

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Operasional	7
G. Hipotesis Penelitian	8
BAB II KAJIAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MENGUNAKAN <i>GAME ADVENTURE</i>	9
A. Pembelajaran Berbasis Masalah	9
1. Pengertian Pembelajaran Berbasis Masalah	9
2. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah.....	11
3. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah	13
B. Multimedia	15
1. Pembelajaran	18
2. Multimedia Pembelajaran	18
3. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	19
C. Model Pengembangan Multimedia Siklus Hidup Menyeluruh.....	14
1. Tahap Analisis	22
2. Tahap Desain	22
3. Tahap Pengembangan Multimedia	22

4. Tahap Implementasi.....	22
5. Tahap Penilaian	22
D. <i>Game Adventure</i>	23
E. Pemahaman	29
F. Sistem Operasi	33
1. Definisi Sistem Operasi	33
2. Tujuan Adanya Sistem Operasi	34
3. Sisten Operasi <i>Open Source</i>	34
4. Fungsi Sistem Operasi	35
5. Instalasi Sistem Operasi	36
6. Penjadwalan Sistem Operasi	37
G. <i>RPG Maker MV</i>	41
H. <i>Javascript</i>	42
I. <i>Flowchart</i>	43
J. <i>Storyboard</i>	45
K. <i>Instument LORI</i>	46
BAB III METODE PENELITIAN.....	48
A. Metode Penelitian	48
B. Desain Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel	50
D. Prosedur Penelitian	50
1. Tahap Analisis	52
2. Tahap Desain	52
3. Tahap Pengembangan	54
4. Tahap Tahap Implementasi Pada Model Pembelajaran Berbasis Masalah54	
5. Penialaian	54
E. Instrumen Penelitian	55
1. Instrumen Test	55
2. Instrumen Non-Test	55
F. Teknik Pengumpulan Data	59
1. Tes	59

2. Kusioner (Angket).....	59
G. Teknik Pengolahan Data	60
1. Pengolahan Data Hasil Uji Coba Instrumen	60
2. Pengolahan Data Hasil validasi Ahli.....	64
H. Teknik Analisis Data.....	65
1. Pemberian Skor	65
2. Uji Normalitas	65
3. Uji Homogenitas	67
4. Uji Gain	67
5. Uji Hipotesis.....	68
6. Pengukuran Respon Siswa	69
BAB IV PEMBAHASAN.....	71
A. Temuan.....	71
1. Studi Lapangan.....	71
2. Telaah Kurikulum.....	75
3. Analisis Masalah.....	76
4. Studi Litelatur	76
B. Pembahasan.....	77
1. Pengembangan Media	77
2. Pembuatan RPP	92
3. Instumen Penelitian.....	93
4. Tahap Pelaksanaan	101
5. Tahap Pengolahan dan Analisis Data	103
6. Analisis Data Respon Siswa.....	113
C. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Multimedia Game Adventure Pada Materi Sistem Operasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK.....	114
1. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Game Adventure pada Materi Sistem Operasi Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa.....	114
2. Proses Perancangan Multimedia Game Adventure.....	115
3. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah pada Materi Sistem Operasi.....	119

4. Respon Siswa Terhadap Multimedia Game Adventure.....	120
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	122
A. Kesimpulan.....	122
B. Kesimpulan.....	122
DAFTAR PUSTAKA.....	124
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Pembelajaran Berbasis Masalah	13
Gambar 2.2 Model Pengembangan Siklus Menyeluruh.....	22
Gambar 2.3. Taksonomi Bloom Ranah Kognitif.....	30
Gambar 3.1. Prosedur Penelitian.....	51
Gambar 4.1. Tanggapan Siswa Terhadap Mata Pelajaran Sistem Operasi	72
Gambar 4.2. Tanggapan Siswa Terhadap Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	72
Gambar 4.3 Hasil Angket Tanggapan Terhadap <i>Game</i> yang Dimaikan	73
Gambar 4.4. Hasil Angket Tanggapan Terhadap Jenis <i>Game</i> yang Dimaikan	73
Gambar 4.5. Hasil Angket Rata-rata Waktu yang Dhabiskan Bermain <i>Game</i>	74
Gambar 4.6. Hasil Angket Terhadap Motivasi Belajar Siswa.....	74
Gambar 4.7 <i>Flowchart</i> Menu Awal	79
Gambar 4.8 <i>Flowchart</i> Pertemuan Awal pada <i>Game Adventure</i>	80
Gambar 4.9. Tampilan Menu Awal.....	81
Gambar 4.10. Tampilan Menu Penyimpanan <i>Game</i>	81
Gambar 4.11. Tampilan Menu Opsi.....	82
Gambar 4.12. Tampilan Panduan Navigasi Karakter.....	82
Gambar 4.13. Tampilan Pemilihan Gender Karakter.....	83
Gambar 4.14. Tampilan Input Nama Karakter.....	83
Gambar 4.15. Tampilan Peta Pemberian Misi.	84
Gambar 4.16. Tampilan Peta Pemberian Misi.	84

Gambar 4.17. Tampilan Materi Pembelajaran.....	85
Gambar 4.18. Tampilan pertarungan.....	85
Gambar 4.19. Tampilan evaluasi.....	86
Gambar 4.20. Tampilan Menu Awal.....	87
Gambar 4.21. Tampilan Peta Pemberian Misi.....	87
Gambar 4.22. Tampilan Peta Berlatih.....	88
Gambar 4.23. Tampilan Pertarungan.....	88
Gambar 4.24. Tampilan Evaluasi.....	89
Gambar 4.25. Pengkodean Melalui Event.....	90
Gambar 4.26. Bantuan Penulisan Kode Event.....	90
Gambar 4.27. Script Menggunakan Bahasa Pemrograman <i>Javascript</i>	91
Gambar 4.28. Distribusi Nilai Pretest.....	104
Gambar 4.29. Distribusi Nilai Posttest.....	106
Gambar 4.30. Penyebaran Kriteria Gain.....	111
Gambar 4.31. Kedudukan Hasil Respon Siswa dalam Skala Likret.....	114

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Lima Tahapan Utama Model Pembelajaran Berbasis Masalah	12
Tabel 2.2. Daftar Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif Pemahaman Mengacu Pada Pendapat-Pendapat Sudjana (2010)	33
Tabel 3.1. Pola Peneliti	49
Tabel 3.2. Instrumen Validasi Ahli Media Berdasarkan LORI.....	56
Tabel 3.3. Instrumen Penilaian Ahli Materi Berdasarkan LORI	57
Tabel 3.4. Instrumen Respon Siswa	58
Tabel 3.5. Interpretasi Nilai Koefisien Validasi	60
Tabel 3.6. Interpretasi Derajat Koefisien Reliabilitas	62
Tabel 3.7. Interpretasi Indeks Kesukaran	63
Tabel 3.8 .Klasifikasi Daya Pembeda (Arikunto, 2012, hlm. 232)	64
Tabel 3.9. Interpretasi Rating Scale	64
Tabel 3.10. Tabel Perhitungan Kolmogorov	66
Tabel 3.11. Kriteria Indeks Gain (Meltzer, 2002).....	68
Tabel 3.12. Skor Alternatif Jawaban Angket	69
Tabel 3.13 Kriteria Angket Siswa.....	70
Tabel 3.14. Kategori Persentase Hasil Angket.....	70
Tabel 4.1. Spesifikasi Perangkat Keras.....	77
Tabel 4.2. Spesifikasi Perangkat Lunak.....	78
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Ahli Media	92
Tabel 4.4. Hasil Pengujian Ahli Materi	92
Tabel 4.5 Hasil Validitas Instrumen.....	94

Tabel 4.6. Pengelompokan Butir Soal Berdasarkan Kriteria Validitas.....	95
Tabel 4.7. Uji Coba Tingkat Kesukaran	97
Tabel 4.8 Kelompok Tingkat Kesukaran Instrumen	99
Tabel 4.9. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen.....	99
Tabel 4.10. Pengelompokan Butir Soal Berdasarkan Daya Pembeda.....	101
Tabel 4.12. Deskripsi Data Pre-test.....	104
Tabel 4.13 Deskripsi Data Post-test	105
Tabel 4.14 Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	107
Tabel 4.15 Hasil Uji Normalitas <i>Post-test</i>	108
Tabel 4.16. Hasil Uji Homogenitas	109
Tabel 4.17. Hasil Uji Gain Siswa.....	110
Tabel 4.18. Hasil Uji Gain	111
Tabel 4.19. Hasil Uji T Paired	112
Tabel 4.20 Hasil Pengukuran Respon Siswa	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Angket Studi Lapangan

Lampiran 2

- A. RPP
- B. Silabus

Lampiran 3

- A. Flowchart
- B. Storyboard
- C. Antarmuka

Lampiran 4

- A. Judgement Instrumen Tes
- B. Validasi Ahli Media
- C. Validasi Ahli Materi

Lampiran 5

- A. Soal Pretest & Posttest
- B. Skor Pretest & Posttest Siswa

Lampiran 6 Respon Siswa

Lampiran 7

- A. Surat Pengantar Penelitian
- B. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

