

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Kelayakan	7
2.2 Pengertian Belajar	8
2.3 Hasil Belajar.....	8
2.4 Media Belajar	9
2.5 Konsep <i>Virtual Learning</i>	10
2.6 <i>Game</i>	11
2.7 <i>Unity</i>	12
2.8 Mata Pembelajaran <i>Basic Skill</i> Elektronika Pesawat Udara	14

2.9 Hasil Penelitian yang Relevan	15
---	----

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Metode dan Desain Penelitian	16
3.2 Partisipan Penelitian.....	17
3.3 Lokasi dan Populasi Sample Penelitian	18
3.4 <i>Expert Judgement</i> Media Pembelajaran <i>Virtual Learning</i>	18
3.5 Instrumen Penelitian	19
3.5.1 Uji Validitas Instrumen.....	20
3.5.2 Uji Reabilitas Instrumen	21
3.5.3 Uji Tingkat Kesukaran.....	22
3.5.4 Uji Daya Pembeda	23
3.6 Prosedur dan Alur Penelitian	24
3.6.1 Tahap Persiapan.....	24
3.6.2 Tahap Pelaksanaan.....	24
3.6.3 Tahap Akhir	24
3.7 Teknis Analisis Data.....	24
3.7.1 Uji Normalitas.....	26
3.7.2 Uji Homogenitas	28
3.7.3 Uji Hipotesis	29

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISIS

4.1 <i>Expert Judgement</i> Media Pembelajaran <i>Virtual Learning</i>	31
4.2 Hasil Uji Instrumen Penelitian.....	32
4.2.1 Hasil Uji Validitas.....	32
4.2.2 Hasil Uji Reabilitas	33
4.2.3 Hasil Uji Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda.....	33
4.3 Analisis Deskripsi Data.....	34
4.3.1 Data Ranah Kognitif	34
4.3.1.1 Data Nilai <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Gain</i> (Peningkatan).....	34
4.3.1.2 Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i>	36

Amin Fajri, 2017

STUDI KELAYAKAN MEDIA BELAJAR VIRTUAL LEARNING BERBASIS GAME UNITY 5 PADA MATA PELAJARAN BASIC SKILL

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

4.3.1.3 Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i>	37
4.3.2 Data Ranah Afektif	39
4.4 Pembahasan Data Penelitian	40
4.4.1 Hasil Uji Normalitas Data.....	42
4.4.2 Hasil Uji Gain Normalisasi.....	43
4.5 Hasil Uji Hipotesis.....	44
4.6 Temuan dan Pembahasan Hasil Penelitian	45
4.6.1 Temuan Hasil Analisis.....	45
4.6.2 Pembahasan Hasil Analisis	46
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 48
A. Kesimpulan	48
B. Implikasi.....	48
C. Rekomendasi	48
 DAFTAR PUSTAKA	 49
 LAMPIRAN	 51

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Statistika Masalah yang Dialami Peserta Didik.....	2
Tabel 3.1 Desain Penelitian	17
Tabel 3.2 Konversi Tingkat Pencapaian	19
Tabel 3.3 Kriteria Validitas Instrumen	20
Tabel 3.4 Kriteria Reabilitas Instrumen.....	22
Tabel 3.5 Klasifikasi Indeks Kesukaran	22
Tabel 3.6 Klasifikasi Daya Pembeda	23
Tabel 3.7 Kriteria Gain yang Ternormalisasi	25
Tabel 3.8 Uji Normalitas.....	28
Tabel 4.1 Hasil Pengujian <i>Mobile Learning</i> oleh Pengajar SMKN 12 Bandung ..	31
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Instrumen	32
Tabel 4.3 Hasil Uji Derajat Kesukaran dan Daya Pembeda Item Soal.....	33
Tabel 4.4 Data Nilai <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>Gain Normalisasi</i>	34
Tabel 4.5 Deskripsi Data <i>Pretest</i>	36
Tabel 4.6 Deskripsi Data <i>Posttest</i>	38
Tabel 4.7 Penilaian Ranah Afektif <i>Treatment</i> Pertama	39
Tabel 4.8 Hasil Penilaian Ranah Afektif	40
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas Data.....	43
Tabel 4.10 Perolehan Hasil <i>Gain Normalisasi</i>	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	10
Gambar 2.2 Loggo Unity	12
Gambar 2.3 Tampilan Unity5	12
Gambar 3.1 Kurva Baku Normal Uji Normalitas	26
Gambar 4.1 <i>Histogram Data Pretest</i>	37
Gambar 4.2 <i>Histogram Data Posttest</i>	38
Gambar 4.3 <i>Histogram Data Afektif Treatment Pertama</i>	40
Gambar 4.4 Histogram Peningkatan Data Afektif Setiap <i>Treatment</i>	42
Gambar 4.5 <i>Diagram Data Hasil Uji N-Gain</i>	43
Gambar 4.6 <i>Uji Hipotesis Pihak Kanan Ranah</i>	