

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
Bab I.....	1
Pendahuluan	1
A. Latar belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi operasional	8
G. Struktur Organisasi Skripsi	9
Bab II.....	10
Kajian Pustaka.....	10
A. Multimedia	10
B. Multimedia pembelajaran.....	12
C. Game	14
1. Pengertian Game	14
2. Jenis-Jenis Game	14

3. <i>Adventure Game</i>	15
4. Kekurangan dan Kelebihan Game untuk Edukasi.....	18
D. Inkuiri.....	19
1. Pengertian Inkuiri	19
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran inkuiri	22
3. Ciri-ciri Pembelajaran Inkuiri	23
4. Jenis Pendekatan Inkuiri.....	23
E. Metode Pengembangan Aplikasi.....	26
F. Perangkat Lunak.....	27
1. Construct 2	29
2. Adobe Photoshop	32
G. Sistem Komputer	33
1. Sistem Bilangan Komputer	41
2. Gerbang Logika	43
Bab III	45
Metode Penelitian.....	45
A. Metode Penelitian.....	45
B. Desain Penelitian.....	48
C. Prosedur Penelitian.....	48
1. Persiapan	49
2. Pengembangan multimedia	50
3. Pembelajaran	52
4. Analisis data	52
5. Pelaporan penelitian	52
D. Populasi dan Sampel	53

E. Instrumen Penelitian.....	53
1. Instrumen Studi Lapangan.....	53
2. Instrumen Validasi Ahli	54
3. Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran.....	58
4. Instrumen penilaian hasil belajar.....	59
F. Teknik Analisis Data.....	63
1. Analisis data instrumen studi lapangan	63
2. Analisis data intrumen validasi ahli	64
3. Analisis data instrumen respon peserta didik	64
4. Analisis Data Deskriptif	65
5. Analisis uji prasyarat	67
BAB IV	71
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
A. Hasil Penelitian	71
1. Hasil Tahap Persiapan	71
2. Hasil Tahap Pengembangan Multimedia	76
3. Hasil Tahap Pembelajaran.....	100
4. Hasil Tahap Analisis Data.....	103
B. Pembahasan.....	115
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	119
A. Kesimpulan	119
B. Rekomendasi.....	120
Daftar Pustaka	121
Lampiran	