40
1. Tahap Analisis	40
2. Tahap Desain.....	43
3. Tahap Pengembangan	49
4. Tahap Implementasi	68
5. Tahap Penilaian	70
B. Pembahasan Penelitian	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	78
A. Simpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN – LAMPIRAN	85
RIWAYAT HIDUP	91