

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
RINGKASAN.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. <i>Game</i>	9
a. Pengertian <i>Game</i>	9
b. Jenis <i>Game</i>	10

c.	Tahap Pembuatan <i>Game</i>	14
2.	<i>Game</i> Edukasi.....	16
3.	Mata Pelajaran	18
a.	Matematika	18
b.	Bahasa Indonesia.....	19
c.	PPKN.....	20
d.	Pendidikan Agama Islam.....	21
e.	IPA.....	22
f.	IPS	23
g.	Bahasa Inggris	23
h.	Bahasa Jawa.....	24
i.	SBK	24
j.	Penjaskes	25
4.	Android.....	26
a.	Sistem Operasi <i>Android</i>	26
b.	Versi <i>Android</i>	29
5.	HTML 5.....	35
6.	<i>Software</i>	37
a.	<i>CorelDraw X5</i>	37
b.	<i>Construct 2</i>	38
B.	Penelitian Sebelumnya	40
BAB III	METODE PENELITIAN	
A.	Tempat Dan Waktu Penelitian	46
B.	Metode Pengumpulan Data.....	46
1.	Metode Wawancara.....	46
2.	Metode Observasi	47
3.	Studi Pustaka.....	47
4.	Kuesioner atau Angket.....	48

5. Metode Dokumentasi	48
C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	49
1. Kebutuhan <i>Hardware</i>	49
2. Kebutuhan <i>Software</i>	49
3. Bahan Penelitian	50
D. Konsep Penelitian	51
1. Kerangka Pikir Penelitian	51
2. Metode Pengembangan Sistem.....	53
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Gambaran Objek Penelitian	60
B. Analisis Sistem.....	60
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	61
2. <i>Design</i> (Desain)	64
a. Desain Instruksional.....	64
b. <i>Game design</i> (Desain <i>Game</i>)	74
3. <i>Development</i>	83
a. Pengembangan rencana Pembelajaran.....	83
b. Pengembangan sumber belajar.....	83
c. Pengembangan <i>Prototype</i>	84
4. <i>Quality assurance</i> (Uji Kualitas)	86
a. <i>Check game's quality</i> (Cek Kualitas <i>Game</i>).....	87
b. <i>Check game content</i> (Uji Materi)	106
5. <i>Implementation and Evaluation</i>	111
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	112
B. Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Kuesioner Mata Pelajaran Disukai	3
Tabel 1.2 Perbandingan Jumlah Siswa Dan Buku yang Tersedia.....	6
Tabel 2.1 Literatur Penelitian Terdahulu	43
Tabel 4.1 Desain Instruksional	64
Tabel 4.2 <i>Level Detail</i>	80
Tabel 4.3 <i>Asset List</i>	81
Tabel 4.4 Rencana Pengujian <i>Alpha</i>	88
Tabel 4.5 Hasil Pengujian <i>Alpha</i>	91
Tabel 4.6 Nama-nama responden.....	94
Tabel 4.7 Daftar aspek-aspek kuesioner	95
Tabel 4.8 Skala Jawaban.....	96
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner <i>Beta testing</i>	97
Tabel 4.10 Tabel Hasil Kuesioner	104
Tabel 4.11 Kriteria Hasil Pengujian.....	105
Tabel 4.12 Aspek-aspek uji materi	106
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner.....	108
Tabel 4.14 Kriteria Hasil Pengujian.....	111

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik pengguna <i>Smartphone</i> dari Databoks	4
Gambar 1.2 Tampilan Grafik <i>download</i> dan <i>revenue Game</i>	5
Gambar 2.1 Tampilan logo <i>Android</i>	26
Gambar 2.2 Tampilan logo <i>Android ICS</i>	29
Gambar 2.3 Tampilan logo <i>Android Jelly Bean</i>	30
Gambar 2.4 Tampilan logo <i>Android Kitkat</i>	31
Gambar 2.5 Tampilan logo <i>Android Lolipop</i>	33
Gambar 2.6 Tampilan logo <i>Android Marshmallow</i>	34
Gambar 2.7 Tampilan logo <i>Corel Draw X5</i>	37
Gambar 2.8 Tampilan lembar kerja <i>Corel Draw X5</i>	38
Gambar 2.9 Aplikasi <i>Construct 2</i>	39
Gambar 3.1 Kerangka Pikir Penelitian	51
Gambar 3.2 <i>Digital Game Based-Instructional Design Model</i>	53
Gambar 4.1 Desain Karakter pada tampilan Main Kuis	74
Gambar 4.2 Desain Karakter pada skor ahir permainan	75
Gambar 4.3 Tampilan <i>Splash Screen</i>	77
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama	77
Gambar 4.5 Tampilan Menu Pilih Mata Pelajaran Kuis.....	78
Gambar 4.6 Tampilan Kuis.....	78
Gambar 4.7 Tampilan Menu Belajar.....	79
Gambar 4.8 Tampilan Skor Akhir	79
Gambar 4.9 Tampilan Menu <i>Pop-Up</i>	80
Gambar 4.10 Pembuatan Aset <i>Game</i> dengan <i>Corel Draw X5</i>	85
Gambar 4.11 Pembuatan tampilan <i>game</i> dengan <i>Construct 2</i>	85
Gambar 4.12 Tampilan <i>even sheet</i> pada <i>Construct 2</i>	86
Gambar 4.13 Diagram Hasil Rekap Kuesioner.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Surat Pernyataan Instansi
- Lampiran 3. Hasil Wawancara Kepada Kepala Sekolah dan Guru
- Lampiran 4. Contoh Kuesioner Sebelum
- Lampiran 5. Contoh Kuesioner *Beta Test*
- Lampiran 6. Hasil Kuesioner Uji Materi
- Lampiran 7. Dokumentasi

