

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Definisi Operasional	7
1.7 Struktur Organisasi Penulisan.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1 <i>State of The Art</i>	9
2.2 Multimedia Pembelajaran	10
2.3 Adventure Game	14
2.4 Strategi TANDUR	17
2.5 Optimalisasi Proses Pembelajaran	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Metodologi Penelitian.....	26
3.2 Populasi dan Sampel.....	29
3.3 Instrumen Penelitian	30
3.4 Prosedur Penelitian	35
3.5 Teknik Analisis Data.....	37
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	40

4.1 Temuan	40
4.1.1 Tahap Analisis	40
4.1.2 Tahap Desain	44
4.1.3 Tahap Pengembangan	51
4.1.4 Tahap Implementasi.....	63
4.1.5 Tahap Penilaian.....	65
4.2 Pembahasan.....	67
4.2.1 Tahap Analisis	67
4.2.2 Tahap Desain	70
4.2.3 Tahap Pengembangan	71
4.2.4 Tahap Implementasi.....	75
4.2.5 Tahap Penilaian.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Rekomendasi.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86
DAFTAR LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kerangka Penerapan TANDUR.....	20
Tabel 2. 2 Konsep TANDUR.....	21
Tabel 3. 1 Instrumen Validasi Ahli Materi	31
Tabel 3. 2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	31
Tabel 3. 3 Instrumen Validasi Multimedia Oleh Siswa	33
Tabel 3. 4 Indeks N-Gain.....	39
Tabel 4. 1 Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Keras	44
Tabel 4. 2 Strategi TANDUR pada Multimedia	45
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas	47
Tabel 4. 4 Pengelompokan Hasil Uji Validitas.....	48
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	48
Tabel 4. 6 Pengelompokan Hasil Uji Coba Reliabilitas	49
Tabel 4. 7 Hasil Uji Daya Pembeda.....	50
Tabel 4. 8 Pengelompokan Hasil Uji Daya Pembeda	51
Tabel 4. 9 Strategi TANDUR dalam Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Game	57
Tabel 4. 10 Hasil Blackbox Testing.....	57
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Ahli Media	60
Tabel 4. 12 Hasil Validasi oleh Ahli Materi	62
Tabel 4. 13 Hasil Perbaikan Validasi Ahli.....	63
Tabel 4. 14 Hasil Uji Coba	64
Tabel 4. 15 Data Nilai Siswa Sebelum dan Sesudah Menggunakan Multimedia.....	65
Tabel 4. 16 Hasil Respon Siswa Terhadap Tahapan Strategi TANDUR pada Multimedia	66
Tabel 4. 17 Hasil Optimalisasi Proses Pembelajaran.....	67
Tabel 4. 18 Hasil Analisis Penelitian Terkait	69
Tabel 4. 19 Spesifikasi Minimum Kebutuhan Perangkat Keras	70
Tabel 4. 20 Potongan Pseudocode untuk Event sheet.....	73

Tabel 4. 21 Pengaplikasian Strategi TANDUR dalam Multimedia Pembelajaran Berbasis Adventure Games.....	74
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran	31
Gambar 3. 2 Desain Penelitian.....	31
Gambar 3. 3 Rating Scale	33
Gambar 4. 1 Halaman Utama Multimedia Pembelajaran	44
Gambar 4. 2 Halaman Menu.....	45
Gambar 4. 3 Halaman Tumbuhkan.....	47
Gambar 4. 4 Halaman Tumbuhkan.....	47
Gambar 4. 5 Halaman Alami	48
Gambar 4. 6 Halaman Namai.....	49
Gambar 4. 7 Halalaman Demonstrasi	50
Gambar 4. 8 Halaman Ulangi	51
Gambar 4. 9 Halaman Rayakan	57
Gambar 4. 10 Potongan Kode Program	57
Gambar 4. 11	60
Gambar 4. 12 Skala Validasi Kelayakan oleh Ahli Materi.....	62
Gambar 4. 13 Skala Validasi Kelayakan oleh Ahli Media	63
Gambar 4. 14 Implementasi Pada Siswa.....	64
Gambar 4. 15 Penelitian Pada Siswa	65
Gambar 4. 16 Skala Hasil Uji Coba.....	66
Gambar 4. 17 Potongan Kode Program Event Sheet.....	67