

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2. Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3. Batasan Masalah Penelitian.....	6
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
1.6. Struktur Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Pembelajaran	9
2.1.1. Pengertian Pembelajaran.....	9
2.1.2. Komponen Pembelajaran	10
2.1.3. Motivasi Belajar	13
2.1.4. Kognitif Siswa.....	15
2.2. Model Pembelajaran Experiential Learning	18
2.2.1. Pengertian Model Experiential Learning	18
2.2.2. Tahapan Model Experiential Learning.....	19
2.3. Multimedia	23
2.3.1. Pengertian Multimedia	23
2.3.2. Multimedia Pembelajaran	24
2.4. <i>Games</i>	26
2.4.1. Pengertian <i>Games</i>	26
2.4.2. Manfaat <i>Games</i> dalam Pembelajaran.....	26
2.4.3. Jenis-jenis <i>Games</i>	27
2.4.4. <i>Side scrolling Games</i>	33

Astri Artiningsih, 2018

IMPLEMENTASI MODEL EXPERIENTIAL LEARNING BERBANTU MULTIMEDIA BERBASIS SIDE SCROLLING GAMES UNTUK MENINGKATKAN ASPEK KOGNITIF SISWA SMK KELAS X TERHADAP PEMROGRAMAN DASAR

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

BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1. Metode Penelitian.....	34
3.2. Desain Penelitian.....	35
3.3. Prosedur Penelitian.....	36
3.4. Populasi dan Sampel.....	39
3.5. Instrumen Penelitian.....	39
3.6. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1. Temuan.....	49
4.1.1. Tahap Analisis.....	49
4.1.2. Tahap Desain.....	51
4.1.3. Tahap Pengembangan	53
4.1.4. Tahap Implementasi.....	66
4.1.5. Tahap Penilaian.....	68
4.2. Pembahasan	70
4.3. Kelebihan dan Kekurangan	80
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	82
5.1. Simpulan.....	82
5.2. Rekomendasi	82
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Diagram Persentase Media Yang Dipilih.....	3
Gambar 1.2 Diagram Persentase Materi Yang Dianggap Sulit.....	5
Gambar 2.1. Contoh Archade <i>Games</i>	27
Gambar 2.2. Contoh PC <i>Games</i>	27
Gambar 2.3. Contoh Console <i>Games</i>	28
Gambar 2.4. Contoh Handheld <i>Games</i>	28
Gambar 2.7. Contoh Puzzle <i>Games</i>	29
Gambar 2.8. Contoh Fighting <i>Games</i>	30
Gambar 2.9. Contoh Racing <i>Games</i>	30
Gambar 2.10. Contoh Turn Based Strategy <i>Games</i>	30
Gambar 2.11. Contoh Real Time Strategy <i>Games</i>	31
Gambar 2.12. Contoh Role Playing <i>Games</i>	31
Gambar 2.12. Contoh Role Playing <i>Games</i>	32
Gambar 2.13. Contoh Adventure <i>Games</i>	32
Gambar 2.14. Contoh Educational <i>Games</i>	32
Gambar 2.15. Contoh <i>Side scrolling Games</i>	33
Gambar 3.1. Prosedur Penelitian.....	36
Gambar 3.2. Model Sekuensial Linear.....	38
Gambar 3.2. Kategori Rating Scale secara Kontinum	48
Gambar 4.1 Diagram Persentase Materi Yang Dianggap Sulit.....	50
Gambar 4.2 Diagram Persentase Media Yang Dipilih.....	50
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Powtoon.....	55
Gambar 4.4. Tampilan pengkodean di Construct 2.....	57
Gambar 4.5. Persentase Jawaban Pretest Berdasarkan Tingkatan Soal	75
Gambar 4.6. Persentase Jawaban Posttest Berdasarkan Tingkatan Soal	76