

DAFTAR ISI

UCAPAN TERIMA KASIH	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	1
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	i
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Batasan Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Stuktur Organisasi.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	5
2.1. Media Pembelajaran	5
2.2. Multimedia Pembelajaran Interaktif	6
2.3. <i>Game</i>	7
2.4. Penelitian Terdahulu.....	8
2.5. Posisi Penelitian.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1. Desain Penelitian	10
3.2. Partisipan	10
3.3. Populasi dan Sampel.....	10
3.3.1. Populasi	10
3.3.2. Sampel	10
3.4. Instrumen Penelitian	11
3.4.1. Lembar Validasi Media	11
3.4.2. Lembar Kuesioner Tanggapan Peserta Didik	14
3.5. Prosedur Penelitian.....	14
3.6. Analisis Data	17
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	19
4.1. Temuan	19
4.2. Pembahasan	19
4.2.1. Identifikasi Potensi dan Masalah	19
4.2.2. Pengumpulan Data.....	19
4.2.3. Desain Produk	20
4.2.4. Validasi Desain.....	27

Gita Puspita Sari, 2019

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA KOMPETENSI
DASAR TEKNIK PENGGUNAAN SUHU RENDAH**

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

4.2.4.1. Validasi Media.....	27
4.2.4.2. Validasi Materi	30
4.2.4.3. Validasi Bahasa	38
4.2.5. Revisi Desain	42
4.2.6. Uji Coba Produk Skala Kecil.....	42
4.2.7. Revisi Produk Ke-1	47
4.2.8. Uji Coba Pemakaian Skala Besar	48
4.2.9. Revisi Produk Ke-2	52
4.2.10. Produk Akhir	53
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	54
5.1. Simpulan.....	54
5.2. Implikasi.....	54
5.3. Rekomendasi	54
DAFTAR PUSTAKA.....	55
LAMPIRAN	56

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Rating <i>Scale</i>	11
Tabel 3.2. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	12
Tabel 3.3. Rating <i>Scale</i>	13
Tabel 3.4. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	13
Tabel 3.5. Rating <i>Scale</i>	13
Tabel 3.6. Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	14
Tabel 3.7. Rating <i>Scale</i>	14
Tabel 3.8. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Responden	18
Tabel 3.9. Konversi Tingkat Kelayakan Hasil Validasi Ahli	18
Tabel 3.10 Konversi Tingkat Kelayakan Hasil Tanggapan Responden	18
Tabel 4.1. Hasil Validasi Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game</i> Ahli Media.....	28
Tabel 4.2. Tanggapan, Saran, dan Simpulan Ahli Media.....	30
Tabel 4.3. Hasil Validasi Ahli Materi	30
Tabel 4.4. Saran Perbaikan Soal oleh Ahli Materi	32
Tabel 4.5. Hasil Revisi Soal.....	33
Tabel 4.6. Hasil Validasi Ahli Bahasa	39
Tabel 4.7. Hasil Rekomendasi dan Perbaikan Instrumen Penilaian Ahli Bahasa	41
Tabel 4.8. Hasil Tanggapan Responden pada Uji Coba Produk Skala Kecil.....	42
Tabel 4.9. Saran Responden Uji Coba Produk Skala Kecil	47
Tabel 4.10. Hasil Revisi Produk 1	47
Tabel 4.11. Hasil Tanggapan Responden Pada Uji Coba Pemakaian	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Tahap Pelaksanaan Penelitian	15
Gambar 4.1. Desain Tampilan Awal Media.....	21
Gambar 4.2. Tampilan <i>Scene Login</i>	21
Gambar 4.3. Tampilan <i>Scene Menu Utama</i>	22
Gambar 4.4. Tampilan <i>Scene Intruksi</i>	22
Gambar 4.5. Tampilan <i>Scene Menu KI-KD</i>	24
Gambar 4.6. Tampilan <i>Scene Profile</i>	24
Gambar 4.7. Tampilan <i>Scene Game</i>	24
Gambar 4.8. Tampilan <i>Scene Video</i>	26
Gambar 4.9. Tampilan <i>Scene Score</i>	27

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. <i>Flowchart</i> Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game</i>	57
Lampiran 2. <i>Story Board</i> Multimedia Interaktif Berbasis <i>Game</i>	58
Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media	69
Lampiran 4. Lembar Hasil Validasi Ahli Media.....	72
Lampiran 5. Data Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi	75
Lampiran 7. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	78
Lampiran 8. Data Hasil Validasi Ahli Materi	80
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Bahasa	81
Lampiran 10. Lembar Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	84
Lampiran 11. Data Hasil Validasi Ahli Bahasa	86
Lampiran 12. Lembar Tanggapan Responden	88
Lampiran 13. Data Hasil Angket Uji Coba Produk Skala Kecil	92
Lampiran 14. Data Hasil Angket Uji Coba Pemakaian Skala Besar	93
Lampiran 15. Materi dan Soal Teknik Penggunaan Suhu Rendah.....	94
Lampiran 16. Skor Permainan.....	110

Gita Puspita Sari, 2019

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS GAME PADA KOMPETENSI
DASAR TEKNIK PENGGUNAAN SUHU RENDAH**

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