

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TENTANG KEASLIAN SKRIPSI	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN TEORI.....	8
2.1. Multimedia Pembelajaran	8
2.1.1. Definisi Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.2. Keunggulan Multimedia Pembelajaran.....	9
2.2. Game	10
2.2.1. Definisi Game	10

2.2.2. Puzzle Game.....	13
2.3. Model Pembelajaran.....	18
2.3.1. Definisi Model Pembelajaran.....	18
2.3.2. Model Explicit Instruction.....	18
2.4. Pemahaman Siswa.....	21
2.5. Penelitian yang Berhubungan.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1. Metode Penelitian.....	29
3.1.1. Tahap Analisis.....	32
3.1.2. Tahap Desain.....	32
3.1.3. Tahap Pengembangan.....	33
3.1.4. Tahap Implementasi.....	33
3.1.5. Tahap Penilaian.....	34
3.2. Populasi dan Sampel.....	34
3.2.1. Populasi.....	34
3.2.2. Sampel.....	34
3.3. Instrumen Penelitian.....	35
3.3.1. Instrumen Studi Lapangan.....	35
3.3.2. Instrumen Validasi Ahli.....	35
3.3.3. Instrumen Penilaian atau Respon Siswa Terhadap Multimedia.....	38
3.3.4. Instrumen Tes Pemahaman Siswa.....	40
3.4. Analisa Data.....	44
3.4.1. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan.....	44
3.4.2. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli.....	44
3.4.3. Analisis Data Instrumen Penilaian Siswa Terhadap Multimedia.....	45

3.4.4. Analisis Data Instrumen Tes Pemahaman Siswa	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1. Hasil Penelitian	47
4.1.1. Tahap Analisis.....	47
4.1.2. Tahap Desain.....	50
4.1.3. Tahap Pengembangan	69
4.1.4. Tahap Implementasi	80
4.1.5. Tahap Penilaian	88
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	90
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	96
5.1. Simpulan.....	96
5.2. Rekomendasi	97
DAFTAR PUSTAKA	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Tahapan atau Sintaks Model Explicit Instruction.....	19
Tabel 3. 1. Instrumen penilaian ahli media.....	36
Tabel 3. 2. Instrumen penilaian ahli materi	37
Tabel 3. 3. Instrumen penilaian atau respon siswa	38
Tabel 3. 4. Interpretasi koefisien korelasi	41
Tabel 3. 5. Klasifikasi indeks kesukaran.....	42
Tabel 3. 6. Tabel klasifikasi daya pembeda	43
Tabel 3. 7. Klasifikasi analisi data instrument validasi ahli.....	44
Tabel 3. 8. Klasifikasi analisi data instrument validasi ahli.....	45
Tabel 3. 9. Klasifikasi nilai gain	46
Tabel 4. 1. Langkah-Langkah Model <i>Explicit Instruction</i> pada Multimedia Berbantuan <i>Puzzle Game</i>	54
Tabel 4. 2 Struktur <i>Puzzle Game</i>	62
Tabel 4. 3. Hasil Movie Testing.....	74
Tabel 4. 4. Hasil validasi oleh ahli media	78
Tabel 4. 5. Hasil validasi oleh ahli materi.....	79
Tabel 4. 6. Hasil Angket Penilaian Siswa	81
Tabel 4. 7. Hasil Pretest-Posttest.....	86
Tabel 4. 8. Hasil uji gain	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. <i>Twisted Pair</i>	26
Gambar 3. 1. Model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM): pengembangan software multimedia dalam Pendidikan Munir (2012)	30
Gambar 3. 2. Desain Penelitian.....	31
Gambar 4. 1. Tampilan halaman depan Game Engine Unity 4.6	48
Gambar 4. 2. Tampilan halaman depan Visual Studio.....	49
Gambar 4. 3. Tampilan halaman depan Windows 10	49
Gambar 4. 4. Flowchart multimedia pembelajaran berbantuan <i>puzzle game</i> dengan model <i>Explicit Instruction</i>	51
Gambar 4. 5. Tahap Orientasi 1	54
Gambar 4. 6. Tahap Presentasi 1.....	55
Gambar 4. 14. Antarmuka masuk permainan	69
Gambar 4. 15. Antarmuka menampilkan video Orientasi.....	70
Gambar 4. 16. Antarmuka menampilkan video tahapan Presentasi.....	70
Gambar 4. 17. Antarmuka tahapan Latihan Terstruktur	71
Gambar 4. 18. Antarmuka tahapan Latihan Terbimbing	72
Gambar 4. 19. Antarmuka tahapan Latihan Mandiri	72

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

1. Silabus
2. RPP
3. Validasi Soal Pretest dan Postest
4. Instrument Soal Pretest dan Postest
5. Lembar Penilaian Materi
6. Hasil Analisis Instrumen Pretest dan Postest

LAMPIRAN B

1. *Flowchart*
2. *Storyboard*
3. Tampilan Multimedia
4. Lembar Penilaian Media
5. Hasil Angket Respon Siswa
6. Data Respon Siswa

LAMPIRAN C

1. Soal Pretest dan Postest
2. Nilai Pretest dan Postest
3. Lembar Observer

LAMPIRAN D

1. Dokumentasi
2. Surat izin penelitian
3. Surat bukti penelitian

