

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	vix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Rumusan Masalah	1
B. Batasan Masalah	2
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
E. Spesifikasi Produk	4
F. Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Multimedia Pembelajaran	6
B. Rancang Bangun	12
C. <i>Game</i>	12
D. Hasil Belajar	16
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Metode Penelitian	21
B. Subjek dan Objek Penelitian	23
C. Instrumen Penelitian	23
1. Instrumen Penilaian Media	23
2. Instrumen Angket Siswa	24
3. Instrumen Wawancara	25
4. Instrumen Hasil Belajar	26
D. Teknik Pengumpulan Data	26
E. Teknik Analisis Data	27
1. Pemberian Skor	27
2. Uji Gain	27
3. Pengukuran Respon Siswa	28
BAB IV TEMUAN DAN PEMABASAN	30
A. Temuan	30
1. Studi Lapangan	30
2. Studi Literatur	36
B. Pembahasan	36
1. Pengembangan Multimedia	36
2. Instrumen Penelitian	50
3. Tahap Pelaksanaan	58
4. Tahap Pengolahan dan Analisis Data	59
5. Analisis Data Respon Siswa	65

6. Analisis Data Gain dan Respon Siswa	66
7. Kekurangan, Kelebihan, dan Rekomendasi	70
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77