

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
LEMBAR PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT.....	xx
المخلص.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Spesifikasi Produk.....	8
G. Kegunaan Penelitian.....	9
H. Penegasan Istilah	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teori	14
1. Multimedia Interaktif.....	14

2. <i>Game Based Learning</i>	16
3. Materi PLSV	18
4. Hasil Belajar	27
B. Kerangka Berfikir	31
C. Penelitian Terdahulu	32
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Desain Penelitian dan Pengembangan	38
B. Model Pengembangan	39
C. Prosedur Pengembangan	39
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	39
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	40
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	40
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	41
D. Teknik Pengumpulan Data	42
1. Jenis Data	42
2. Instrumen Pengumpulan Data	42
E. Analisis Data	48
1. Analisis hasil uji validitas multimedia interaktif	49
2. Teknik Analisis Uji Kepraktisan	50
3. Teknik Analisis Uji Efektivitas	51
BAB IV HASIL PENELITIAN	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	59
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	63
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	73
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	82
BAB V PEMBAHASAN	91
A. Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis GBL pada Pokok Bahasan PLSV untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	91
B. Kevalidan Multimedia Interaktif Berbasis <i>GBL</i> pada Pokok Bahasan PLSV untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	95
C. Kepraktisan Multimedia Interaktif Berbasis <i>GBL</i> pada Pokok Bahasan PLSV untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	96

D. Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis <i>GBL</i> pada Pokok Bahasan PLSV untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	98
BAB VI PENUTUP	101
A. Kesimpulan	101
B. Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	35
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli	44
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	45
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	46
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Soal Tes	47
Tabel 3. 5 Kategori Nilai Skala Likert	49
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Produk	50
Tabel 3. 7 Kategori Nilai Skala Likert	50
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan Produk	51
Tabel 3. 9 Kriteria Interpretasi Nilai <i>Cohen's (d)</i>	56
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran.....	60
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran.....	61
Tabel 4. 3 Hasil Validasi.....	75
Tabel 4. 4 Saran dari Validator	77
Tabel 4. 5 Perbaikan Produk Multimedia Interaktif.....	77
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Angket Respon Guru.....	79
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Angket Respon Siswa	79
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Instrumen Soal Tes.....	79
Tabel 4. 9 Hasil Angkat Respon Siswa.....	80
Tabel 4. 10 Hasil Angkat Respon Guru	81
Tabel 4. 11 Hasil Tes Siswa pada Uji Coba Terbatas	82
Tabel 4. 12 Hasil Angkat Respon Siswa Uji Lapangan	83
Tabel 4. 13 Hasil Tes Siswa pada Uji Lapangan	85
Tabel 4. 14 Hasil Output Uji Normalitas	86
Tabel 4. 15 Hasil Output Uji Homogenitas.....	87
Tabel 4. 16 Hasil Output Uji Independent Sampel T-Test.....	88
Tabel 4. 17 <i>Output Group Statistics</i>	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>Scene Cover</i>	65
Gambar 4. 2 <i>Scene</i> Petunjuk Penggunaan	66
Gambar 4. 3 <i>Scene</i> Tujuan Pembelajaran	67
Gambar 4. 4 <i>Scene</i> Menu Utama	67
Gambar 4. 5 <i>Scene</i> Profil Pengembang	68
Gambar 4. 6 <i>Scene</i> Menu Materi	68
Gambar 4. 7 <i>Scene</i> Menu Game	69
Gambar 4. 8 <i>Scene</i> Materi	70
Gambar 4. 9 <i>Scene</i> Latihan Soal	71
Gambar 4. 10 <i>Scene</i> Kesimpulan	71
Gambar 4. 11 <i>Scene</i> Game	72
Gambar 4. 12 <i>Publish</i> format situs web aplikasi canva	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berfikir	32
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

<i>Lampiran 1 Surat Izin Penelitian</i>	112
<i>Lampiran 2 Surat Balasan Penelitian</i>	112
<i>Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian</i>	113
<i>Lampiran 4 Profil Sekolah</i>	114
<i>Lampiran 5 Surat Pengantar Validasi Dosen</i>	117
<i>Lampiran 6 Surat Pengantar Validasi Guru</i>	118
<i>Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Produk Dosen</i>	119
<i>Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Produk Guru</i>	123
<i>Lampiran 9 Lembar Validasi Angket Respon Guru</i>	127
<i>Lampiran 10 Lembar Angket Respon Guru</i>	129
<i>Lampiran 11 Lembar Validasi Angket Respon Siswa</i>	132
<i>Lampiran 12 Lembar Angket Respon Siswa</i>	134
<i>Lampiran 13 Lembar Validasi Instrumen Tes</i>	136
<i>Lampiran 14 Lembar Soal Tes</i>	139
<i>Lampiran 15 Pedoman Penskoran</i>	140
<i>Lampiran 16 Lembar Validasi Modul Ajar</i>	141
<i>Lampiran 17 Modul Ajar</i>	143
<i>Lampiran 18 Hasil Angket Respon Guru</i>	149
<i>Lampiran 19 Hasil Angket Respon Siswa</i>	152
<i>Lampiran 20 Hasil Jawaban Soal Tes</i>	157
<i>Lampiran 21 Dokumentasi Penelitian</i>	169
<i>Lampiran 22 Multimedia Interaktif Berbasis GBL Menggunakan Canva</i>	171
<i>Lampiran 23 Langkah-Langkah Pembuatan Multimedia Interaktif Berbasis GBL Menggunakan Canva</i>	173
<i>Lampiran 24 Formulir Konsultasi Bimbingan Skripsi</i>	175
<i>Lampiran 25 Keterangan Selesai Bimbingan</i>	177
<i>Lampiran 26 Biodata Penulis</i>	178