

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<i>ABSTRACT</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
UCAPAN TERIMAKASIH.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<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 Belajar dan Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Multimedia .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 <i>Game</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Metode Ekspositori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Hasil Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Kemampuan Kognitif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7 Interaksi Manusia dan Komputer .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8 Pengembangan Perangkat Lunak .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.9 Learning Object Review Instrument (LORI)	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.10 Jaringan Dasar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III METODE PENELITIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Bayu Krstian, 2019

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS GAME ARCADE MENGGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK**

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

3.2 Populasi dan Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	<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>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Contoh Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 1 Klarifikasi Validitas Butir Soal (Arikunto, 2009)	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 2 Koefisien Reliabilitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 3 Interpretasi Indeks Kesukaran (Arikunto, 2009).	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 4 Interpretasi Daya Pembeda (Arikunto, 2009) .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 5 Kategori persentase <i>Rating Scale</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 6 Kategori Persentase Respon siswa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 3. 7 Kriteria Indeks Gain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 1 Standar Minimum Perangkat Keras .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 2 Standar Perangkat Keras Yang Direkomendasikan ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 3 Penerapan Metode Ekspositori Pada Rancangan Multimedia .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 5 Hasil Tingkat Kesukaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 6 Hasil Daya Pembeda .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 7 Hasil Keputusan Soal yang Diambil .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 8 Penerapan Metode Ekspositori Pada Antarmuka Multimedia .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 9 Hasil Uji <i>Black Box</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 10 Hasil Uji Kelayakan Aspek Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 11 Hasil Uji Kelayakan Aspek Materi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 12 Nilai Awal Non Remedial .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 13 Nilai <i>Pretest</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 14 Nilai <i>Posttest</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 15 Hasil Rata-Rata dan Simpangan Baku	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Bayu Krstian, 2019

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS GAME ARCADE MENGGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK**

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

- Tabel 4. 16 Statistika Data *Pretest* .....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 17 Hasil Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 18 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Eksperimen ..**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 19 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen ....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 20 Hasil Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperimen ....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 21 Hasil Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Eksperimen .**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 22 Hasil Data Deskriptif .....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 23 Hasil Data Respon Siswa Berdasarkan Aspek.. **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 24 Aktivitas Guru pada Proses Pembelajaran ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 25 Aktivitas Siswa pada Proses Pembelajaran..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 26 Hasil Analisis Indeks Gain.....117

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2. 1 Konsep Multimedia ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 2 Metode Waterfall Model Sekuensi Linear ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 2. 3 Black Box Testing (Williams, 2006). **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 1 *One-Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2012)..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 3. 2 Langkah Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 1 Hasil Angket Studi Pendahuluan..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 2 Antarmuka Memuat Permainan ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 3 Antarmuka Menu Utama ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 4 Antarmuka Informasi Umum ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 5 Antarmuka Informasi Permainan ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 6 Antarmuka Informasi Aset ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 7 Antarmuka Prolog ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 8 Antarmuka Pilih Level ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 9 Antarmuka Petunjuk Permainan..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 10 Antarmuka Permainan Kumpul Kotak ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 11 Antarmuka Permainan Waktu Habis..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 12 Antarmuka Buka Kotak Materi ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 13 Antarmuka Baca Materi ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 14 Antarmuka Baca Materi Halaman Awal ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 15 Antarmuka Baca Materi Halaman Akhir ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 16 Antarmuka Tonton Video..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 17 Antarmuka Soal Membuka Level Selanjutnya..... **Error! Bookmark not defined.**
- Gambar 4. 18 Antarmuka Jawaban Benar..... **Error! Bookmark not defined.**

Bayu Krstian, 2019

**RANCANG BANGUN MULTIMEDIA BERBASIS GAME ARCADE MENGGUNAKAN METODE EKSPOSITORI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA PADA MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR SMK**

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

Gambar 4. 19 Antarmuka Jawaban Salah .....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 20 Antarmuka Permainan Drag and Drop..... **Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 21 Antarmuka Kesimpulan.....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 22 Antarmuka Waktu Habis (Drag and Drop) ... **Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 23 Antarmuka Soal Evaluasi Akhir.....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 24 Antarmuka Lulus Evaluasi Akhir....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 25 Antarmuka Gagal Evaluasi Akhir ...**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 26 Hasil Aspek Media .....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 27 Hasil Aspek Materi .....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 28 Peningkatan *Pretest* dan *Posttest* ....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4.29 Skala Hasil Respon Siswa Terhadap Multimedia .**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 30 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Kelompok Atas **Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 31 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Kelompok Tengah .....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 32 Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen Kelompok Bawah .....**Error! Bookmark not defined.**  
Gambar 4. 33 Nilai Rata-rata *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Silabus
- Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Lampiran 3. Pedoman Keterlaksanaan Observasi
- Lampiran 4. *Flowchart*
- Lampiran 5. *Storyboard*
- Lampiran 6. Pengkodean
- Lampiran 7. Pedoman Studi Pendahuluan
- Lampiran 8. Hasil Studi Pendahuluan
- Lampiran 9. Pedoman Penilaian Berdasarkan *LORI*
- Lampiran 10. Pedoman Respon Siswa Terhadap Multimedia
- Lampiran 11. Pedoman Uji Instrumen Tes
- Lampiran 12. Hasil Uji Instrumen Tes
- Lampiran 13. Hasil Uji Coba Instrumen Tes
- Lampiran 14. Hasil Penilaian Ahli Pakar Terhadap Multimedia
- Lampiran 15. Hasil Respon Siswa Terhadap Multimedia
- Lampiran 16. Surat Sekolah, Dokumentasi dan Riwayat Hidup