

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Definisi Operasional.....	7
1.7 Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1.Rancang Bangun.....	9
2.1.1 Pengertian Rancang Bangun.....	9
2.2.Multimedia Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	10
2.2.2 Model-model Multimedia Interaktif.....	13
2.3.Game.....	16
2.3.1 Pengertian Game.....	16
2.3.2 Elemen Dasar Game.....	17
2.3.3 Jenis-jenis Game.....	18
2.3.4 Adventure Game.....	21
2.4.Construct 2.....	22
2.4.1 Pengertian Construct 2.....	22
2.5.CorelDraw.....	23
2.5.1 Pengertian CorelDraw.....	23
2.6.Model Pembelajaran Explicit Instruction.....	23
2.6.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	23
2.6.2 Model Explicit Instruction.....	24
2.7.Pemahaman.....	27
2.7.1 Pengertian Pemahaman.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1.Metode Penelitian.....	30
3.1.1 Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development).....	30

3.1.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan (Reasearch and Development)	30
3.2.	Desain Penelitian.....	32
3.2.1	Tahap Analisis.....	34
3.2.2	Tahap Desain.....	34
3.2.3	Tahap Pengembangan.....	35
3.2.4	Tahap Implementasi.....	35
3.2.5	Tahap penilaian.....	36
3.3.	Populasi dan Sampel.....	36
3.4.	Instrument Penelitian.....	37
3.5.	Teknik Analisis Data.....	43
3.5.1	Analisis Data Studi Lapangan.....	43
3.5.2	Analisis Data Validasi Ahli.....	43
3.5.3	Analisis Data Siswa.....	44
3.5.4	Analisis Instrumen Penelitian.....	45
3.5.5	Analisis Data Instrumen Peningkatan Pemahaman.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1.	Hasil Penelitian.....	55
4.1.1	Tahap Analisis.....	55
4.1.2	Tahap Desain.....	61
4.1.3	Tahap Pengembangan.....	72
4.1.4	Tahap Implementasi.....	86
4.1.5	Tahap Penilaian.....	89
4.2.	Pembahasan.....	91
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....		93
5.1.	Simpulan.....	93
5.2.	Rekomendasi.....	94

Daftar Pustaka
Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Tahapan atau sintaks Model <i>Explicit Instruction</i>	25
Tabel 3.1. <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	32
Tabel 3.2. Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	38
Tabel 3.3. Instrumen Penilaian Ahli Media.....	39
Tabel 3.4. Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia	40
Tabel 3.5. Kategori Tingkat Validitas Multimedia.....	44
Tabel 3.6. Klasifikasi Validitas Butir Soal.....	46
Tabel 3.7. Interpretasi Reliabilitas	48
Tabel 3.8. Kriteria Taraf Kesukaran.....	49
Tabel 3.9. Kriteria daya pembeda.....	50
Tabel 3.10. Hasil Akhir Uji Kelayakan Instrumen.....	52
Tabel 3.11. Kriteria <i>N-Gain</i>	54
Tabel 4.1. Tahapan Model Pembelajaran <i>Explicit Instruction</i> Pada Multimedia	62
Tabel 4.2. Hasil Pengujian dengan <i>Black Box Testing</i>	78
Tabel 4.3. Hasil Validasi Kelayakan Multimedia Aspek Media	82
Tabel 4.4. Hasil Validasi Kelayakan Multimedia Aspek Materi.....	84
Tabel 4.5. Langkah-langkah Penelitian	87
Tabel 4.6. Hasil Respon Siswa Terhadap Media	88
Tabel 4.7. Hasil <i>N-Gain</i>	90

Fajar Oktavian Nugraha, 2018

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JENIS ADVENTURE GAME BERBASIS MODEL
EXPLICIT INTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MODEL REFERENSI OSI*

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Construct 2.....	22
Gambar 3.1. Daur Hidup Pengembangan Multimedia dalam Pendidikan ..	31
Gambar 3.2. Desain Penelitian.....	33
Gambar 3.3. Grafik Penyebaran Tingkat Validitas	47
Gambar 3.4. Grafik Penyebaran Tingkat Kesukaran.....	49
Gambar 3.5. Grafik Penyebaran Daya Pembeda	51
Gambar 4.1. Hasil Respon Perbandingan Mata Pelajaran Jaringan Dasar dengan Mata Pelajaran lainnya	55
Gambar 4.2. Hasil Respon Tentang Pemahaman Jaringan Dasar	56
Gambar 4.3. Hasil Respon Perbandingan Kendala Pada Saat Pembelajaran Jaringan Dasar.....	56
Gambar 4.4. Hasil Respon Materi yang Dianggap Sulit Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar.....	57
Gambar 4.5. Hasil Respon Bahwa Multimedia Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar.....	58
Gambar 4.6. Hasil Respon Perbandingan Media Pembelajaran yang Diharapkan Dapat Menunjang Proses Pembelajaran.....	58
Gambar 4.7. <i>Flowchart</i> Multimedia Jenis <i>Adventure Game</i> Berbasis Model <i>Explicit Instruction</i>	64
Gambar 4.8. <i>Storyboard</i> halaman menu.....	65
Gambar 4.9. <i>Storyboard</i> halaman petunjuk	65
Gambar 4.10. <i>Storyboard</i> halaman tujuan pembelajaran	66
Gambar 4.11. <i>Storyboard</i> halaman cerita.....	66
Gambar 4.12. <i>Storyboard</i> halaman permainan.....	67
Gambar 4.13. <i>Storyboard</i> halaman <i>pop up</i> materi.....	68
Gambar 4.14. <i>Storyboard</i> halaman <i>game drag and drop</i>	68
Gambar 4.15. <i>Storyboard</i> halaman materi tambahan.....	69
Gambar 4.16. <i>Storyboard</i> halaman latihan soal.....	69
Gambar 4.17. <i>Storyboard</i> halaman hasil latihan.....	70
Gambar 4.18. <i>Storyboard</i> halaman evaluasi.....	70
Gambar 4.19. <i>Storyboard</i> halaman hasil evaluasi.....	71
Gambar 4.23. <i>Interface</i> halaman menu utama.....	72
Gambar 4.24. <i>Interface</i> halaman tujuan pembelajaran.....	72
Gambar 4.25. <i>Interface</i> halaman petunjuk	73
Gambar 4.26. <i>Interface</i> halaman KI&KD	73
Gambar 4.27. <i>Interface</i> halaman bantuan.....	74
Gambar 4.28. <i>Interface</i> halaman pilih level.....	74
Gambar 4.29. <i>Interface</i> halaman cerita.....	75
Gambar 4.30. <i>Interface</i> halaman <i>game</i> dan materi.....	75
Gambar 4.31. <i>Interface</i> halaman <i>game drag and drop</i>	76
Gambar 4.32. <i>Interface</i> halaman latihan soal.....	76
Gambar 4.33. <i>Interface</i> halaman evaluasi.....	77
Gambar 4.34. <i>Interface</i> hasil halaman evaluasi.....	77

Fajar Oktavian Nugraha, 2018

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JENIS ADVENTURE GAME BERBASIS MODEL
EXPLICIT INTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MODEL REFERENSI OSI*

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

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1

- a. Silabus mata pelajaran jaringan dasar
- b. RPP
- c. *Flowchart*
- d. *Storyboard*
- e. Antarmuka
- f. Blacbox Testing

Lampiran 2

- a. Format angket survey lapangan terhadap peserta didik
- b. Format wawancara terhadap guru
- c. Format angket validasi ahli media
- d. Format angket validasi ahli materi
- e. Format lembar judgment soal
- f. Format soal uji coba
- g. Soal *Pretest* dan *Posttest*
- h. Format respon siswa terhadap multimedia

Lampiran 3

- a. Hasil angket survey lapangan terhadap peserta didik
- b. Hasil angket survey lapangan terhadap guru
- c. Hasil angket validasi ahli media
- d. Hasil angket validasi ahli materi
- e. Hasil lembar judgment soal
- f. Hasil soal uji coba
- g. Hasil soal *pretest*
- h. Hasil soal *posttest*
- i. Hasil respon siswa terhadap multimedia

Lampiran 4

- a. Daftar Skor Uji Coba Soal
- b. Uji validitas
- c. Uji reliabilitas
- d. Uji tingkat kesukaran
- e. Uji daya pembeda

Fajar Oktavian Nugraha, 2018

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JENIS ADVENTURE GAME BERBASIS MODEL
EXPLICIT INTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MODEL REFERENSI OSI*

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

Lampiran 5

- a. Hasil *N-Gain*

Lampiran 6

- a. Surat Ijin Penelitian
- b. Surat Keterangan Penelitian
- c. Dokumentasi

Fajar Oktavian Nugraha, 2018

*RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF JENIS ADVENTURE GAME BERBASIS MODEL
EXPLICIT INTRUCTION UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA MATERI MODEL REFERENSI OSI*

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