

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.2 Batasan Masalah	5
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	
2.1 Multimedia Pembelajaran	9
2.1.1 Multimedia	9
2.1.2 Multimedia Pembelajaran Interaktif	11
2.2 Model Pembelajaran Direct Instruction	14
2.2.1 Pengertian Mode Pembelajaran Direct Instruction	14
2.3 Game	17
2.3.1 Pengertian Game	17
2.3.2 Jenis-jenis Game	19
2.3.3 Adventure Game	22
2.4 Hasil Belajar	23
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Multimedia	25
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	26
3.3 Prosedur Penelitian	26

3.3.1 Tahap Analisis	26
3.3.2 Tahap Desain	26
3.3.3 Tahap Pengembangan	27
3.3.4 Tahap Implementasi	27
3.3.5 Tahap Penilaian	28
3.4 Instrumen Penelitian	28
3.4.1 Instrumen Tes	28
3.4.2 Instrumen Non Tes	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.5.1 Tes	32
3.5.2 Kuisisioner (Angket)	32
3.6 Teknik Pengolahan Data	33
3.6.1 Analisis Data Studi Lapangan	33
3.6.2 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	33
3.6.3 Analisis Data Peningkatan Hasil Belajar Siswa setelah Menggunakan Multimedia Adventure Game	34
3.6.4 Analisis Data Penilaian Siswa Terhadap Multimedia Berbasis Adventure Game	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Tahap Analisis	36
4.1.1 Analisis Umum	36
4.1.2 Analisis Pengguna	38
4.1.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	38
4.1.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	39
4.2 Tahap Desain	39
4.2.1 Materi	39
4.2.2 Diagram Alir atau Flowchart	40
4.2.3 Model Pembelajaran	45
4.2.4 Storyboard	47
4.3 Tahap Pengembangan	54
4.3.1 Pembuatan antarmuka	54

4.3.2 Pengkodean	62
4.3.3 Movie Testing	64
4.3.4 Validasi Ahli	67
4.3.5 Revisi	69
4.4 Tahap Implementasi dan Penilaian	69
4.4.1 Instalasi Multimedia	70
4.4.2 Uji Coba Lapangan	70
4.4.3 Pengolahan Data Uji Coba Instrumen	70
4.4.4 Pengolahan Data Hasil Belajar Siswa	71
4.4.5 Hasil Penilaian Respon Siswa	72
4.4.6 Kekurangan, Kelebihan, Kendala dan Rekomendasi	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Klasifikasi Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	33
Tabel 3.2 Kriteria Indeks Gain (Meltzer, 2002)	34
Tabel 3.3 Skor Alternatif Jawaban Angket	35
Tabel 3.4 Kriteria Angket Siswa	35
Tabel 4.1 Tahapan Model Direct Intruction	45
Tabel 4.2 Hasil Movie Testing	64
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media	68
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Gain Per Kelompok Siswa	72
Tabel 4.6 Hasil Uji Gain Siswa	73
Tabel 4.7 Penilaian Siswa Melalui Angket	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	25
Gambar 4.1 Flowchart Menu Awal	41
Gambar 4.2 Flowchart Materi Pertama	42
Gambar 4.3 Flowchart Materi Kedua	43
Gambar 4.4 Flowchart Evaluasi Akhir	44
Gambar 4.5 Storyboard Menu Awal	47
Gambar 4.6 Storyboard Menu Continue	48
Gambar 4.7 Storyboard Menu Option	48
Gambar 4.8 Storyboard Pemilihan karakter pemain	49
Gambar 4.9 Storyboard Input nama pemain	49
Gambar 4.10 Storyboard Konfirmasi pemilihan karakter dan nama pemain	50
Gambar 4.11 Storyboard Petunjuk kontroler dan petunjuk permainan	50
Gambar 4.12 Storyboard Halaman penyampaian prolog	51
Gambar 4.13 Storyboard Map awal	51
Gambar 4.14 Storyboard Penyampaian kompetensi dan tujuan pembelajaran .	52
Gambar 4.15 Storyboard Map dalam istana kerajaan	52
Gambar 4.16 Storyboard Map perpustakaan kerajaan	53
Gambar 4.17 Storyboard Halaman pemutar video pembelajaran	53
Gambar 4.18 Storyboard Halaman latihan soal	54
Gambar 4.19 Antarmuka Menu awal	55
Gambar 4.20 Antarmuka Menu continue	55
Gambar 4.21 Antarmuka Menu option	56
Gambar 4.22 Antarmuka Pemilihan karakter pemain	56
Gambar 4.23 Antarmuka Input nama pemain	57
Gambar 4.24 Antarmuka Konfirmasi pemilihan karakter dan nama pemain	57
Gambar 4.25 Antarmuka Petunjuk kontroler	58
Gambar 4.26 Antarmuka Prolog	58
Gambar 4.27 Antarmuka Map awal	59
Gambar 4.28 Antarmuka Penyampaian tujuan pembelajaran	59

Gambar 4.29 Antarmuka Penyampaian isi utama dalam game	60
Gambar 4.30 Antarmuka Perpustakaan kerajaan	60
Gambar 4.31 Antarmuka Video pembelajaran	61
Gambar 4.32 Antarmuka Latihan soal	61
Gambar 4.33 Pengkodean Melalui Event	62
Gambar 4.34 Bantuan Penulisan Kode event	63
Gambar 4.35 Script Menggunakan pemograman javascript	63