

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR RUMUS	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	7
1.6 Definisi Operasional	8
1.7 Sistematika Penulisan	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Belajar.....	10
2.2 Pembelajaran.....	11
2.3 Kurikulum.....	12
2.4 Pemahaman Siswa SMK.....	13

Agus Triyono, 2017

PENERAPAN METODE DISCOVERY LEARNING DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

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

2.5 Multimedia Pembelajaran	14
2.5.1 Multimedia	14
2.5.2 Manfaat Multimedia Pembelajaran	16
2.5.3 Format Multimedia Pembelajaran	17
2.6 Adventure Game	18
2.6.1 Game	18
2.6.2 Jenis-Jenis Game	19
2.6.3 Adventure Game.....	22
2.6.4 Construct 2	23
2.7 Model Pembelajaran Discovery Learning Model	29
2.7.1 Model Pembelajaran.....	29
2.7.2 Model Pembelajaran Discovery Learning	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
3.1. Metodologi Penelitian.....	35
3.2. Desain Penelitian	35
3.3. Prosedur Penelitian	37
3.4. Populasi dan Sampel.....	41
3.5. Instrumen Penelitian	41
3.5.1. Instrumen Studi Lapangan.....	42
3.5.2. Instrumen Penilaian dan Validasi Ahli.....	43
3.5.3. Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia	46
3.5.4. Instrumen Tes Pemahaman	48
3.6. Teknik Analisis Data	53

3.6.1. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan	53
3.6.2. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli.....	53
3.6.3. Analisis Data Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia....	54
3.6.4. Analisis Data Instrumen Peningkatan Pemahaman.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Hasil Penelitian	60
4.2.1 Tahap Analisis	70
4.2.2 Tahap Pelaksanaan Penelitian	91
4.2.2 Tahap Penilaian	96
4.2 Pembahasan	108
4.2.1 Uji Coba Instrumen	108
4.2.2 Penilaian Multimedia Oleh Ahli Media dan Ahli Materi.....	109
4.2.3 Penilaian Siswa Terhadap Multimedia.....	109
4.2.4 Pengaruh Multimedia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Gain) Berdasarkan Hasil Penilaian Siswa.....	111
BAB V SIMPULAN dan REKOMENDASI	112
5.1 Simpulan	112
5.2 Rekomendasi.....	113
Daftar Pustaka	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Sintak Model Pembelajaran Discovery Learning.....	32
Tabel 3. 1. Tabel Aspek Penilaian Ahli Media Terhadap Multimedia.....	44
Tabel 3. 2 Tabel Aspek Penilaian Ahli Materi Terhadap Multimedia	45
Tabel 3. 3 Tabel Aspek Respon Siswa Terhadap Multimedia	47
Tabel 3. 4 Klasifikasi Validitas Butir Soal	49
Tabel 3. 5 Klasifikasi Reliabilitas	51
Tabel 3. 6 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	52
Tabel 3. 7 Klasifikasi Daya Pembeda	53
Tabel 3. 8 Klasifikasi perhitungan berdasarkan <i>rating scale</i>	54
Tabel 3. 9 Klasifikasi perhitungan berdasarkan <i>rating scale</i>	56
Tabel 3. 10 Kriteria Nilai Gain.....	57
<u>Tabel 3. 11 Interpretasi koefisien Korelasi Biserial</u>	59
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara Guru.....	60
Tabel 4. 2 Implimentasi Multimedia terhadap Model Discovery Learning	71
Tabel 4. 3 Antarmuka Multimedia Interaktif Game	77
Tabel 4. 4 Hasil Judgement Multimedia	83
Tabel 4. 5 Hasil Judgement Materi	84
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	86
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	88
Tabel 4. 8 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes	88
Tabel 4. 9 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes.....	90
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Siswa terhadap Multimedia	96
Tabel 4. 11 Pembagian Kelas Sebelum Menggunakan Multimedia.....	99
Tabel 4. 12 Pembagian Kelas Sesudah Menggunakan Multimedia	102
Tabel 4. 13 Uji gain.....	104
Tabel 4. 14 Perbedaan rata-rata nilai pretest-posttest.....	105
Tabel 4. 15 Peningkatan pada kelompok.....	106
Tabel 4. 16 Hasil Analisis Indeks Gain	106
Tabel 4. 17 Respon Siswa Terhadap Multimedia dan Nilai Gain	106

Agus Triyono, 2017

PENERAPAN METODE DISCOVERY LEARNING DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

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

Agus Triyono, 2017

PENERAPAN METODE DISCOVERY LEARNING DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Construct Quick and Easy	24
Gambar 2. 2 Construct Powerfull Event System	25
Gambar 2. 3 Construct Flexible Behaviors	25
Gambar 2. 4 Construct Instant Preview	26
Gambar 2. 5 Cosntruct Stunning Visual Effect	26
Gambar 2. 6 Constrcut Multiplatform Export.....	27
Gambar 2. 7 Cosntruct Easy Extensibility	27
Gambar 3. 1. <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	36
Gambar 3. 2. Alur Penelitian.....	38
Gambar 4. 1 Grafik proses belajar mengajar pada materi pemrograman dasar	62
Gambar 4. 2 Grafik Pemahaman siswa terhadap materi pemrograman dasar	63
Gambar 4. 3 Grafik penggunaan multimedia pada materi pemrograman dasar ...	64
Gambar 4. 4 Jenis media yang digunakan dalam pembelajaran	65
Gambar 4. 5 Tingkat harapan pembelajaran menggunakan multimedia <i>game</i>	66
Gambar 4. 6 Rancangan Stimulation dalam Multimedia	72
Gambar 4. 7 Rancangan Problem Statement dalam Multimedia	73
Gambar 4. 8 Rancangan Pengumpulan Data dalam Multimedia	74
Gambar 4. 9 Rancangan Pengolahan Data dan Verifikasi dalam Multimedia	75
Gambar 4. 10 Rancangan Kesimpulan dalam Multimedia	76
Gambar 4. 11 Interval Hasil Judgement Multimedia	84
Gambar 4. 12 Interval Hasil Judgement Materi	85
Gambar 4. 13 Halaman Stage Stimulation pada Multimedia.....	93
Gambar 4. 14 Halaman Stage Problem Statement pada Multimedia.....	93
Gambar 4. 15 Halaman Data Collection pada Multimedia	94
Gambar 4. 16 Halaman Stage Problem Statement pada Multimedia.....	94
Gambar 4. 17 Halaman Verifikasi pada Multimedia.....	95
Gambar 4. 18 Halaman Generalization pada Multimedia.....	95
Gambar 4. 19 Interval kategori Hasil Angket Penelitian Siswa.....	98
Gambar 4. 20 Hasil uji normalitas pretest.....	101

Agus Triyono, 2017

PENERAPAN METODE DISCOVERY LEARNING DALAM MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR

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

Gambar 4. 21 Hasil uji homogenitas pretest	101
Gambar 4. 22 Hasil uji normalitas posttest	103
Gambar 4. 23 Hasil uji homogenitas posttest	104

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Korelasi product moment dengan angka kasar	49
Rumus 3. 2 Uji Reliabilitas	50
Rumus 3. 3 Taraf Kesukaran	51
Rumus 3. 4 Daya Pembeda (Indeks Diskriminasi)	52
Rumus 3. 5 Pengukuran <i>Rating Scale</i>	53
Rumus 3. 6 Pengukuran <i>Rating Scale</i>	55
Rumus 3. 7 Rumus N-Gain	56