

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Definisi Operasional.....	7
G. Kerangka Berpikir.....	9
H. Hipotesis Penelitian.....	14
I. Langkah-langkah Penelitian.....	14
BAB II	LANDASAN TEORETIS TENTANG PENGGUNAAN MULTIMEDIA <i>GAME GEL</i> UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI BESARAN VEKTOR
A. Pengertian Media Pembelajaran.....	35
B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	36

C. Jenis-jenis Media.....	37
D. Game sebagai Salah Satu Media Teknologi Mutakhir.....	38
E. Game Gel sebagai Game Berbasis Adventure Maker.....	40
F. Cara Pembuatan Game Gel	42
G. Penguasaan Konsep Peserta Didik	52
H. Media Game Gel dan Peningkatan Penguasaan Konsep Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika	55
I. Tinjauan Kurikulum Tentang Materi Besaran Vektor di SMA ...	56

BAB III LAPORAN HASIL PENELITIAN TENTANG PENGGUNAAN GAME GEL BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP PESERTA DIDIK PADA MATERI BESARAN VEKTOR

A. Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Media Game Gel	73
B. Gambaran Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Menggunakan Media Game Gel.....	92
C. Gambaran Angket Peserta Didik Terhadap Penggunaan Media Game Gel Pada Materi Besaran Vektor.....	107
D. Gambaran Peningkatan Penguasaan Konsep Peserta Didik pada Materi Besaran Vektor.....	116
E. Temuan dan Pembahasan	120

BAB IV	PENUTUP	
	A. Simpulan	125
	B. Saran	126
DAFTAR PUSTAKA		127
LAMPIRAN		130

