

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Definisi Operasional.....	8
1.7 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Media dan Multimedia	10
2.1.1 Pengertian Media	10
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	10
2.2 Multimedia Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.2.2 Ciri - ciri Pembelajaran	12

Wildan Lukman Hakim, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL VAK (*VISUAL AUDITORY KINESTHETIC*) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

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

2.3 <i>Game</i>	12
2.3.1 Pengertian <i>Game</i>	12
2.3.2 Elemen Dalam <i>Game</i>	13
2.3.3 Jenis - jenis <i>Game</i>	14
2.3.4 Kelebihan dan Kekurangan <i>Game</i> dalam Pembelajaran.....	17
2.4 Perangkat Lunak.....	19
2.4.1 Construct 2.....	19
2.4.2 Adobe Photoshop.....	21
2.4.3 Video Scribe	21
2.5 Model Pembelajaran <i>VAK (Visual Auditory Kinesthetic)</i>	22
2.5.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>VAK</i>	22
2.5.2 Prinsip Model Pembelajaran <i>VAK</i>	22
2.5.3 Langkah - langkah Model Pembelajaran <i>VAK</i>	24
2.5.4 Kelebihan dan Kekurangan Model <i>VAK</i>	27
2.6 Sekolah Menengah Kejuruan	28
2.6.1 Pengertian Sekolah Menengah Kejuruan.....	28
2.6.2 Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital.....	29
BAB 3 METODE PENELITIAN	30
3.1 Metode Penelitian.....	31
3.1.1 Metode Penelitian <i>Mix Method</i>	31
3.2 Desain Penelitian.....	34
3.3 Prosedur Penelitian.....	35
3.4 Populasi dan Sampel	39
3.5 Instrumen Penelitian.....	40
3.5.1 Instrumen Studi Lapangan	40

3.5.2 Instrumen Validasi Ahli.....	41
3.5.3 Instrumen Tanggapan Peserta Didik.....	45
3.5.4 Instrumen Penilaian Hasil Belajar	46
3.5.5 Teknik Analisis Data	51
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.1.1 Hasil Tahap Analisis	55
4.1.2 Hasil Tahap Desain	61
4.1.3 Hasil Tahap Pengembangan.....	72
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi	83
4.1.5 Hasil Tahap Penilaian	85
4.2 Pembahasan	92
BAB 5 KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Rekomendasi	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Langkah – langkah pembelajaran VAK	24
Tabel 3.1 Aspek Pertimbangan Dalam Merencanakan Desain	32
Tabel 3.2 Pola Penelitian.....	35
Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi	43
Tabel 3.5 Instrumen Respon Siswa.....	44
Tabel 3.6 Klarifikasi Validasi Butir Soal.....	47
Tabel 3.7 Interpretasi Realibilitas	48
Tabel 3.8 Kriteria Taraf Kesukaran	49
Tabel 3.9 Kriteria Daya Pembeda	50
Tabel 3.10 Kriteria Indeks <i>Gain</i>	52
Tabel 4.1 Kriteria Pembelajaran SIMKOMDIG	57
Tabel 4.2 Kendala Dalam Pembelajaran SIMKOMDIG	58
Tabel 4.3 Pendapat Tentang Penggunaan <i>Game</i>	59
Tabel 4.4 Hasil Akhir Uji Kelayakan Instrumen Peningkatan Pemahaman	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Kelayakan Ahli Media.....	63
Tabel 4.6 Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	81
Tabel 4.7 Hasil Perbaikan Media	82
Tabel 4.8 Proses Pembelajaran dalam Penelitian	83

Wildan Lukman Hakim, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL VAK (*VISUAL AUDITORY KINESTHETIC*) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

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

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Batas – batas Kelas.....	85
Tabel 4.10 Hasil Uji Normalitas	88
Tabel 4.11 Hasil Uji Homogenitas.....	88
Tabel 4.12 Hasil Uji ANOVA	89
Tabel 4.13 Hasil Analisis Indeks <i>Gain</i>	90
Tabel 4.14 Kategori <i>Gain</i> Ternormalisasi.....	90
Tabel 4.15 Hasil Tanggapan Peserta Didik.....	91
Tabel 4.16 Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Enam Strategi Campur Sari.....	31
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian.....	35
Gambar 3.3 Kualifikasi Multimedia	51
Gambar 3.4 Kualifikasi Multimedia	51
Gambar 4.1 Grafik Kondisi Pembelajaran Dikelas.....	58
Gambar 4.2 Grafik Kendala Dalam Pembelajaran SIMKOMDIG	59
Gambar 4.3 Grafik Pendapat Siswa Tentang Penggunaan <i>Game</i>	60
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Multimedia (Kegiatan Pendahuluan).....	63
Gambar 4.5 <i>Flowchart</i> Multimedia (Kegiatan Inti Pada Tahap Eksplorasi dan Elaborasi	64
Gambar 4.6 <i>Flowchart</i> Multimedia (Kegiatan Inti Pada Tahap Konfirmasi)	65
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> Jalan Cerita	66
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> Materi	66
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> Kuis Logika	67
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> Kuis Kewargaan Digital	68
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i> Soal Ruang Ujian	68
Gambar 4.12 Grafik Perbandingan Tingkat Kesukaran dan Daya Pembeda	71
Gambar 4.13 Antarmuka Loading.....	72
Gambar 4.14 Antarmuka Jalan Cerita Multimedia	73
Gambar 4.15 Antarmuka Menu Utama.....	73

Wildan Lukman Hakim, 2018

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ADVENTURE GAME* DENGAN MODEL VAK
(*VISUAL AUDITORY KINESTHETIC*) UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK PADA MATA
PELAJARAN SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL

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

Gambar 4.16 Antarmuka Tentang.....	74
Gambar 4.17 Antarmuka Pilih Karakter	74
Gambar 4.18 Antarmuka Pilih Ruangan	75
Gambar 4.19 Antarmuka Ruang Kelas	75
Gambar 4.20 Antarmuka Pilih Materi	76
Gambar 4.21 Antarmuka Penjelasan Materi	76
Gambar 4.22 Antarmuka Kuis Logika Algoritma.....	77
Gambar 4.23 Antarmuka Kuis Kewargaan Digital	78
Gambar 4.24 Antarmuka Soal Ruang Ujian	78
Gambar 4.25 Antarmuka Ruang Kelulusan	79
Gambar 4.26 Antarmuka Sertifikat	79
Gambar 4.27 Kualifikasi Multimedia	81
Gambar 4.28 Kualifikasi Materi	82
Gambar 4.29 Intepretasi Tanggapan Peserta Didik.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- a. Silabus
- b. RPP Konvensional
- c. RPP Multimedia
- d. *Flowchart*
- e. *Storyboard*

Lampiran 2

- a. Hasil Angket Survey Lapangan Terhadap Peserta Didik
- b. Hasil Wawancara Terhadap Guru
- c. Hasil Judgment Validasi Ahli Media
- d. Hasil Judgment Validasi Ahli Materi
- e. Hasil Lembar Judgment Soal
- f. Hasil Uji Validitas Soal
- g. Hasil Soal *Pre-test*
- h. Hasil Soal *Post-test*
- i. Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran

Lampiran 3

- a. Daftar Skor *Pre-test Post-test* Kelas Eksperimen
- b. Analisis Indeks *Gain*
- c. Uji Normalitas
- d. Uji Homogenitas
- e. Uji Perbedaan Rerata (ANOVA)

Lampiran 4

- a. Surat Izin Observasi
- b. Surat Izin Penelitian
- c. Surat Keterangan Selesai Observasi
- d. Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 5

- a. Dokumentasi
- b. Daftar Riwayat Hidup