

DAFTAR ISI

ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
<i>ABSTRACT</i>	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMAKASIH.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.6 Sistematika Penulisan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Belajar dan Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.3 <i>Game</i>	Error! Bookmark not defined.
2.4 Metode Ekspositori.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.6 Kemampuan Kognitif	Error! Bookmark not defined.
2.7 Interaksi Manusia dan Komputer	Error! Bookmark not defined.
2.8 Pengembangan Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
2.9 Learning Object Review Instrument (LORI)	Error! Bookmark not defined.
2.10 Jaringan Dasar	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Populasi dan Sampel	Error! Bookmark not defined.

Bayu Kristian, 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

3.3 Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	Error! Bookmark not defined.
5.1 Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

- Tabel 2. 1 Daftar Contoh Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 1 Klarifikasi Validitas Butir Soal (Arikunto, 2009)**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 2 Koefisien Reliabilitas**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 3 Interpretasi Indeks Kesukaran (Arikunto, 2009). **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 4 Interpretasi Daya Pembeda (Arikunto, 2009) **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 5 Kategori persentase *Rating Scale***Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 6 Kategori Persentase Respon siswa**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 7 Kriteria Indeks Gain**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 1 Standar Minimum Perangkat Keras**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 2 Standar Perangkat Keras Yang Direkomendasikan ...**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 3 Penerapan Metode Ekspositori Pada Rancangan Multimedia **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 5 Hasil Tingkat Kesukaran**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 6 Hasil Daya Pembeda**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 7 Hasil Keputusan Soal yang Diambil**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 8 Penerapan Metode Ekspositori Pada Antarmuka Multimedia **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 9 Hasil Uji *Black Box***Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 10 Hasil Uji Kelayakan Aspek Media**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 11 Hasil Uji Kelayakan Aspek Materi**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 12 Nilai Awal Non Remedial**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 13 Nilai *Pretest***Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 14 Nilai *Posttest***Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 15 Hasil Rata-Rata dan Simpangan Baku **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 16 Statistika Data *Pretest***Error! Bookmark not defined.**

Bayu Kristian, 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. 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.**
- Gambar 4. 19 Antarmuka Jawaban Salah **Error! Bookmark not defined.**

Bayu Kristian, 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. 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