

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR RUMUS.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	6
1.7 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1 Rancang Bangun.....	8
2.2 Multimedia Pembelajaran.....	8

Puji Astuti, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME
MENGUNAKAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X
TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER**

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

2.3 Interaktif	13
2.4 Game	13
2.5 Adventure Game	18
2.6 Metode Pembelajaran	19
2.7 Metode Inkuiri	19
2.8 Pemahaman Siswa	21
2.9 <i>State Of The Art</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Metode Penelitian	24
3.2 Tahap-Tahap Penelitian	24
3.2.1 Tahap Analisis	26
3.2.2 Tahap Desain	26
3.2.3 Tahap Pengembangan	26
3.2.4 Tahap Implementasi	27
3.2.5 Tahap Penilaian	28
3.3 Populasi dan Sampel	28
3.4 Instrumen Penelitian	28
3.4.1 Instrumen Studi Lapangan	29
3.4.2 Instrumen Validasi Ahli	29
3.4.3 Instrumen Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Menggunakan	

Puji Astuti, 2017
**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME
MENGUNAKAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X
TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER**
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Multimedia.....	31
3.4.4 Instrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	31
3.4.4.1 Uji Validitas.....	32
3.4.4.2 Uji Reliabilitas.....	32
3.4.4.3 Indeks Kesukaran.....	33
3.4.4.4 Daya Pembeda.....	33
3.5 Teknik Analisis Data.....	34
3.5.1 Analisis Data Intrumen Studi Lapangan.....	34
3.5.2 Analisis Data Intrumen Validasi Ahli.....	34
3.5.3 Analisis Data Intrumen Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran	
Menggunakan Multimedia.....	35
3.5.4 Analisis Data Intrumen Tes Hasil Belajar Siswa.....	36
3.5.4.1 Uji Normalitas.....	36
3.5.4.2 Uji Homogenitas.....	36
3.5.4.3 Analisis Indeks Gain.....	36
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Temuan.....	37
4.1.1 Tahap Analisis.....	37
4.1.2 Tahap Desain.....	40
4.1.3 Tahap Pengembangan.....	50

Puji Astuti, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME
MENGUNAKAN METODE INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK KELAS X
TERHADAP PELAJARAN PERAKITAN KOMPUTER**

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

4.1.4 Tahap Implementasi.....	60
4.1.5 Tahap Penilaian.....	61
4.2 Pembahasan.....	69
4.2.1 Tahap Analisis.....	69
4.2.2 Tahap Desain.....	69
4.2.3 Tahap Pengembangan.....	70
4.2.4 Tahap Implementasi.....	74
4.2.5 Tahap Penilaian.....	75
4.2.6 State Of The Art.....	78
4.2.7 Kelebihan Multimedia.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82