

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis	6
E. Definisi Operasional.....	7
F. Asumsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) Sebagai Media Pembelajaran.....	10
1. Hakekat Media Pembelajaran	10
2. Pemanfaatan Komputer Sebagai Media Pembelajaran	15
3. Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK).....	18
B. Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) Model <i>Games</i>	20
1. Pengertian Model <i>Games</i>	20
2. Karakteristik Model <i>Games</i>	20
3. Tujuan Model <i>Games</i>	21
4. Komponen Model <i>Games</i>	21
5. Flowchart Model <i>Games</i>	22
6. Langkah-langkah Produksi Model <i>Games</i>	25
7. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Games</i>	26
C. Role Playing <i>Game</i>	27
D. Buku Elektronik	29

1.	Pengertian Buku Elektronik	29
2.	Klasifikasi Buku Elektronik	30
3.	Kelebihan dan Kekurangan Buku Elektronik	32
E.	Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP	33
1.	Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam	33
2.	Fungsi Ilmu Pengetahuan Alam	35
3.	Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam	36
4.	Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP	36
5.	Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	37
6.	Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam	37
7.	Hubungan <i>Game</i> Pembelajaran dengan Konsep RPG dengan IPA	38
F.	Hasil Belajar	39
1.	Pengertian Hasil Belajar	39
2.	Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	41
3.	Pembagian Hasil Belajar	42
G.	Hipotesis	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		47
A.	Metode Penelitian	47
B.	Desain Penelitian	49
C.	Populasi dan Sampel	50
1.	Populasi	50
2.	Sampel	51
D.	Teknik Pengumpulan Data	52
E.	Pengembangan Instrumen	53
1.	Uji Validitas	53
2.	Uji Reabilitas	55
3.	Daya Beda	55
4.	Taraf Kesukaran Soal	56
F.	Hasil Uji Coba Instrumen	57
1.	Uji Validitas	57
2.	Uji Reabilitas	60
3.	Taraf Kesukaran Soal	60

4. Daya Beda	62
G. Teknik Analisis Data.....	63
1. Normalitas	63
2. Homogenitas	64
3. Uji Hipotesis	64
H. Prosedur Penelitian.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Hasil Penelitian	70
B. Persyaratan Uji Hipotesis	80
1. Uji Normalitas.....	80
2. Uji Homogenitas	82
C. Uji Hipotesis	84
D. Pembahasan Hasil Penelitian	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	100
A. Simpulan	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	104
LAMPIRAN A	
LAMPIRAN B	
LAMPIRAN C	
LAMPIRAN D	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Buku Elektronik.....	30
Tabel 3.1 Hubungan Variabel Bebas dan Variabel Terikat	48
Tabel 3.2 Desain Penelitian.....	49
Tabel 3.3 Sampel Penelitian.....	51
Tabel 3.4 Kriteria Acuan Validitas Soal	54
Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Alat Pengumpul Data	58
Tabel 3.6 Validitas Butir Soal Instrumen.....	58
Tabel 3.7 Reliabilitas Instrumen	60
Tabel 3.8 Tingkat Kesukaran Instrumen	60
Tabel 3.9 Daya Beda Instrumen.....	62
Tabel 4.1 Uji Signifikansi Hasil Pre Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol	71
Tabel 4.2 Uji Signifikansi Hasil Post Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	72
Tabel 4.3 Gain Hasil Belajar Keseluruhan.....	74
Tabel 4.4 Gain Aspek Mengingat	76
Tabel 4.5 Gain Aspek Memahami.....	77
Tabel 4.6 Gain Aspek Mengaplikasikan	79
Tabel 4.7 Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen	81
Tabel 4.8 Uji Normalitas Data Kelompok Kontrol	81
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	82
Tabel 4.10 Uji Homogenitas Aspek Mengingat Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	83
Tabel 4.11 Uji Homogenitas Aspek Memahami Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	83
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Aspek Mengaplikasikan Kelompok Eksperimen dan Kontrol	84
Tabel 4.13 Uji Hipotesis Umum	85
Tabel 4.14 Uji Hipotesis Aspek Mengingat	87
Tabel 4.15 Uji Hipotesis Aspek Memahami	89
Tabel 4.16 Uji Hipotesis Aspek Mengaplikasikan.....	91

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kotak Dialog <i>Flowchart</i> CBI.....	23
Bagan 2.2 Bentuk <i>Flowchart</i> Pemilihan Berkondisi.....	23
Bagan 2.3 Bentuk <i>Flowchart</i> Proses Pengulangan	24
Bagan 2.4 <i>Flowchart</i> CBI Model <i>Game</i>	24
Bagan 2.5 Hasil Belajar.....	41
Bagan 3.1 Alur Penelitian	69



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	14
Gambar 4.1 Rata-Rata Hasil Pre test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	70
Gambar 4.2 Rata-Rata Hasil Post Test Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	72
Gambar 4.3 Rata-Rata Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	73
Gambar 4.4 Rata-Rata Gain Aspek Mengingat (C1), Aspek Memahami (C2), dan Aspek Menerapkan (C3) Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	75
Gambar 4.5 Rata-Rata Gain Aspek Mengingat.....	76
Gambar 4.6 Rata-Rata Gain Aspek Memahami	78
Gambar 4.7 Rata-Rata Gain Aspek Mengaplikasikan.....	79
Gambar 4.8 Daerah Penolakan H_0 Aspek Keseluruhan	86
Gambar 4.9 Daerah Penolakan H_0 Aspek Mengingat	88
Gambar 4.10 Daerah Penolakan H_0 Aspek Memahami	89
Gambar 4.11 Daerah Penolakan H_0 Aspek Mengaplikasikan.....	91