

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.1. Multimedia	8
2.1.2. Pembelajaran.....	8
2.1.3. Interaktif.....	9
2.1.4. Multimedia Pembelajaran Interaktif	9
2.2. Model Pembelajaran Brain Based Learning.....	11
2.2.1. Pengertian BBL.....	11
2.2.2. Prinsip BBL	11
2.2.3. Tahapan BBL	14
2.3. Prinsip Kognitif	15
2.3.1. Pengertian Kognitif	15
2.3.2. Tahapan Kognitif	15
2.4. Game	17
2.4.1. Pengertian <i>Game</i>	17
2.4.2. Elemen Dasar <i>Game</i>	20

2.4.3.	Jenis-Jenis <i>Game</i>	22
2.4.4.	<i>Adventure Game</i>	25
2.5.	<i>Construct 2</i>	25
BAB III METODE PENELITIAN		29
3.1.	Metode Penelitian.....	29
3.2.	Desain Penelitian.....	30
3.3.	Populasi dan Sampel	30
3.4.	Metode Pengembangan Multimedia.....	31
3.5.	Prosedur Penelitian.....	32
3.6.	Instrumen Penelitian.....	35
3.7.	Teknik Analisis Data	38
3.7.1.	Analisis Data Instrumen Studi Lapangan	38
3.7.2.	Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	39
3.7.3.	Analisis Data Instrumen Penilaian Multimedia oleh Siswa	40
3.7.4.	Teknik Pengolahan Data	41
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....		48
4.1.	Temuan.....	48
4.1.1.	Tahap Analisis.....	48
4.1.2.	Tahap Desain.....	55
4.1.3.	Tahap Pengembangan Multimedia.....	66
4.1.4.	Tahap Implementasi.....	81
4.1.5.	Tahap Penilaian.....	82
4.2.	Pembahasan.....	94
4.2.1.	Pengaruh Multimedia Terhadap Peningkatan Kognitif	94
4.2.2.	Hubungan Antara Hasil Gain dengan Evaluasi Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Adventure Game</i>	99
4.3.	Kelebihan, Kekurangan, Kendala.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		103
5.1.	Kesimpulan.....	103
5.2.	Rekomendasi.....	104
DAFTAR PUSTAKA		105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram Proses Pembelajaran Jaringan Dasar	49
Gambar 4.2 Diagram Proses Pembelajaran Jaringan Dasar	49
Gambar 4.3 Diagram Penggunaan Multimedia	50
Gambar 4.4 Diagram Jenis Multimedia yang Digunakan.....	50
Gambar 4.5 Diagram Tanggapan Multimedia	51
Gambar 4.6 Diagram Materi yang Dianggap Sulit	51
Gambar 4.7 Diagram Tanggapan Multimedia Berbasis Game	52
Gambar 4.8 Diagram Jenis Game yang Ingin Dimainkan	52
Gambar 4.9 Flowchart Multimedia	59
Gambar 4.10 Antarmuka Halaman Awal.....	72
Gambar 4.11 Antarmuka Halaman Daftar	72
Gambar 4.12 Antarmuka Halaman Utama.....	73
Gambar 4.13 Antarmuka Halaman Tentang	73
Gambar 4.14 Antarmuka Halaman Petunjuk	74
Gambar 4.15 Antarmuka Halaman Pilih Level.....	74
Gambar 4.16 Antarmuka Halaman Level 1	75
Gambar 4.17 Antarmuka Tujuan Pembelajaran.....	75
Gambar 4.18 Antarmuka Video Asah Otak	76
Gambar 4.19 Antarmuka Apersepsi.....	76
Gambar 4.20 Antarmuka Materi	77
Gambar 4.21 Antarmuka Drag and Drop.....	77
Gambar 4.22 Antarmuka Evaluasi.....	78
Gambar 4.23 Antarmuka Hasil Evaluasi	78
Gambar 4.24 Antarmuka Nilai.....	79
Gambar 4.25 Pengkodean	79
Gambar 4.26 Penyeberain nilai gain perkelompok siswa	90
Gambar 4.27 Komposisi Tingkatan Soal Pretest	96
Gambar 4.28 Komposisi Tingkatan Soal Postest.....	96
Gambar 4.29 Presentase Jawaban Pretest untuk Setiap Tingkat Soal	97

Gambar 4.30 Presentase Jawaban Posttest untuk Setiap Tingkat Soal	98
Gambar 4.32 Gain Siswa dengan Evaluasi Siswa Terhadap Multimedia.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	30
Tabel 3.2 Kategori Interpretasi Validasi Ahli	40
Tabel 3.3 Interpretasi Koefisien Validitas	41
Tabel 3.4 Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas	42
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Daya Pembeda	43
Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Indeks Kesukaran	44
Tabel 3.7 Tabel Kolmogorov Smirnov.....	45
Tabel 3.8 Interpretasi Indeks Gain	46
Tabel 4.1 Tahapan Brain Based Learning.....	56
Tabel 4.2 Storyboard Multimedia.....	60
Tabel 4.3 Hasil Validitas Instrumen.....	67
Tabel 4.4 Pengelompokan Butir Soal.....	68
Tabel 4.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	69
Tabel 4.6 Pengelompokan Butir Soal.....	70
Tabel 4.7 Hasil Uji Daya Pembeda	70
Tabel 4.8 Pengelompokan Butir Soal.....	71
Tabel 4.9 Hasil Blackbox Testing	80
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli	83
Tabel 4.11 Validasi Ahli Media	84
Tabel 4.12 Uji Normalitas Pretest	85
Tabel 4.13 Uji Normalitas Posttest.....	87
Tabel 4.14 Interpretasi Kriteria Gain.....	88
Tabel 4.15 Uji Gain Perkelompok Siswa	89
Tabel 4.16 Uji Gain.....	91
Tabel 4.17 Hasil Respon Siswa	93
Tabel 4.18 Nilai Gain Siswa dan Evaluasi Siswa Terhadap Multimedia	99