

DAFTAR ISI

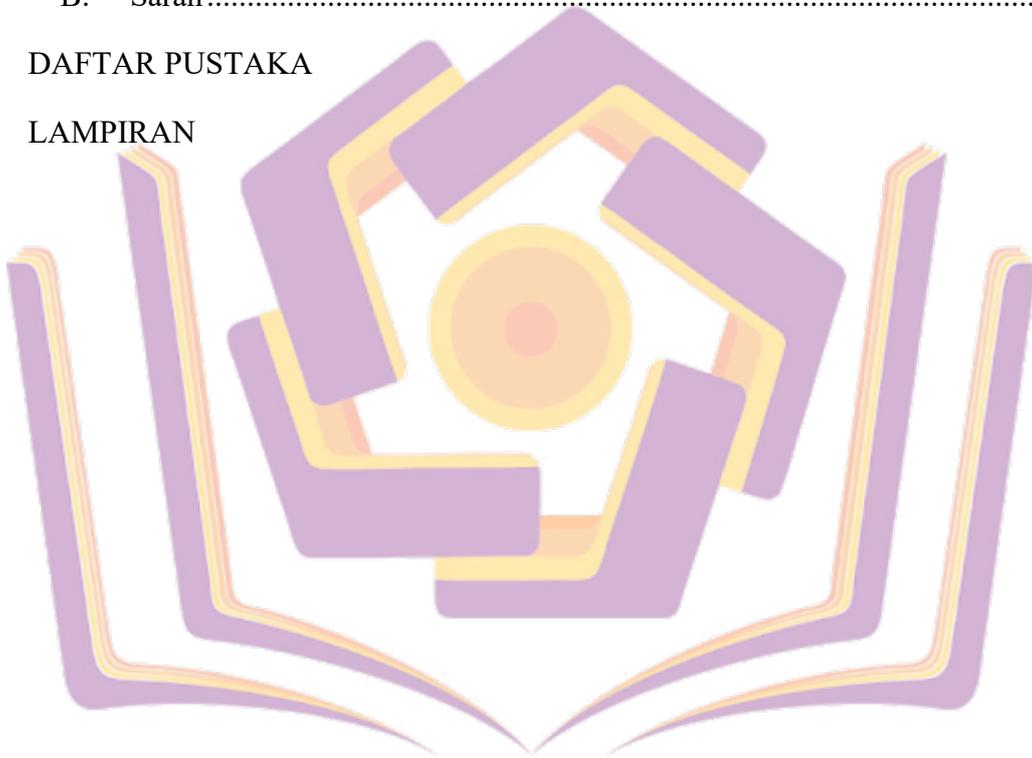
HALAMAN SAMBUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Masalah	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Game	9
2. Jenis-Jenis <i>Game</i>	10

3. <i>Game</i> Edukasi	12
4. Siklus Hidrologi	15
5. Siswa	19
6. Sekolah Dasar	20
7. Unity	22
8. Android	23
9. Adobe Illustrator	27
B. Bahasa Pemrograman Unity Berbasis C#	28
C. Penelitian Sebelumnya	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	35
B. Metode Pengumpulan Data	35
1. Metode Observasi	35
2. Wawancara	36
3. Studi Pustaka	36
4. Dokumentasi	37
5. Kuisisioner	37
C. Alat dan Bahan Penelitian	38
1. Alat Penelitian	38
2. Bahan-bahan penelitian	38
3. Konsep Penelitian	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisis Hasil	43
1. Konsep (<i>Concept</i>)	43
2. Perancangan (<i>Design</i>)	48

3. Pengumpulan Materil (<i>Materil collecting</i>)	52
4. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	54
5. Pengujian (<i>Testing</i>).....	68
6. <i>Distribution</i>	76
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77

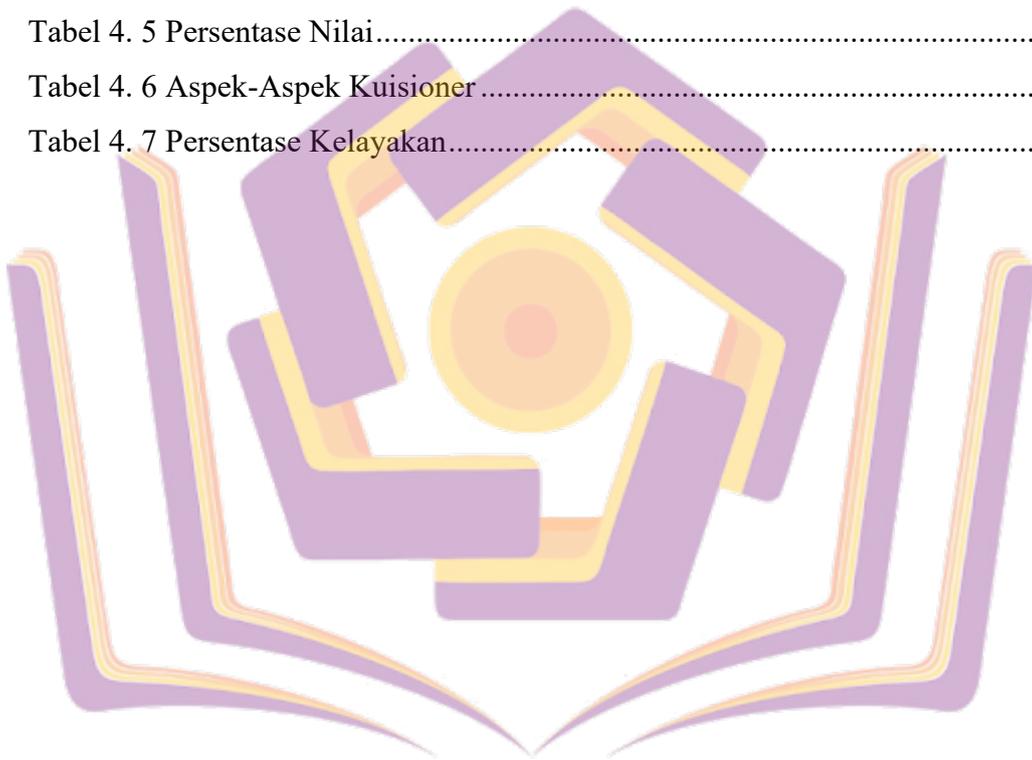
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian dan Ulangan Tengah Semester	4
Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	32
Tabel 4. 1 Storyboard.....	48
Tabel 4. 2 Materil Collecting	52
Tabel 4. 3 Pengujian Alpha Test.....	68
Tabel 4. 4 Responden.....	72
Tabel 4. 5 Persentase Nilai.....	74
Tabel 4. 6 Aspek-Aspek Kuisisioner	74
Tabel 4. 7 Persentase Kelayakan.....	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Siklus Hidrologi	16
Gambar 2. 2 logo Android.	23
Gambar 2. 3 Logo Android Jelly Bean	24
Gambar 2. 4 Logo Android Kitkat	25
Gambar 2. 5 Logo Android Lolipop	26
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	39
Gambar 3. 2 Metode MDLC	41
Gambar 4. 1 Struktur Navigasi	51
Gambar 4. 2 Design Karakter.....	54
Gambar 4. 3 Design Ilustrasi.....	55
Gambar 4. 4 Scene Baru.....	55
Gambar 4. 5 Scene halaman awal	56
Gambar 4. 6 Scene intro.....	56
Gambar 4. 7 Scene Menu Utama	57
Gambar 4. 8 Scene Pilih Tahapan	57
Gambar 4. 9 Scene materi	58
Gambar 4. 10 Kode Materi.....	59
Gambar 4. 11 Kode Ilustrasi Hujan	60
Gambar 4. 12 Kode Text Berjalan	61
Gambar 4. 13 Scene Soal	61
Gambar 4. 14 Kode Perpindahan Scene.....	62
Gambar 4. 15 Kode Manajemen Soal dan Jawaban.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3. Daftar Wawancara
- Lampiran 4. Data Nilai Ulangan Harian dan Ulangan Tengah Semester 1 Tahun
Ajaran 2019/2020
- Lampiran 5. Kesesuaian Materi
- Lampiran 6 . Kuisisioner
- Lampiran 7 . Dokumentasi

