

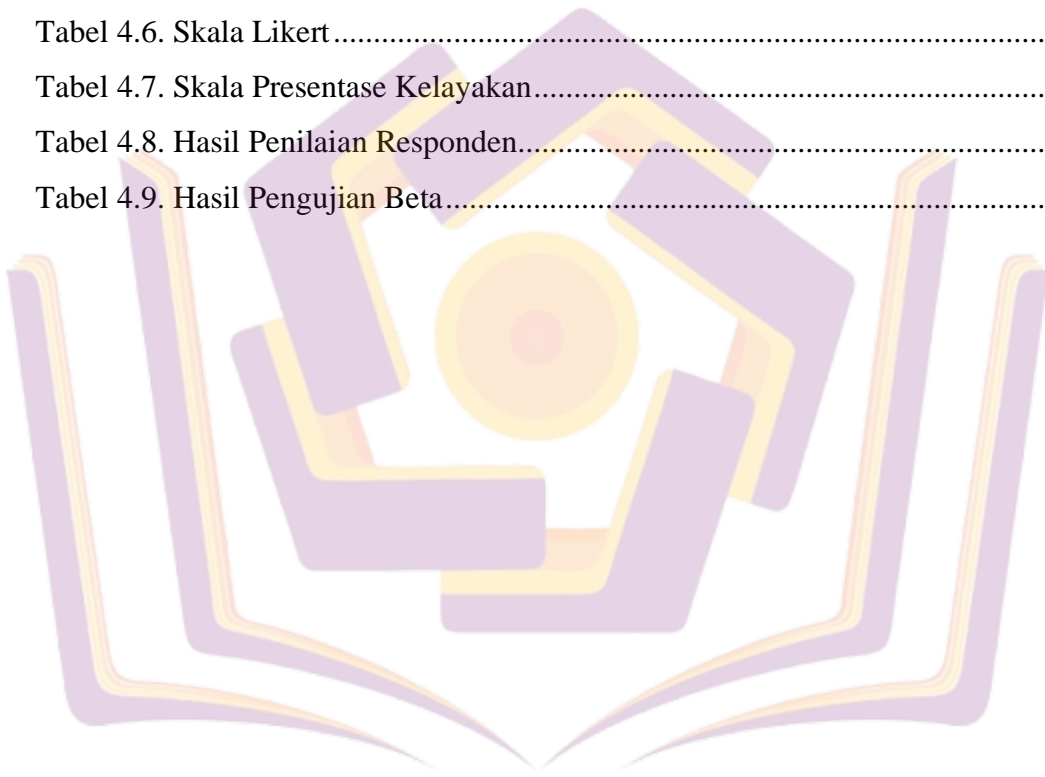
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. <i>Game</i>	7
2. Media Pembelajaran	7
3. Multimedia	10
4. Komponen Multimedia	11
a. Gambar	12
b. Teks	13
c. Animasi	14

d. Suara.....	14
e. Video.....	14
5. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial .....	15
6. <i>Adobe Animate 2020</i> .....	16
7. <i>CorelDraw 2020</i> .....	21
8. <i>Andoid</i> .....	23
B. Penelitian Sebelumnya.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
B. Metode Pengumpulan Data.....	31
1. Observasi.....	31
2. Wawancara.....	31
3. Kuesioner .....	32
4. Studi Pustaka .....	32
5. Dokumentasi.....	33
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	33
1. Alat.....	33
2. Bahan.....	34
D. Metode Pengembangan Sistem.....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Pengonsepan ( <i>Concept</i> ).....	39
B. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	39
C. Pengumpulan Bahan ( <i>Material Collecting</i> ) .....	48
D. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	50
E. Pengujian ( <i>Testing</i> ) .....	63
F. Distribusi ( <i>Distribution</i> ).....	79
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. KESIMPULAN .....	81
B. SARAN .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya.....	28
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> .....	40
Tabel 4.2. Pengumpulan Bahan .....	48
Tabel 4.3. Pengujian Alpha.....	64
Tabel 4.4. Daftar Nama Responden .....	72
Tabel 4.5. Aspek Pertanyaan.....	73
Tabel 4.6. Skala Likert .....	74
Tabel 4.7. Skala Presentase Kelayakan.....	74
Tabel 4.8. Hasil Penilaian Responden.....	75
Tabel 4.9. Hasil Pengujian Beta.....	79



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Komponen Multimedia .....	12
Gambar 2.2. Tampilan Area Kerja Adobe Animate .....	17
Gambar 2.3. <i>Menu Bar</i> .....	18
Gambar 2.4. <i>Toolbox</i> .....	18
Gambar 2.5. <i>Timeline</i> .....	19
Gambar 2.6. <i>Stage</i> .....	19
Gambar 2.7. Panel <i>Properties</i> .....	20
Gambar 2.8. Panel <i>Library</i> .....	20
Gambar 2.9. Panel <i>Action</i> .....	21
Gambar 2.10. Area Kerja <i>CorelDraw 2020</i> .....	22
Gambar 3.1. Metodologi Pengembangan Multimedia .....	35
Gambar 4.1. Struktur Navigasi.....	47
Gambar 4.2. Pembuatan <i>Background</i> .....	51
Gambar 4.3. Logo Universitas .....	52
Gambar 4.4. Pembuatan Tombol .....	52
Gambar 4.5. Pembuatan Aset Pendukung <i>Game</i> .....	53
Gambar 4.6. Pembuatan Aset.....	53
Gambar 4.7. Pembuatan Aset Burung Elang .....	54
Gambar 4.8. Menu <i>Loading</i> .....	54
Gambar 4.9. Halaman Awal.....	55
Gambar 4.10. Halaman Menu Utama .....	55
Gambar 4.11. Halaman Menu Tujuan.....	56
Gambar 4.12. Halaman Menu Materi .....	56
Gambar 4.13. Halaman Awal Menu <i>Quiz</i> .....	57
Gambar 4.14. Halaman Memulai <i>Quiz</i> .....	57
Gambar 4.15. Halaman <i>Quiz</i> .....	58
Gambar 4.16. Halaman Penilaian <i>Quiz</i> .....	58
Gambar 4.17. Halaman Menu Pilih Level <i>Game</i> .....	59
Gambar 4.18. Halaman Menu <i>Game</i> .....	59

Gambar 4.19. Halaman Mulai Ulang <i>Game</i> .....	60
Gambar 4.20. Tampilan Informasi Pembuat .....	60
Gambar 4.21. Tampilan Informasi Materi .....	61
Gambar 4.22. Tampilan Informasi <i>Quiz</i> .....	61
Gambar 4.23. Tampilan Informasi <i>Game</i> .....	61
Gambar 4.24. Tampilan <i>PopUp Game Over</i> .....	62
Gambar 4.25. Tampilan <i>PopUp Game Win</i> .....	62
Gambar 4.24. Tampilan <i>PopUp Keluar</i> .....	63



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Keterangan Kepala Sekolah

Lampiran 2. Hasil Wawancara

Lampiran 3. Perolehan Nilai Siswa

Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 5. Jadwal Penelitian

Lampiran 6. Dokumentasi

Lampiran 7. Kuesioner Minat Belajar Siswa

Lampiran 8. Hasil Kuesioner Beta

