

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Definisi Operasional	4
1.7 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
2.1 Penerapan	7
2.2 Multimedia Pembelajaran	7
2.3 Game Adventure	10
2.4 Problem Based Learning.....	11
2.5 Pemahaman Kognitif Siswa	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Metode penelitian.....	15
3.2 Tahapan Penelitian.....	16
3.2.1 Populasi penelitian	17
3.2.2 Instrumen Pembelajaran.....	17
3.2.3 Instrumen Penelitian.....	18
3.2.4 Tahap Pelaksanaan	19
3.2.5 Pengujian Prasyarat.....	20

3.2.6 Tahap Analisis Data	21
3.3 Lokasi dan Subjek Penelitian	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Hasil Penelitian	24
4.1.1 Tahap Pelaksanaan Penelitian	24
4.1.2 Tahap Pengembangan	31
4.2 Pembahasan Penelitian.....	41
4.2.1 Tahap Pelaksanaan Penelitian	41
4.2.2 Tahap Analisis Data Hasil Penelitian.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	44
1.1 Keimpulan.....	44
1.2 Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	45
BIODATA.....	46
LAMPIRAN	48