

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	1
DAFTAR TABEL	4
DAFTAR GAMBAR.....	5
DAFTAR LAMPIRAN	7
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
1. 1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Perumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.6 Definisi operasional	Error! Bookmark not defined.
1.7 Struktur organisasi skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2. 1 Metode Pembelajaran Discovery Learning.	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Metode Pembelajaran Discovery Learning	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Tujuan Pembelajaran Discovery Learning	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Langkah – langkah Pembelajaran Discovery Learning	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Keunggulan dan Kekurangan Metode Discovery Learning	Error! Bookmark not defined.
2. 2 Pemrograman Dasar	Error! Bookmark not defined.
2.3 Adventure Game.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Game	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Adventure	Error! Bookmark not defined.
2.4 Multimedia Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.5 Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.

2.5.1 Construct 2	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Corel Draw X7	Error! Bookmark not defined.
2.5.3 JavaScript	Error! Bookmark not defined.
2.6 Pemahaman	Error! Bookmark not defined.
2.7 Uji <i>T-Test</i>	Error! Bookmark not defined.
2.8 Research and Development Model	Error! Bookmark not defined.
2.9 Quasi Eksperiment	Error! Bookmark not defined.
2.10 Waterfall Model	Error! Bookmark not defined.
2.11 Learning Object Review Instrument	Error! Bookmark not defined.
2.12 Skala Likert	Error! Bookmark not defined.
2.11 Validitas	Error! Bookmark not defined.
2.12 Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
2.13 Tingkat Kesukaran	Error! Bookmark not defined.
2.14 Daya Pembeda	Error! Bookmark not defined.
2.15 Analisis Indeks Gain	Error! Bookmark not defined.
2.16 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.
2.17 IBM SPSS	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Model Pengembangan Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
3.5 Sumberdata / Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Instrumen Studi Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Instrumen Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.
3.6.3 Instrumen Tanggapan Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
3.6.4 Instrumen Penilaian Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
3.7 Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Uji Normalitas	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Uji Homogenitas.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.3 Uji Perbedaan Dua Rata-rata	Error! Bookmark not defined.
3.7.4 Analisis Indeks Gain.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.5 Analisis Lembar Observasi.....	Error! Bookmark not defined.

Oggi Agustien, 2018

PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA MULTIMEDIA BERBASIS
 GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF MATA
 PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR SISWA SMK

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

3.7.6 Analisis Respon Siswa Terhadap Multimedia	Error! Bookmark not defined.
3.7.7 Analisis Data Instrumen Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Studi Literatur	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Studi Lapangan	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Tahap Perencanaan	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Tahap Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
4.1.4 Tahap Pengujian	Error! Bookmark not defined.
4.1.5 Tahap Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Pengolahan Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Pengolahan Instrumen Test Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.3 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
4.3.1 Tahap Persiapan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB V	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2. Penilaian Materi Multimedia Pembelajaran Berdasarkan <i>Learning Object Review Instrument</i> (LORI)	48
Tabel 2.3. Penilaian Multimedia Pembelajaran Berdasarkan <i>Learning Object Review Instrument</i> (LORI)	49
Tabel 2.4. Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia	51
Tabel 2.5. Klarifikasi Validasi butir soal	53
Tabel 2.6. Interpretasi Realibilitas	55
Tabel 2.7. Kriteria Taraf Kesukaran	55
Tabel 2.8. Kriteria Daya Pembeda	57
Tabel 2.9. Kategori Indeks Gain	60
Tabel 2.10. Interpretasi Aspek Penilaian Siswa	61
Tabel 2.11. Interpretasi Aspek Validasi Ahli	61
Tabel 4.1. Hasil Uji Validitas	68
Tabel 4.2. Hasil Uji Tingkat Kesukaran	70
Tabel 4.3. Hasil Uji Daya Pembeda	70
Tabel 4.4. Tahapan Multimedia dan Model Pembelajaran	71
Tabel 4.5. Kebutuhan Perangkat Keras.....	75
Tabel 4.6. Uji <i>Black Box</i>	81
Tabel 4.7. Hasil Penilaian Multimedia oleh Ahli Media	89
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Materi oleh Ahli Materi	90
Tabel 4.9. Proses Pembelajaran dalam Penelitian	91
Tabel 4.10. Hasil Penelitian Kelas Kontrol	98
Tabel 4.11. Hasil Penelitian Kelas Eksperimen	98
Tabel 4.12. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	99
Tabel 4.13. Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	99
Tabel 4.14. Hasil Uji Homogenitas	100
Tabel 4.15. Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata	101
Tabel 4.16. Hasil Analisis Indeks Gain Ternormalisasi	102
Tabel 4.17. Kategori Gain Ternormalisasi	102
Tabel 4.18. Uji Validitas Hasil Penelitian Instrumen Tes Pada <i>Pretest</i>	103
Tabel 4.19. Uji Validitas Hasil Penelitian Instrumen Tes Pada <i>Posttest</i>	103
Tabel 4.20. Uji Tingkat Kesukaran Hasil Penelitian Instrumen Tes pada <i>Pretest</i>	103
Tabel 4.21. Uji Tingkat Kesukaran Hasil Penelitian Instrumen Tes pada <i>Posttest</i>	104
Tabel 4.22. Hasil Lembar Observasi Kelas Kontrol	104
Tabel 4.23. Hasil Lembar Observasi Kelas Eksperimen	105
Tabel 4.24. Hasil Respon Siswa Terhadap Multimedia	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	37
Gambar 2.2. Model Siklus Hidup (<i>Life Cycle</i>)	37
Gambar 2.3. Prosedur Penelitian	39
Gambar 2.4. Metode <i>Waterfall</i>	44
Gambar 4.1. Diagram Tingkat Kesulitan Pada Mata Pelajaran	64
Gambar 4.2. Diagram Tingkat Kesulitan Materi Pada Pemrograman Dasar	65
Gambar 4.3. Diagram Tingkat Minat Siswa Terhadap Pengguna Media	65
Gambar 4.4. Antarmuka Tampilan Pembuka	76
Gambar 4.5. Antarmuka Tampilan Daftar	77
Gambar 4.6. Antarmuka Menu Utama	77
Gambar 4.7. Antarmuka <i>Stage</i>	78
Gambar 4.8. Antarmuka <i>Game</i>	78
Gambar 4.9. Antarmuka Materi	79
Gambar 4.10. Antarmuka Kesimpulan	80
Gambar 4.11. Antarmuka Evaluasi	80
Gambar 4.12. Kriteria Kelayakan Multimedia oleh Ahli Media	89
Gambar 4.13. Kriteria Kelayakan Materi Oleh Ahli Materi	90
Gambar 4.14. Grafik Peningkatan Nilai Siswa	116

DAFTAR RUMUS

Rumus 2.1. Uji <i>T-Test</i>	38
Rumus 2.2. Validitas.....	48
Rumus 2.3. Reliabilitas	49
Rumus 2.4. Tingkat Kesukaran	50
Rumus 2.5. Daya Pembeda	51
Rumus 2.6. Analisis Indeks Gain.....	52
Rumus 2.7. Analisis Data Instrumen Validasi Ahli.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- a. Silabus
- b. RPP kelas kontrol
- c. RPP kelas eskperimen
- d. *Flowchart*
- e. *Storyboard*

Lampiran 2

- a. Format angket survei lapangan terhadap peserta didik
- b. Format wawancara terhadap guru
- c. Format angket validasi ahli media
- d. Format angket validasi ahli materi
- e. Format lembar judgmen soal
- f. Format soal uji coba
- g. Soal *Pretest* dan *Posttest*
- h. Format lembar observasi kelas kontrol
- i. Format lembar observasi kelas eksperimen
- j. Format angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran

Lampiran 3

- a. Hasil angket survei lapangan terhadap peserta didik
- b. Hasil angket survei lapangan terhadap guru
- c. Hasil angket validasi ahli media
- d. Hasil angket validasi ahli materi
- e. Hasil lembar judgmen soal
- f. Hasil soal uji coba
- g. Hasil soal *pretest*
- h. Hasil soal *posttest*
- i. Hasil lembar observasi
- j. Hasil angket tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran

Lampiran 4

- a. Daftar skor uji coba soal
- b. Uji validitas
- c. Uji reliabilitas
- d. Uji tingkat kesukaran
- e. Uji daya pembeda

Lampiran 5

- a. Daftar skor kelas kontrol
- b. Daftar skor kelas eksperimen
- c. Uji normalitas
- d. Uji homogenitas
- e. Uji perbadaan dua rata-rata

Oggi Agustien, 2018

PENERAPAN METODE *DISCOVERY LEARNING* PADA MULTIMEDIA BERBASIS
GAME UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF MATA
PELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR SISWA SMK

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

f. Analisis indeks gain

Lampiran 6

- a. Surat ijin penelitian
- b. Surat Keterangan Penelitian
- c. Dokumentasi