

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Struktur Organisasi Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Metode <i>Guided Discovery Learning</i>	10
2.2 Multimedia Pembelajaran.....	13
2.3 <i>Game</i> Edukasi.....	16
2.4 Materi Pelajaran Kewargaan Digital	26
2.5 Hasil Belajar Kognitif.....	28
2.6 Kemandirian Belajar.....	30
2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	31
2.7.1 <i>RPG Maker MV</i>	31
2.7.2 <i>Inkscape</i>	33
2.7.3 <i>Microsoft PowerPoint</i>	35
2.7.4 <i>VideoScribe</i>	36
2.7.5 <i>Enigma Virtual Box</i>	38

2.8	Teori Metodologi Penelitian	39
2.9	Teori Model Pengembangan Sistem Instruksional	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		51
3.1	Metode Penelitian	51
3.2	Desain Penelitian	55
3.3	Populasi dan Sampel.....	56
3.4	Instrumen Penelitian	57
3.4.1	Instrumen Tes	57
3.4.2	Instrumen Non Tes.....	58
3.5	Teknik Pengolahan Data.....	64
3.5.1	Uji Validitas	64
3.5.2	Uji Reliabilitas	65
3.5.3	Uji Tingkat Kesukaran.....	66
3.5.4	Uji Daya Pembeda	66
3.6	Teknik Analisis Data	67
3.6.1	Analisis Data Deskriptif.....	67
3.6.2	Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	67
3.6.3	Analisis Data Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia	69
3.6.4	Analisis Data Instrumen Kemandirian Belajar Siswa.....	70
3.6.5	Analisis Data Instrumen Peningkatan Pemahaman	71
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		74
4.1	Temuan Penelitian	74
4.1.1	Tahap Prapenelitian	74
4.1.2	Tahap Analisis dan Desain Pembelajaran.....	78
4.1.3	Tahap Pengembangan Multimedia Berbasis <i>Game</i>	86
4.1.4	Tahap Pelaksanaan Pembelajaran	97
4.1.5	Tahap Analisis Hasil Penelitian	98
4.2	Pembahasan	104
4.2.1	Tahap Persiapan Penelitian	104
4.2.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	108
4.2.3	Tahap Pengolahan dan Analisis Data	110

4.2.4 Kendala	114
4.2.5 Kelebihan dan Kekurangan.....	115
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	117
5.1 Simpulan.....	117
5.2 Rekomendasi	118
DAFTAR PUSTAKA	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Instrumen Validasi Ahli Materi Berdasarkan <i>Learning Object Review Instrument (LORI) v1.5</i>	59
Tabel 3.2	Instrumen Validasi Ahli Multimedia Berdasarkan <i>Learning Object Review Instrument (LORI) v1.5</i>	59
Tabel 3.3	Instrumen Respon Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran	61
Tabel 3.4	Instrumen Kemandirian Belajar Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Pembelajaran	63
Tabel 3.5	Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	65
Tabel 3.6	Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Reliabilitas	65
Tabel 3.7	Interpretasi Tingkat Kesukaran	66
Tabel 3.8	Interpretasi Daya Pembeda	67
Tabel 3.9	Skor Alternatif Jawaban Angket Validasi Ahli.....	68
Tabel 3.10	Interpretasi Instrumen Validasi Ahli.....	68
Tabel 3.11	Skor Alternatif Jawaban Angket Respon Siswa	69
Tabel 3.12	Interpretasi Angket Siswa	70
Tabel 3.13	Skor Alternatif Jawaban Angket Kemandirian Belajar.....	70
Tabel 3.14	Interpretasi Indeks <i>N-gain</i>	73
Tabel 4.1	Hasil Uji Validitas Instrumen Tes.....	82
Tabel 4.2	Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes	83
Tabel 4.3	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes.....	83
Tabel 4.4	Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes	85
Tabel 4.5	<i>Minimum System Requirement</i>	87
Tabel 4.6	<i>Recommended System Requirement</i>	88
Tabel 4.7	Kesesuaian Metode Pembelajaran dengan Multimedia	88
Tabel 4.8	Hasil <i>Judgement</i> Multimedia oleh Ahli Materi.....	94
Tabel 4.9	Hasil <i>Judgement</i> Multimedia oleh Ahli Multimedia.....	95
Tabel 4.10	Hasil Data Deskriptif <i>Pretest</i>	98
Tabel 4.11	Hasil Data Deskriptif <i>Posttest</i>	98
Tabel 4.12	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i>	99

Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Data <i>Posttest</i>	99
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i>	100
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i>	100
Tabel 4.16 Hasil Uji Perbedaan Dua Rerata Data <i>Pretest</i>	100
Tabel 4.17 Hasil Uji Perbedaan Dua Rerata Data <i>Posttest</i>	101
Tabel 4.18 Hasil Indeks <i>N-gain</i>	101
Tabel 4.19 Hasil Angket Kemandirian Belajar Siswa	102
Tabel 4.20 Hasil Angket Respon Siswa terhadap Multimedia	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Jenis Platform <i>Arcade Games</i>	19
Gambar 2.2	Jenis Platform <i>PC Games</i>	20
Gambar 2.3	Jenis Platform <i>Console Games</i>	20
Gambar 2.4	Jenis Platform <i>Handheld Games</i>	21
Gambar 2.5	Jenis Platform <i>Mobile Games</i>	21
Gambar 2.6	<i>Multiplayer Online</i>	23
Gambar 2.7	<i>Casual Games</i>	24
Gambar 2.8	<i>Edugames</i>	24
Gambar 2.9	<i>Advergemes</i>	25
Gambar 2.10	Komponen Kewargaan Digital.....	27
Gambar 2.11	Konsep T.H.I.N.K	28
Gambar 2.12	Tampilan <i>RPG Maker MV</i>	31
Gambar 2.13	Tampilan <i>Battle System Modes</i>	33
Gambar 2.14	Tampilan Inkscape	33
Gambar 2.15	Tampilan <i>Microsoft PowerPoint 2016</i>	35
Gambar 2.16	Tampilan <i>VideoScribe</i>	37
Gambar 2.17	Tampilan <i>Enigma Virtual Box</i>	38
Gambar 2.18	Model Desain Sistem Pembelajaran ADDIE	41
Gambar 2.19	Model Desain Sistem Pembelajaran ASSURE	42
Gambar 2.20	Model Desain Sistem Pembelajaran Kemp et al.	43
Gambar 2.21	Model Desain Sistem Pembelajaran Dick & Carey	44
Gambar 2.22	Model Desain Sistem Pembelajaran IDI.....	46
Gambar 2.23	Model Desain Sistem Pembelajaran Gerlach & Ely	47
Gambar 2.24	Model Desain Sistem Pembelajaran Banathy	48
Gambar 2.25	Model Desain Sistem Pembelajaran <i>Backward</i>	49
Gambar 2.26	Model Desain Sistem Pembelajaran Kirkpatrick	50
Gambar 3.1	Prosedur Penelitian.....	52
Gambar 3.2	Desain Penelitian <i>Pretest-Posttest Control Group</i>	55
Gambar 3.3	Teknik <i>Simple Random Sampling</i>	57
Gambar 3.4	Interpretasi Skala Persentase Instrumen Validasi Ahli	68

Gambar 3.5	Interpretasi Skala Persentase Angket Respon Siswa	70
Gambar 3.6	Interpretasi Skala Persentase Kemandirian Belajar Siswa.....	71
Gambar 4.1	Diagram Persentase Cara Penyampaian Materi Dalam Pembelajaran Oleh Guru	75
Gambar 4.2	Diagram Persentase Penggunaan Multimedia Pembelajaran yang Digunakan Guru	75
Gambar 4.3	Diagram Persentase Bentuk Multimedia yang Digunakan	76
Gambar 4.4	Diagram Persentase Respon Menggunakan Multimedia Pembelajaran Dalam Proses Belajar	76
Gambar 4.5	Diagram Persentase Intensitas Siswa Bermain <i>Game</i>	77
Gambar 4.6	Diagram Persentase Respon Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	77
Gambar 4.7	Diagram Persentase Respon Manfaat Menggunakan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Game</i>	78
Gambar 4.8	<i>Flowchart</i> Menu Utama Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi	91
Gambar 4.9	<i>Storyboard</i> Menu Utama Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi	92
Gambar 4.10	Desain Antarmuka Menu Utama Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi	92
Gambar 4.11	<i>Event RPG Maker MV</i>	93
Gambar 4.12	Interpretasi Hasil Validasi Ahli Materi	96
Gambar 4.13	Interpretasi Hasil Validasi Ahli Multimedia	96
Gambar 4.14	Nilai Rerata Data <i>Pretest-Posttest</i>	99
Gambar 4.15	Interpretasi Hasil Angket Kemandirian Belajar Siswa	102
Gambar 4.16	Interpretasi Hasil Angket Respon Siswa.....	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Silabus Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital	125
Lampiran 2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	139
Lampiran 3.	Surat Keterangan Penelitian	164
Lampiran 4.	Instrumen Studi Lapangan.....	168
Lampiran 5.	Hasil Studi Lapangan.....	174
Lampiran 6.	Hasil <i>Judgement</i> Instrumen Tes	180
Lampiran 7.	Hasil Uji Coba Instrumen Tes	235
Lampiran 8.	<i>Flowchart</i>	243
Lampiran 9.	<i>Storyboard</i>	249
Lampiran 10.	Desain Antarmuka (<i>Interface</i>) Multimedia	279
Lampiran 11.	Hasil Uji Operasional (<i>Blackbox Testing</i>).....	286
Lampiran 12.	Hasil <i>Judgement</i> Multimedia oleh Ahli.....	306
Lampiran 13.	Hasil Uji Data Instrumen Peningkatan Pemahaman.....	311
Lampiran 14.	Hasil Angket Kemandirian Belajar Siswa	326
Lampiran 15.	Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Multimedia.....	331
Lampiran 16.	Dokumentasi Penelitian	337
Lampiran 17.	Riwayat Hidup.....	340