

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Rancang Bangun Multimedia.....	8
1. Rancang Bangun.....	8
2. Multimedia	8
B. <i>Adventure Game</i>	10
C. Algoritma Genetik.....	11
D. Metode <i>Problem Based Learning</i>	17
E. Pemahaman Kognitif.....	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Metode Penelitian.....	33
B. Desain Penelitian.....	33
C. Populasi dan Sampel	36
D. Instrumen Penelitian.....	37
E. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Temuan Penelitian.....	46
1. Tahap Analisis	46
2. Tahap Desain	50
3. Tahap Pengembangan.....	56
4. Tahap Implementasi	70
5. Tahap Penilaian	72
B. Pembahasan Penelitian.....	78
1. Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran	78
2. <i>Adventure Game</i> dengan Metode <i>Problem Based Learning</i>	79
3. Peningkatan Pemahaman Kognitif	82
4. Tanggapan Siswa terhadap Multimedia	83
5. Kelebihan dan Kekurangan	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88

Daftar Pustaka

Lampiran

