

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori.....	10
B. Penelitian Sebelumnya.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	26
D. Konsep Penelitian	27

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Analisis Hasil.....	32
B. GDLC.....	33
C. <i>Initiation</i>	33
D. <i>Pre-production</i>	39
E. <i>Production</i>	59
F. <i>Testing</i>	78
G. <i>Beta</i>	89
H. <i>Release</i>	98
BAB V PENUTUP	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	19
Tabel 4. 1 Elemen Permainan pada Game	46
Tabel 4. 2 Storyboard.....	49
Tabel 4. 3 Kebutuhan Aset Game	52
Tabel 4. 4 Rancangan Materi dan Alur Pembelajaran Game.....	56
Tabel 4. 5 Hasil pengujian Black Box Testing	79
Tabel 4. 6 Penentuan Skor Jawaban.....	83
Tabel 4. 7 Nama Responden.	83
Tabel 4. 8 Hasil Kuisisioner.	84
Tabel 4. 9 Presentase nilai dari hasil jawaban kuisisioner.....	88
Tabel 4. 10 Hasil akhir penngujian	88
Tabel 4. 11 Hasil Kuisisioner	90
Tabel 4. 12 Presentase nilai dari hasil jawaban kuisisioner.....	97
Tabel 4. 13 Hasil akhir penngujian	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Nilai Murni Informatika Kelas VIII.....	4
Gambar 1. 2 Materi Komponen Sistem Komputer	5
Gambar 4. 1 Flowchart Gameplay	47
Gambar 4. 2 Alur Pembelajaran.....	58
Gambar 4. 3 Tampilan Pembuatan Asset-asset Game	60
Gambar 4. 4 Tampilan Pembuatan <i>Splash Screen</i>	61
Gambar 4. 5 Tampilan Pembuatan Pengenalan <i>Game</i>	62
Gambar 4. 6 Tampilan Pembuatan Pengenalan <i>Game</i>	62
Gambar 4. 7 Tampilan Pembuatan Tutorial Menu Utama.....	63
Gambar 4. 8 Tampilan Pembuatan Menu Utama.....	64
Gambar 4. 9 Tampilan Pembuatan Tutorial Menu Materi.....	64
Gambar 4. 10 Tampilan Pembuatan Menu Materi.....	65
Gambar 4. 11 Tampilan Pembuatan Menu Materi.....	65
Gambar 4. 12 Tampilan Pembuatan Tutorial Menu Merakit.....	66
Gambar 4. 13 Tampilan Pembuatan Menu Merakit.....	67
Gambar 4. 14 Tampilan Pembuatan Menu Merakit.....	67
Gambar 4. 15 Tampilan Pembuatan Menu Bermain.....	68
Gambar 4. 16 Tampilan Pembuatan Menu Bermain.....	69
Gambar 4. 17 Tampilan Pembuatan Menu Pengaturan.	69
Gambar 4. 18 Tampilan Pembuatan Menu Pengembang.....	70
Gambar 4. 19 Tampilan Pembuatan <i>Game</i> Selesai.....	71
Gambar 4. 20 Tampilan awal pada menu materi	72
Gambar 4. 21 Tampilan halaman definisi pada menu materi	72
Gambar 4. 22 Tampilan halaman fungsi pada menu materi	73
Gambar 4. 23 Tampilan halman fungsi pada menu materi	73
Gambar 4. 24 Tampilan pembejaran pada menu merakit	75
Gambar 4. 25 Tampilan pembejaran pada menu bermain	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara dengan Guru Informatika

Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Informatika

Lampiran 4. Lembar Hasil Wawancara dengan Guru Informatika

Lampiran 5. *Google Form* Kuisisioner Pengujian *Alpha*

Lampiran 6. Hasil Kuisisioner *Google Form* Pengujian *Alpha*

Lampiran 7. Dokumentasi Pengujian *Alpha* dengan Dosen Ahli dan Guru

Lampiran 8. *Google Form* Kuisisioner Pengujian *Beta*

Lampiran 9. Hasil Kuisisioner *Google Form* Pengujian *Beta*

Lampiran 10. Hasil Kuisisioner Pengujian *Beta* Siswa Siswi SMP

Lampiran 11. Dokumentasi Bersama Siswa Siswi SMP N 2 Penguncen

Lampiran 12. Listing Program yang digunakan