

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena berkat dan rahmat-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Penerapan Metode Inquiry untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Berbantu Multimedia”** yang merupakan salah satu syarat dalam dalam menempuh ujian sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Pendidikan Indonesia.

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan oleh peneliti. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi sumbangan pemikiran dan pengalaman kepada pembaca dan bagi peneliti selanjutnya.

Bandung, Mei 2017

Arief Rahman Ibrahim

UCAPAN TERIMA KASIH

Bismillahirrohmannirrohim, Alhamdulillahirabilalamin, puji dan syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan kelancaran selama penulis melaksanakan penelitian dan proses penyusunan skripsi ini. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya atas bantuan, motivasi, didikan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis selama ini, antara lain kepada yang terhormat :

1. Kedua orang tua dan kakak tercinta yang telah senantiasa selalu memberikan doa, kasih sayang, dan segala dukungan baik moral, material, dan spiritual dalam memotivasi penulis.
2. Bapak Dr. Dedi Rohenti, M.T dan Bapak Wahyudin Sanusi, M.T selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa sabar dalam membimbing, memberikan saran, dan masukan bagi penulis.
3. Bapak H. Eka Fitrajaya, M.T, selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan semangat serta arahan selama penulis menyelesaikan perkuliahan.
4. Bapak dan Ibu dosen, serta seluruh staf Prodi Pendidikan Ilmu Komputer dan Ilmu Komputer yang telah membantu dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Tatang, S.Pd dan Bapak Syaihu, S.T, selaku ketua jurusan Teknik Jaringan Komputer dan guru mata pelajaran pemograman dasar SMK Negeri 1 Mundu Kabupaten Cirebon yang senantiasa membantu peneliti dalam proses penelitian sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Seluruh rekan seperjuangan peneliti di masa kuliah, khususnya rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Ilmu Komputer dan Ilmu Komputer 2012.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan dikelas B 2012 yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti.

8. Teman-teman PPL SMPN 4 Bandung, khususnya Aditya, Agis, Fahmi, dan Syaeful yang selalu menghibur peneliti saat susah maupun senang.
9. Teman-teman sekosan, Fauzan Gumira, Faisal, Bayan, Kang Hilman, dan Kang Yani yang selalu menghibur dan memberikan masukan, selama peneliti menyusun skripsi

Bandung, Mei 2017

Arief Rahman Ibrahim

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Multimedia	7
B. Multimedia Interaktif	9
C. Belajar	10
D. Pembelajaran	11
E. Model Pembelajaran	12
F. Model Inquiri	12
G. Hasil Belajar	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....	51
1. Tahap Studi Pendahuluan dan Pengumpulan Informasi	26
2. Tahap Perancangan.....	27
3. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak	27
4. Tahap Uji Coba	27
5. Tahap Penilaian	27
B. Populasi dan Sampel	28
1. Populasi	28
2. Sampel Penelitian	28
C. Instrumen Penelitian	28
1. Instrumen Studi Lapangan.....	28
2. Penilaian dan Instrumen Rancangan Validasi Ahli	29
3. Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Model Pembelajaran .	29
4. Instrumen untuk Mengukur Kognitif.....	29
D. Teknik Analisis Data	33

1. Analisis Data Penilaian dan Instrumen Rancangan Validasi Ahli.....	33
2. Analisis Data Penilaian Siswa Terhadap Model Pembelajaran.....	33
3. Analisis Data Instrumen Peningkatan Kognitif.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Studi Pendahuluan	36
a. Studi Literatur	36
b. Studi Lapangan	36
2. Tahap Perencanaan	37
a. Flowchart dan Storyboard	37
b. Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	37
c. Instrumen Media Pembelajaran	40
d. Instrumen Peningkatan Hasil Belajar	41
e. Instrumen Respon Siswa	41
3. Tahap Pengembangan Multimedia	42
a. Analisis Pengembangan Multimedia	42
b. Desain	44
c. Pengkodean	52
d. Pengujian Operasional	52
e. Uji Kelayakan	55
4. Hasil Uji Instrumen Peningkatan Hasil Belajar	56
a. Uji Validitas	57
b. Uji Reabilitas	57
c. Tingkat Kesukaran	57
d. Daya Pembeda	58
5. Teknik Analisis Data	58
a. Analisis Deskriptif	59
b. Data Angket Respon Siswa terhadap Pembelajaran	60
B. Pembahasan	61
1. Studi Pendahuluan	61
2. Tahap Perencanaan	63
a. Materi dan Model	63
b. Flowchart	63
c. Storyboard	63
3. Tahap Pengembangan	64
a. Analisis Kebutuhan	64
b. Pembuatan Antarmuka	64
c. Pengkodean	66
d. Pengujian Multimedia	66
e. Validasi Ahli Media	66
4. Tahap Uji Coba	66

5. Hasil Pengujian	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
Daftar Pustaka	
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Klarifikasi Validitas Butir Soal (Arikunto 2009).....	30
Tabel 3.2. Koefisien Reabilitas	31
Tabel 3.3. Interpretasi Indeks Kesukaran (Arikunto 2009).....	32
Tabel 3.4. Interpretasi Daya Pembeda (Arikunto 2009)	32
Tabel 3.5. Kategori Presentase Rating Scale	33
Tabel 3.6. Kriteria Indeks Gain.....	34
Tabel 4.1. Penerapan Langkah-langkah model Inquiry	39
Tabel 4.2. Standar Minimum Perangkat Keras	45
Tabel 4.3. Standar Perangkat Keras yang Direkomendasikan	45
Tabel 4.4. Uji Blackbox	53
Tabel 4.5. Hasil Uji Kelayakan Aspek Media.....	57
Tabel 4.6. Hasil rata-rata dan Simpangan Baku.....	59
Tabel 4.7. Hasil Data Deskriptif	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. One Group Pretest-Posttest (Emzir, 2010).....	24
Gambar 3.2. Langkah Penelitian.....	25
Gambar 4.1 Halaman Awal	46
Gambar 4.2 Halaman Menu	47
Gambar 4.3 Halaman Tentang	47
Gambar 4.4 Halaman Awal Cerita.....	48
Gambar 4.5 Halaman Pretest	48
Gambar 4.6 Halaman Hasil Pretes	49
Gambar 4.7 Halaman Awal Cerita.....	49
Gambar 4.8 Halaman Pemilihan Level	50
Gambar 4.9 Halaman Penjelasan Materi.....	50
Gambar 4.10 Halaman Video	51
Gambar 4.11 Halaman Permainan	51
Gambar 4.12 Halaman Gagal Mengumpulkan Poin	52
Gambar 4.13 Halaman Posttest	53
Gambar 4.14 Skala Hasil Aspek Media	57
Gambar 4.15 Diagram Peningkatan Pretest dan Posttest.....	61