

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRAC	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 SDK BPK PENABUR CIMAHI.....	9
2.11 Struktur Organisasi	9
2.1.2 Deskripsi Tugas Struktur Organisasi Sekolah	10
2.2 Ilmu Pengetahuan Sosial	12
2.3 Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	12
2.4 Pemahaman	13
2.4.1 Pemahaman Konsep.....	13
2.4.2 Idikator Pemahaman Konsep	14
2.5 Model Pembelajaran.....	14
2.5.1 Model Tutorial	14
2.5.2 Model Drill and Practice	15
2.5.3 Model Simulasi	15
2.5.4 Model Problem Solving.....	15

2.6	Media Pembelajaran.....	16
2.6.1	Pengertian Media Pembelajaran	16
2.6.2	Manfaat Media Pembelajaran	16
2.6.3	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.7	Multimedia.....	17
2.7.1	Pengertian Multimedia.....	17
2.7.2	Kriteria Multimedia	17
2.7.3	Objek Multimedia	17
2.8	Adobe Flash	19
2.9	Action Script 3.0	20
2.10	Data Flow Diagram (DFD)	21
2.11	Black Box Testing.....	22
2.12	Uji Hipotesis	23
2.13	Aplikasi SPSS	24
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		25
3.1	Analisis Sistem.....	25
3.1.1	Analisis Masalah.....	25
3.1.2	Analisis Aplikasi Sejenis	26
3.1.2.1	Media Interaktif SAINS SD Rangka Tubuh Manusia	26
3.1.2.2	Cara Penggunaan Media Interaktif SAINS SD Rangka Tubuh Manusia .	26
3.1.2.3	Hasil Analisis Media Interaktif SAINS Rangka Tubuh Manusia.....	28
3.1.2.4	Komponen pada Interaktif SAINS SD Rangka Tubuh Manusia	29
3.1.2.5	Aplikasi Pembelajaran Interaktif IPA dan IPS Kelas VI.....	30
3.1.2.6	Hasil Analisis Media Interaktif SAINS Rangka Tubuh Manusia.....	31
3.1.2.7	Komponen pada Aplikasi Pembelajaran Interaktif IPA dan IPS Kelas VI.	31
3.1.2.8	Aplikasi BimbelBee SD	32
3.1.2.9	Hasil Analisis Aplikasi BimbelBee SD	35
3.1.2.10	Komponen pada Aplikasi BimbelBee SD.....	35
3.1.3	Analisis Media Pembelajaran yang Dibangun.....	36
3.1.3.1	Arsitektur Sistem	36

3.1.3.2	Analisa Data yang Dibutuhkan	37
3.1.3.3	<i>Pre-Production</i>	39
3.1.3.3.2	<i>Gameplay</i>	39
3.1.4	Analisis Pengumpulan Material	39
3.1.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	40
3.1.5.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	40
3.1.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	41
3.1.5.3	Analisis Kebutuhan Pengguna	41
3.1.6	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.1.6.1	<i>Diagram Konteks (Context Diagram)</i>	42
3.1.6.2	DFD (Data Flow Diagram)	43
3.1.7	Spesifikasi Proses	45
3.1.8	Kamus Data	47
3.1.9	Perancangan Sistem	48
3.1.9.1	Perancangan Struktur Menu	49
3.1.9.2	Perancangan Antarmuka	49
3.1.9.3	Perancangan Pesan	57
3.1.9.4	Perancangan Prosedural	57
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM		61
4.1	Implementasi Sistem	61
4.1.1	Implementasi Perangkat Keras	61
4.1.2	Implementasi Perangkat Lunak	62
4.1.3	Implementasi Antar Muka	62
4.2	Pengujian Sistem	62
4.2.1	Skenario Pengujian	63
4.2.2	Rencana Pengujian Blackbox	63
4.2.3	Pengujian Blackbox Materi	63
4.2.4	Pengujian Blackbox Video	64
4.2.5	Pengujian <i>Blackbox</i> Permainan	64
4.2.6	Pengujian <i>Blackbox</i> Latihan	65
4.2.7	Pengujian <i>Blackbox</i> Tentang	65

4.2.8	Pengujian Hipotesis	65
4.2.9	Pengujian <i>N-Gain</i>	66
4.2.10	Pengujian Normalitas.....	70
4.2.11	Pengujian Mann-Whitney	72
4.2.12	Pengujian Wawancara.....	73
4.2.13	Pengujian Kuesioner	74
4.2.14	Pembahasan.....	75
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79