

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	
<i>ABSTRACT</i>	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	8
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah	9
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	10
1.7. Sistematika Penelitian	11
BAB II LANDASAN TEORI	14
2.1. Pengembangan Pembelajaran.....	14
2.2. Modul Pembelajaran	24
2.3. Multimedia Interaktif	29
2.4. Pembelajaran Berbasis Skenario	39
2.5. Mata Kuliah Komunikasi Antarbudaya dan Resolusi Konflik	50
2.5. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	51
2.6. Kerangka Berpikir	52
BAB III METODE PENELITIAN	55
3.1. Model Penelitian dan Pengembangan	55
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	58
3.3. Subjek Penelitian.....	58

3.4. Prosedur Penelitian.....	60
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	64
3.6. Instrumen Penelitian.....	65
3.7. Teknik Analisa Data.....	71
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....	74
4.1. Hasil Analisa Kebutuhan dan Materi	74
4.2. Perencanaan Penelitian.....	78
4.3. Uji Validasi Ahli	97
4.4. Merevisi Hasil Uji Validasi Ahli	103
4.5. Uji Coba Lapangan Awal.....	104
4.6. Revisi Uji Coba Lapangan Awal.....	107
4.7. Hasil Uji Coba Lapangan Utama	108
4.8. Hasil Uji Pelaksanaan Lapangan Operasional	110
4.9. Hasil Uji Tes Evaluasi.....	112
4.10 Penyempurnaan Produk Akhir	114
4.11 Pembahasan.....	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	124
5.1. Kesimpulan	124
5.2. Saran.....	125
DAFTAR REFERENSI	128
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	54
Gambar 3.1 Langkah Pengembangan Produk Dengan Model ADDIE	56
Gambar 3.2 Langkah Pengembangan Produk ADDIE	61
Gambar 4.1 Alur PEDATI	79
Gambar 4.2 Contoh Storyboard Room 1.....	81
Gambar 4.3 Skenario Dion dan Keluarga Sedang Berbincang	82
Gambar 4.4 Dion Pergi Ke Museum.....	82
Gambar 4.5 Tampilan Storyboard Dion Disambut Guide	83
Gambar 4.6 Tampilan Storyboard Ruangan yang Terkunci	83
Gambar 4.7 Tampilan Asset Karakter yang Dibuat	84
Gambar 4.8 Tampilan Asset Background dalam Modul.....	85
Gambar 4.9 Tampilan Asset Grafis dari Materi.....	85
Gambar 4.10 Tampilan Scenes yang dibuat dalam Articulate Storyline	87
Gambar 4.11 Tampilan Cover Modul Interaktif	88
Gambar 4.12 Tampilan Layout Modul Multimedia Interaktif	89
Gambar 4.13 Tampilan Dion dan Keluarga dalam Modul.....	90
Gambar 4.14 Tampilan Dion Pergi Ke Museum Kebudayaan	90
Gambar 4.15 Tampilan Dion Pergi Ke Museum Kebudayaan	91
Gambar 4.16 Tampilan Main Room yang Terkunci	91
Gambar 4.17 Tampilan Dion Memasuki Room 1	92
Gambar 4.18 Tampilan Kuis dalam Room 1	92
Gambar 4.19 Tampilan Skenario <i>Personal-Contextual Dialectic</i>	93
Gambar 4.20 Tampilan Pengguna Memilih Skenario.....	93
Gambar 4.21 Tampilan Bila Memilih Skenario yang Salah	94
Gambar 4.22 Tampilan Menu Ketika Seluruh Materi Selesai Dilalui	94
Gambar 4.23 Tampilan Penggunaan Fitur <i>States, Triggers</i> dan <i>Layer</i>	95
Gambar 4.24 Tampilan Aktivitas di LMS.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Instrumen	65
Tabel 3.2 Kisi-kisi Analisis Peserta Didik	66
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Materi	67
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Desain Pembelajaran	68
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran	69
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Mahasiswa	70
Tabel 3.7 Kriteria Uji Validitas.....	71
Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Kelayakan Produk	72
Tabel 3.9 Kategori Keefektifan N-Gain Arikunto (1999).....	73
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Analisis Peserta Didik	75
Tabel 4.2 Lesson Plan dengan Adaptasi PEDATI	80
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	98
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Materi.....	99
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	100
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	101
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.....	102
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Validasi Ahli Media Pembelajaran	103
Tabel 4.9 Masukkan, Saran dan Langkah Perbaikan Produk	104
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Lapangan Awal	105
Tabel 4.11 Hasil Perhitungan Uji Coba Lapangan Awal.....	106
Tabel 4.12 Masukkan, Saran dan Langkah Perbaikan Hasil Uji Coba Lapangan	107
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba Lapangan Utama	108
Tabel 4.14 Perhitungan Hasil Uji Coba Lapangan Utama.....	109
Tabel 4.15 Hasil Uji Coba Lapangan Operasional.....	111
Tabel 4.16 Perhitungan Hasil Uji Coba Lapangan Operasional	112
Tabel 4.17 Hasil Uji Tes Evaluasi.....	113
Tabel 4.18 Hasil Perhitungan Uji Tes Evaluasi	114
Tabel 4.19 Masukkan dan Saran Penyempurnaan Produk.....	115
Tabel 4.20 Rangkuman Hasil Uji Validasi dan Kelayakan.....	119
Tabel 4.21 Rangkuman Hasil Tes Evaluasi	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Pedoman Analisis Peserta Didik.....	A-1
Lampiran B	Hasil Kuesioner Analisis Peserta Didik.....	B-1
Lampiran C	Lembar Hasil Kuesioner Validasi Ahli.....	C-1
Lampiran D	Kuesioner Uji Coba Pengguna.....	D-1
Lampiran E	Hasil Uji Coba Pengguna.....	E-1
Lampiran F	Instrumen Evaluasi Pretest - Posttest	F-1
Lampiran G	Hasil Evaluasi Pretest - Posttest	G-1
Lampiran H	Tampilan Hasil Produk.....	H-1
Lampiran I	Form Unggah Mandiri.....	I-1
Lampiran J	Hasil Uji Kemiripan.....	J-1
Lampiran K	Surat Izin dan Keterangan Penelitian	K-1
Lampiran L	Daftar Riwayat Hidup	L-1

