

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
F. Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Multimedia Pembelajaran	7
1. Multimedia	7
2. Pembelajaran	8
3. Multimedia Pembelajaran.....	9
B. Gamifikasi.....	10
1. <i>Game</i>	10
2. Gamifikasi	11
3. Perbedaan <i>Game</i> dan Gamifikasi	13
C. <i>Discovery Learning</i>	14
1. <i>Stimulation</i>	16
2. <i>Problem Statement</i>	16
3. <i>Data Collection</i>	17
4. <i>Data Processing</i>	17
5. <i>Verification</i>	17
6. <i>Generalization</i>	18

D. Pemahaman Konsep.....	19
E. Pemrograman Dasar.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Prosedur Penelitian	21
1. Tahap Analisis.....	23
2. Tahap Desain.....	23
3. Tahap Pengembangan	24
4. Tahap Implementasi	24
5. Tahap Penilaian	24
B. Desain Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel Penelitian	25
D. Instrumen Penelitian	26
1. Instrumen Studi Lapangan	26
2. Instrumen Soal Tes.....	26
3. Instrumen Validasi Ahli	27
4. Instrumen Respon oleh Pengguna.....	34
5. Instrumen Peningkatan Pemahaman	35
E. Analisis Data.....	35
1. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan.....	35
2. Analisis Data Instrumen Soal Tes	35
3. Analisis Data Validasi Ahli dan Respon oleh Pengguna	38
4. Analisis Data Instrumen Peningkatan Pemahaman.....	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	41
A. Temuan Penelitian	41
1. Tahap Analisis.....	41
2. Tahap Desain.....	45
3. Tahap Pengembangan	53
4. Tahap Implementasi	60
5. Tahap Penilaian	61
B. Pembahasan Temuan Penelitian	63
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	67
A. Simpulan	67
B. Rekomendasi.....	68

DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	74