

## DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH .....	i
ABSTRAK .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR RUMUS .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	5
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian .....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Definisi Operasional.....	7
1.7. Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	10
2.1. Rancang Bangun .....	10
2.2. Multimedia Pembelajaran.....	11
2.3. <i>Game Adventure</i> .....	14
2.4. Construct 2.....	19
2.5. Model Pembelajaran <i>Experiential</i> .....	28
2.6. Pemahaman Kognitif.....	33
BAB III METODE PENELITIAN .....	35
3.1. Rancangan Penelitian .....	35
3.2. Populasi dan Sample .....	40
3.3. Instrumen Penelitian.....	41
3.4. Teknik Analisis Data .....	47
3.4.1. Analisis Data Studi Lapangan .....	47
3.4.2. Analisis Data Validasi Media .....	47
3.4.3. Analisis Data Instrumen Tanggapan Siswa Terhadap Multimedia.....	48
3.4.4. Analisis Data Instrumen Peningkatan Pemahaman .....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51

Risda Zaidah, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

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

4.1. Hasil Penelitian .....	51
4.1.1. Tahap Analisis .....	51
4.1.2. Tahap Perencanaan .....	56
4.1.3. Tahap Pengembangan Multimedia .....	69
4.1.4. Tahap Implementasi.....	86
4.1.5. Tahap Penilaian .....	87
4.2. Pembahasan .....	93
4.2.1. Multimedia Pembelajaran yang Dibangun .....	93
4.2.2. Capaian Ranah Kognitif di Multimedia Berbasis <i>Adventure Game</i> . ...	93
4.2.3. Proses Peningkatan Kognitif .....	96
4.2.4. Tanggapan Siswa terhadap Multimedia Pembelajaran .....	97
4.2.4. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia .....	97
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	98
5.1. Simpulan.....	98
5.2. Rekomendasi.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	100

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tahapan Model <i>Experiential Learning</i> . .....	31
Tabel 4.1. Tahapan <i>Experiential Learning</i> pada Multimedia. ....	57
Tabel 4.2. Hasil Uji Validitas .....	67
Tabel 4.3. Hasil Uji Tingkat Kesukaran. ....	68
Tabel 4.4. Hasil Uji Daya Pembeda.....	69
Tabel 4.5. Hasil Validasi Ahli Media .....	84
Tabel 4.6. Hasil Angket Penilaian Ahli Materi .....	85
Tabel 4.7. Pelaksanaan Penelitian .....	86
Tabel 4.8. Kedudukan Siswa dalam Kelompoknya.....	88
Tabel 4.9. Hasil Uji Gain .....	89
Tabel 4.10. Hasil Uji Gain Keseluruhan. ....	91
Tabel 4.11. Tanggapan Siswa Terhadap Multimedia. ....	92

Risda Zaidah, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

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

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Menu Bar dan <i>Ribbons Tab</i> .....	20
Gambar 2.2. <i>Layout</i> .....	20
Gambar 2.3. Tab. ....	21
Gambar 2.4. <i>Properties Bar</i> . ....	21
Gambar 2.5. <i>Project Bar</i> .....	22
Gambar 2.6. <i>Object Bar</i> .....	23
Gambar 2.7. <i>Layer Bar</i> .....	24
Gambar 2.8. <i>Object Parameters</i> dan <i>Expression</i> .....	26
Gambar 2.9. <i>Playtest</i> dan <i>Debug Test</i> . ....	26
Gambar 2.10 <i>Experiential Learning</i> .....	30
Gambar 3.1. Langkah-langkah Penelitian.....	36
Gambar 3.2 <i>Waterfall</i> .....	38
Gambar 3.3. Skala <i>Rating Scale</i> Validasi Media .....	48
Gambar 3.4. Skala <i>Rating Scale</i> Tanggapan Siswa.....	49
Gambar 4.1. Diagram Mata Pelajaran yang Dianggap Sulit. ....	51
Gambar 4.2. Diagram Alasan Siswa Memilih Mata Pelajaran yang Sulit. ....	52
Gambar 4.3. Diagram Pemilihan Materi yang Paling Dianggap Sulit. ....	52
Gambar 4.4. Diagram Pendapat Mengenai Proses Pembelajaran di Kelas.....	53
Gambar 4.5. Diagram Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Siswa. ....	53
Gambar 4.6. Diagram Model Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru. ....	54
Gambar 4.7. Diagram Media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru. ....	54
Gambar 4.8. Diagram Media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru. ....	55
Gambar 4.9. Diagram Media Pembelajaran yang Diharapkan oleh Siswa. ....	55
Gambar 4.10. Diagram <i>Genre Game</i> yang Ingin Dimainkan oleh Siswa.....	56
Gambar 4.11. <i>Flowchart</i> bagian menu utama. ....	62
Gambar 4.12. <i>Flowchart</i> bagian lanjutan menu utama.....	62
Gambar 4.13. <i>Flowchart</i> Pemilihan Level.....	64
Gambar 4.14. <i>Flowchart</i> bagian tahap permainan di Level 1 .....	65
Gambar 4.15. <i>Flowchart</i> bagian tahap permainan di Level 2.....	66
Gambar 4.16. Antarmuka Halaman Menu Utama. ....	71
Gambar 4.17. Antarmuka Halaman Masuk.....	72
Gambar 4.18. Antarmuka Halaman Tentang. ....	72
Gambar 4.19. Antarmuka Halaman KI dan KD. ....	73
Gambar 4.20. Antarmuka Popup Menu Keluar.....	73
Gambar 4.21. Halaman Bantuan Petunjuk di Menu Utama .....	74
Gambar 4.22. Antarmuka Halaman Daftar. ....	74
Gambar 4.23. Antarmuka Halaman Profil. ....	75
Gambar 4.24. Antarmuka Halaman Penjelasan Petunjuk Awal.....	75
Gambar 4.25. Antarmuka Halaman Profil. ....	76
Gambar 4.26. Antarmuka Halaman Permainan Utama. ....	76

Risda Zaidah, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

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

Gambar 4.27. Antarmuka Halaman Penjelasan Tujuan Pembelajaran. ....	77
Gambar 4.28. Antarmuka Halaman Petunjuk Permainan. ....	77
Gambar 4.29. Antarmuka Halaman Permainan Misi 1A dan Misi 2A.....	78
Gambar 4.30. Antarmuka Halaman Misi 1B.....	78
Gambar 4.31. Antarmuka Halaman Permainan Misi 2B. ....	79
Gambar 4.32. Antarmuka Halaman Permainan Misi 3.....	79
Gambar 4.33. Antarmuka Popup Petunjuk <i>Drag and Drop</i> . ....	80
Gambar 4.34. Antarmuka Popup Petunjuk Permainan <i>Drag and Drop</i> . ....	80
Gambar 4.35. Antarmuka Halaman Permainan <i>Drag and Drop</i> .....	81
Gambar 4.36. Antarmuka Informasi Hasil Permainan <i>Drag and Drop</i> .....	81
Gambar 4.37. Antarmuka Permainan Soal PG.....	82
Gambar 4.38. Antarmuka Halaman Hasil Permainan Soal PG. ....	82
Gambar 4.39. Antarmuka Halaman Penjelasan Jawaban Soal.....	83
Gambar 4.40. Antarmuka Halaman Pemberitahuan Misi Telah Selesai. ....	83
Gambar 4.41. <i>Event Construct 2</i> .....	84
Gambar 4.42. Skala Hasil Validasi oleh Ahli Media.....	85
Gambar 4.43. Skala Hasil Validasi oleh Ahli Materi. ....	86
Gambar 4.44. Histogram Hasil Uji Gain. ....	90
Gambar 4.45. Skala Perolehan Angket Tanggapan Siswa. ....	92
Gambar 4.46. Pencapaian Pengetahuan dalam Media. ....	94
Gambar 4.47. Pencapaian Pengetahuan Melalui Pertanyaan. ....	95
Gambar 4.48. Pencapaian Pengetahuan Melalui Misi Permainan.....	95
Gambar 4.49. Permainan <i>Drag And Drop</i> ....	96
Gambar 4.50. Pembahasan Soal. ....	96

## DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1. Korelasi <i>Product Momen</i> .....	44
Rumus 3.2. Rumus Reabilitas .....	45
Rumus 3.3. Taraf Kesukaran.....	46
Rumus 3.4. Daya Pembeda .....	47
Rumus 3.5. <i>Rating Scale</i> .....	47
Rumus 3.6. Perhitungan Tiap Butir Soal dengan <i>Rating Scale</i> .....	49
Rumus 3.7. Rumus Gain .....	50

Risda Zaidah, 2017

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL EXPERIENTIAL LEARNING PADA MATA PELAJARAN PEMOGRAMAN DASAR UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF SISWA**

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