

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| KATA PENGANTAR | i |
| UCAPAN TERIMA KASIH..... | ii |
| ABSTRAK | iv |
| <i>ABSTRACT</i> | v |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR TABEL..... | viii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xi |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 7 |
| 1.3 Batasan Masalah | 8 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 8 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 9 |
| 1.6 Struktur Organisasi Skripsi..... | 9 |
| BAB 2 KAJIAN PUSTAKA..... | 11 |
| 2.1 Multimedia..... | 11 |
| 2.1.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran | 11 |
| 2.1.2 Model Multimedia Pembelajaran | 12 |
| 2.1.3 Manfaat Multimedia Pembelajaran | 14 |
| 2.2 Belajar dan Pembelajaran | 15 |
| 2.3 Model Pembelajaran Visual, Auditori, dan Kinestetik (VAK)..... | 19 |
| 2.4 Bahasa Pemrograman..... | 22 |
| 2.5 <i>Game</i> | 23 |
| 2.6 User Interface..... | 25 |
| 2.7 User Experience | 26 |
| 2.8 Persona..... | 27 |
| 2.9 Construct 2..... | 31 |
| 2.10 Hasil Belajar | 33 |
| BAB 3 METODE PENELITIAN..... | 35 |

Toto Septiyana, 2018

IMPLEMENTASI UX PADA MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR MENGGUNAKAN
METODE PERSONA DENGAN MODEL VISUAL, AUDITORI, KINESTETIK (VAK) PADA SISWA SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

| | | |
|--------------------------------------|-------------------------------------|-----|
| 3.1 | Desain Penelitian | 35 |
| 3.2 | Partisipan..... | 35 |
| 3.3 | Populasi dan Sampel | 36 |
| 3.4 | Instrumen Penelitian | 36 |
| 3.5 | Prosedur Penelitian | 37 |
| 3.6 | Analisis Data..... | 39 |
| BAB 4 TEMUAN DAN PEMBAHASAN | | 47 |
| 4.1 | Temuan | 47 |
| 4.1.1 | Tahap Studi Pendahuluan | 47 |
| 4.1.2 | Tahap Analisis Kebutuhan | 50 |
| 4.1.3 | Tahap Pengembangan Multimedia | 54 |
| 4.1.4 | Tahap Percobaan | 71 |
| 4.2 | Hasil Penelitian | 76 |
| 4.3 | Pembahasan..... | 79 |
| BAB 5 SIMPULAN DAN REKOMENDASI | | 95 |
| 5.1 | Simpulan | 95 |
| 5.2 | Rekomendasi..... | 95 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xii |