

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
D. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
G. Struktur Organisasi Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Multimedia Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
B. <i>Adventure Game</i>	Error! Bookmark not defined.
C. Model Problem Solving	Error! Bookmark not defined.
D. Model <i>Creative Problem Solving</i>	Error! Bookmark not defined.
E. Perbandingan Model Problem Solving dengan Model Creative Problem Solving.....	Error! Bookmark not defined.
F. Kemampuan Berpikir Kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
G. Construct 2.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.

Hadian Mutakin, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

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

D. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Temuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

Hadian Mutakin, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

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

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Klasifikasi Koefisien Validitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2. Klasifikasi Koefisien Reliabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3. Klasifikasi Daya Pembeda	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4. Interpretasi Tingkat Kesukaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5. Klasifikasi Perhitungan berdasarkan <i>Rating Scale</i> ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6. Kriteria Skor Angket.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7. Kriteria Interpretasi Skor	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8. Kriteria Indeks Gain.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1. Daftar Materi yang Dianggap Perlu Menggunakan Multimedia .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2. Kebutuhan Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3. Standar Minimum Perangkat Keras	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4. Rekomendasi Standar Perangkat Keras	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5. Pengimplementasian <i>Event Sheet</i> dalam Multimedia	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6. Penerapan Model Pembelajaran dalam Multimedia .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7. Hasil Pengujian dengan Uji Black Box	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8. Hasil Uji Ahli Materi terhadap Multimedia.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10. Kasus dan Hasil Perbaikan Terhadap Uji Coba Multimedia	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11. Kisi-kisi Instrumen Soal Kemampuan Berpikir Kreatif	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12. Indikator Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13. Hasil Uji Validitas Soal.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15. Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 16. Hasil Perhitungan Uji Daya Pembeda	Error! Bookmark not defined.

Hadian Mutakin, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

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

Tabel 4. 17. Proses Pembelajaran dalam Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 18. Hasil Penelitian Kelas Kontrol.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 19. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 20. Hasil Uji Normalitas Pretest**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 21. Hasil Uji Normalitas Posttest.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 22. Hasil Uji Homogenitas.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 23. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 24. Hasil Analisis Indeks Gain.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 25. Kategori Gain Ternormalisasi.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 26. Hasil Tanggapan Peserta Didik.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 27. Peningkatan Kemampuan Berpikir Siswa berdasarkan Aspek KBK 89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Tampilan Awal Program Construct 2..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2. 2. Halaman Kerja pada Construct 2**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 1. *Nonequivalent Ccontrol Group Design*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3. 2. Tahapan Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1. Digram Tanggapan Siswa terhadap Proses Belajar Mengajar . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2. Diagram Tanggapan Siswa terhadap Pengembangan Multimedia berbasis *Game***Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3. *Flowchart* Multimedia berbasis *Game*..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 4 Tampilan Antarmuka Pembuka.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 5. Tampilan Antarmuka Tujuan Pembelajaran .. **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 6. Interval Kategori Hasil Perolehan Validasi Ahli Materi..... **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 7. Interval Kategori Hasil Perolehan Validasi Ahli Media **Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 8. Interpretasi Tanggapan Peserta Didik **Error! Bookmark not defined.**

Hadian Mutakin, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

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

Hadian Mutakin, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- a. Silabus
- b. RPP kelas kontrol
- c. RPP kelas eksperimen
- d. Flowchart
- e. Storyboard

Lampiran 2

- a. Hasil angket survey lapangan terhadap peserta didik
- b. Hasil angket survey lapangan terhadap guru
- c. Hasil angket validasi ahli media
- d. Hasil angket validasi ahli materi
- e. Hasil lembar judgment soal
- f. Rubrik skoring soal
- g. Hasil angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran

Lampiran 3

- a. Daftar Skor Uji Coba Soal
- b. Uji Validitas
- c. Uji Reliabilitas
- d. Uji Tingkat Kesukaran
- e. Uji Daya Pembeda

Lampiran 4

- a. Daftar Skor Kelas Kontrol
- b. Daftar Skor Kelas Eksperimen
- c. Uji Normalitas
- d. Uji Homogenitas
- e. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata
- f. Analisis Indeks Gain

Lampiran 5

- a. Surat Ijin Penelitian
- b. Surat Keterangan Penelitian

Hadian Mutakin, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PEMBELAJARAN CREATIVE PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

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