

DAFTAR ISI

ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	iError! Bookmark not defined.
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	5
1.4. Batasan Masalah.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.6. Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	8
2.1.1 Multimedia.....	8
2.1.2. Pembelajaran.....	11
2.1.3. Multimedia Pembelajaran	11
2.1.4. Multimedia Pembelajaran Interaktif	14
2.2. <i>Adventure Game</i>	16
2.2.1 <i>Game</i>	16
2.2.2. <i>Adventure Game</i>	25
2.3. Aplikasi Pada Proses Pembuatan Multimedia.....	26
2.3.1. RPG Maker MV	26
2.3.2. Paint 3D	37
2.3.3. Adobe Photoshop.....	38
2.3.4. Sublime Text.....	38
2.4. Metode <i>Problem Solving</i>	39
2.5. Pemahaman	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	44

Lee Shanghyun, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ADVENTURE GAME DENGAN MODEL PROBLEM SOLVING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATA PELAJARAN PEMROGRAMAN WEB

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

3.1. Metode Penelitian.....	44
3.2. Prosedur Penelitian.....	44
3.2.1. Tahap Analisis	46
3.2.2. Tahap Desain	46
3.2.3. Tahap Pengembangan	46
3.2.4. Tahap Implementasi.....	47
3.2.5. Tahap Penilaian.....	48
3.2.6. Populasi dan Sampel.....	48
3.3. Instrumen Penelitian.....	48
3.3.1. Instrumen Studi Lapangan	49
3.3.2. Instrumen Validasi Ahli.....	49
3.3.3. Instrumen Tanggapan Peserta Didik.....	51
3.3.4. Instrumen Tes Hasil Belajar Peserta Didik.....	51
3.4. Teknik Analisis Data	55
3.4.1. Analisis Data Instrumen Studi Lapangan	55
3.4.2. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	55
3.4.3. Analisis Data Instrumen Respon Peserta Didik.....	57
3.4.4. Analisis Data Instrumen Pemahaman Peserta Didik	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1. Hasil Penelitian.....	59
4.1.1. Tahap Analisis	59
4.1.2. Analisis Pengguna.....	63
4.1.3. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	63
4.1.4. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	64
4.2. Tahap Desain	64
4.2.1. Materi.....	64
4.2.2. <i>Flowchart</i>	65
4.2.3. Model Pembelajaran	66
4.2.4. Storyboard.....	67
4.3. Tahap Pengembangan.....	72

4.3.1. Pembuatan Antarmuka Multimedia Pembelajaran	72
4.3.2. Pengkodean	77
4.3.3. Pengujian Operasional	78
4.3.4. Validasi Ahli	83
4.3.5. Revisi Multimedia.....	86
4.4. Tahap Implementasi	86
4.5. Tahap Penilaian	89
4.5.1. Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi	89
4.5.2. Penilaian Siswa terhadap Multimedia.....	89
4.5.3. Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik.....	89
4.6. Pembahasan Hasil Penelitian.....	96
4.6.1. Pembahasan <i>game</i>	96
4.6.2. Pembahasan tentang respond siswa terhadap multimedia	101
4.6.3. Pembahasan tentang pemahaman siswa	103
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	105
5.1. Simpulan.....	105
5.2. Rekomendasi	105
DAFTAR PUSTAKA	107
DAFTAR LAMPIRAN	111