

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1. Latar Belakang	2
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	8
2.1.1 Belajar	8
2.1.2 Pembelajaran.....	8
2.2 Multimedia	9
2.2.1 Definisi Multimedia	9
2.2.1.1. Komponen Multimedia	10
2.2.1.2. Multimedia Interaktif	12
2.3 Game	13
2.3.1. Definisi Game	13
2.3.2. Genre Game	13

Aditya Ramadhan, 2017

PENERAPAN MODEL ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA BERBANTUAN MULTIMEDIA BERBASIS GAME

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

2.4	Model Pembelajaran Role Playing.....	16
2.4.1.	Model Pembelajaran	16
2.4.2.	Model Role Playing	17
2.4.3.	Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Role Playing</i>	17
2.4.4.	Kelebihan dan Kekurangan.....	18
2.5	Pemahaman	19
2.6	Jaringan Komputer	21
2.6.1	Model OSI.....	21
2.7	Software Pendukung	26
BAB III METODE PENELITIAN		30
3.1.	Metode Penelitian	30
3.2.	Desain Penelitian.....	30
3.3.	Prosedur Penelitian	31
3.3.1.	Fase Analisis	33
3.3.2.	Fase Desain	33
3.3.3.	Fase Pengembangan.....	34
3.3.4.	Fase Implementasi.....	35
3.3.5.	Fase Penilaian	35
3.4.	Populasi dan Sampel	35
3.5.	Instrumen Penelitian	36
3.5.1.	Instrumen Studi Lapangan	36
3.5.2.	Instrumen Validasi Ahli	37
3.5.3.	Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Multimedia	38
3.5.4.	Instrumen Tes Pemahaman	39
3.6.	Teknik Analisis Data.....	39
3.6.1.	Analisis Data Instrumen Studi Lapangan	39
3.6.2.	Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	39
3.6.3.	Analisis Data Penilaian Siswa Terhadap Multimedia.....	40
3.6.4.	Analisis Data Instrumen Tes Pemahaman	41

3.6.5. Analisis Hasil Indeks Gain.....	44
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Temuan.....	45
4.1.1. Tahap Analisis.....	45
4.1.2. Tahap Desain.....	47
4.1.3. Tahap Pengembangan	47
4.1.4. Tahap implementasi	56
4.1.5. Tahap Penilaian.....	64
4.2 Pembahasan.....	70
4.2.1 Tahap Analisis.....	70
4.2.2 Tahap Desain.....	71
4.2.3 Tahap Pengembangan	72
4.2.4 Tahap Implementasi.....	75
4.2.5 Tahap Penilaian.....	77
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	78
5.1 Simpulan	78
5.2 Rekomendasi.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	