

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
ABSTRAK .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<i>ABSTRACT</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2. Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3. Batasan Masalah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4. Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5. Manfaat Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6. Sistematika Penulisan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1. Pengertian Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2. Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3. Hasil Belajar.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4. Pemahaman Kognitif.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5. Rekayasa Perangkat Lunak Multimedia..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6. Teori Game.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.6.1. Pengertian Game .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.2. Jenis-Jenis Game .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6.3. Adventure Game .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7. Construct 2 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8 Metode Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.1. Model Siklus Hidup Menyeluruh.	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1. Metode Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2. Prosedur Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.3. Populasi dan Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5. Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6. Teknik Analisis Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1. Hasil .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1. Tahap Analisis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2. Tahap Desain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3. Tahap Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.4. Tahap Implementasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.5. Tahap Penilaian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2. Pembahasan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1. Pengaruh Multimedia terhadap Pemahaman Siswa Berdasarkan Perhitungan Nilai Gain.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2. Uji Coba Instrumen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.3. Pelaksanaan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.4. Penilaian Multimedia Oleh Ahli Media dan Ahli Materi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.5. Penilaian Siswa Terhadap Multimedia.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.6. Pengaruh Multimedia Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa (Gain) Berdasarkan Hasil Penilaian Siswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.7. Kelebihan, Kekurangan, kendala dan rekomendasi Multimedia.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1. Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2. Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

DAFTAR PUSTAKA .....**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Aspek Penilaian Ahli Media Terhadap Multimedia .....	39
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Ahli Materi Terhadap Multimedia .....	42
Tabel 3.3. Aspek Penilaian Siswa Terhadap Multimedia .....	45
Tabel 3.4. Kriteria Koefisien Validitas Butir Soal .....	47
Tabel 3.5. Koefisien Reliabilitas .....	47
Tabel 3.6. Interpretasi Indeks Kesukaran .....	48
Tabel 3.7. Klasifikasi Daya Pembeda .....	49
Tabel 3.8. Klasifikasi perhitungan rating scale .....	50
Tabel 3. 9 Klasifikasi Perhitungan berdasarkan rating scale .....	51
Tabel 3.10. kriteria keefektifan pembelajaran .....	52
Tabel 4.1. Konsep Langkah-langkah Discovery Learning .....	65
Tabel 4.2. Antarmuka Multimedia .....	75
Tabel 4.3. Hasil Blackbox Testing .....	79
Tabel 4.4. Hasil Validasi Ahli Media .....	85
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi .....	86
Tabel 4.6. Hasil penilaian pada uji coba tahap satu .....	87
Tabel 4.7. Hasil revisi uji coba tahap satu .....	88
Tabel 4.8. Hasil Penilaian pada Uji Coba Tahap Dua .....	89
Tabel 4.9. Hasil revisi uji coba tahap dua .....	90
Tabel 4.10. Hasil Angket Penilaian tahap implementasi .....	91

Tabel 4.11. Hasil Angket Kepuasan (Peningkatan Pemahaman Kognitif) .....	92
Tabel 4.12. Tabel perbandingan nilai pretest dan nilai posttest.....	94
Tabel 4.13. Hasil Analisis Indeks Gain.....	96
Tabel 4.14. Uji Coba Instrumen Soal	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 : Model Siklus Hidup Menyeluruh (SHM) .....	31
Gambar 3.1 langkah-langkah penelitian Multimedia Pembelajaran berbasis Adventure Game .....	34
Gambar 3.2 Skala Interpretasi menggunakan rating scale .....	50
Gambar 3.3 Rating Scale.....	51
Gambar 4.1. Mata Pelajaran bidang keilmuan yang sulit dipahami .....	55
Gambar 4.2. Proses Pembelajaran Pemrograman Dasar .....	56
Gambar 4.3. Materi yang diajarkan pada pembelajaran .....	56
Gambar 4.4. Penggunaan Multimedia pada proses pembelajaran .....	56
Gambar 4.5. Jenis Multimedia yang digunakan.....	57
Gambar 4.6. Multimedia membantu meningkatkan pemahaman siswa.....	57
Gambar 4.7. Multimedia membantu untuk memberikan umpan balik .....	58
Gambar 4.8. Diagram kesukaran materi pemrograman dasar.....	59
Gambar 4.9. Flowchart Menu Utama.....	69
Gambar 4.10. Flowchart Daftar Pemain .....	70
Gambar 4.11. Flowchart Peta Tempat Petualangan .....	71

## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **Lampiran A**

1. Silabus
2. RPP (Multimedia)
3. Materi

### **Lampiran B**

1. Instrumen survey lapangan guru
2. Instrumen survey lapangan siswa

### **Lampiran C**

1. Instrumen Judgement Soal
2. Instrumen Validasi Soal
3. Soal Pretest
4. Soal Posttest
5. Validasi Soal

### **Lampiran D**

1. Storyboard
2. Penilaian ahli media
3. Penilaian ahli materi
4. Penilaian siswa

### **Lampiran E**

1. Penilaian media pada uji coba tahap satu oleh siswa
2. Penilaian media pada uji coba tahap dua oleh siswa
3. Penilaian Media di tahap implementasi

4. Penilaian kepuasan (Peningkatan Pemahaman Kognitif)
5. Penilaian kepuasan multimedia,

#### **Lampiran F**

1. Form Bimbingan
2. Surat pengantar penelitian
3. Surat ijin penelitian
4. Hasil Toefl
5. Dokumentasi