# **DAFTAR ISI**

[HALAMAN SAMPUL i](#_Toc80056375)

[HALAMAN JUDUL ii](#_Toc80056376)

HALAMAN [PERSETUJUAN iii](#_Toc80056377)

HALAMAN [PENGESAHAN iv](#_Toc80056378)

[HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN v](#_Toc80056379)

HALAMAN [MOTTO vi](#_Toc80056380)

HALAMAN [PERSEMBAHAN vii](#_Toc80056381)

[DAFTAR ISI x](#_Toc80056382)

[DAFTAR TABEL xii](#_Toc80056383)

[DAFTAR GAMBAR xiii](#_Toc80056384)

[DAFTAR LAMPIRAN xv](#_Toc80056385)

[INTISARI xvi](#_Toc80056386)

[*ABSTRACT* xvii](#_Toc80056387)

[BAB I](#_Toc80056388) PENDAHULUAN

[A. Latar Belakang Masalah 1](#_Toc80056389)

[B. Rumusan Masalah 3](#_Toc80056390)

[C. Batasan Masalah 3](#_Toc80056391)

[D. Tujuan Penelitian 4](#_Toc80056392)

[E. Manfaat Penelitian 4](#_Toc80056393)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA](#_Toc80056394)

[A. Landasan Teori 5](#_Toc80056395)

[1. Multimedia 5](#_Toc80056396)

[2. Animasi 2D 6](#_Toc80056397)

[3. *Game* 6](#_Toc80056398)

[4. *Game* Edukasi 8](#_Toc80056399)

[5. Matematika 10](#_Toc80056400)

[6. *Adobe Flash CS6* 11](#_Toc80056401)

[7. *Adobe Photoshop CS6* 13](#_Toc80056402)

[8. *CorelDraw* 14](#_Toc80056403)

[B. Penelitian Terdahulu 16](#_Toc80056404)

[BAB III METODE PENELITIAN](#_Toc80056405)

[A. Tempat dan Waktu Penelitian 21](#_Toc80056406)

[B. Metode Pengumpulan Data 21](#_Toc80056407)

[C. Alat dan Bahan Penelitian 22](#_Toc80056408)

[D. Metode Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia 23](#_Toc80056409)

[BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN](#_Toc80056410)

[A. Analisis Hasil 26](#_Toc80056411)

[BAB V PENUTUP](#_Toc80056412)

[A. Kesimpulan 78](#_Toc80056413)

[B. Saran 78](#_Toc80056414)

[DAFTAR PUSTAKA](#_Toc80056415)

[LAMPIRAN](#_Toc80056416)

# **DAFTAR TABEL**

[Tabel 2.1. Literatur Penelitian Terdahulu. 19](#_Toc80056622)

[Tabel 4.1. Deskripsi Konsep 27](#_Toc80056623)

[Tabel 4.2. Layout *Game* 28](#_Toc80056624)

[Tabel 4.3. *Storyboard Game* “Ayo Belajar Matematika” 28](#_Toc80056625)

[Tabel 4.4. *Material Colecting* 33](#_Toc80056626)

# **DAFTAR GAMBAR**

[Gambar 3.1. MDLC ( Mult*imedia Development Life Cycle* ) 23](#_Toc80056668)

[Gambar 4.1. Perancangan Struktur Navigasi 32](file:///F%3A%5C-ines-%5CTIKA%5CJoki%5CAdimas%5CRevisi_Adimas_Syafii-17.11.0140_fix_AutoRecovered.docx#_Toc80056669)

[Gambar 4.2. Tampilan Awal Aplikasi CorelDraw 36](file:///F%3A%5C-ines-%5CTIKA%5CJoki%5CAdimas%5CRevisi_Adimas_Syafii-17.11.0140_fix_AutoRecovered.docx#_Toc80056670)

[Gambar 4.3. Pembuatan Karakter Tahap Awal 36](#_Toc80056671)

[Gambar 4.4. Pembuatan Muka Karakter 37](#_Toc80056672)

[Gambar 4.5. Pembuatan Karakter Tahap Akhir 37](#_Toc80056673)

[Gambar 4.6. Pembuatan *Button* 38](#_Toc80056674)

[Gambar 4.7. Tampilan *Menu* Utama *Game* Ayo Belajar Matematika 38](#_Toc80056675)

[Gambar 4.8. Tampilan *Menu* Tentang 39](#_Toc80056676)

[Gambar 4.9. Tampilan *Menu* Main 40](#_Toc80056677)

[Gambar 4.10. Tampilan *Menu* *Mini* *Game*s 40](#_Toc80056678)

[Gambar 4.11. *Menu* *Mini* *Game*s Tampilan Awal 41](#_Toc80056679)

[Gambar 4.12. Tampilan *Mini* *Game*s Kelas 1 42](#_Toc80056680)

[Gambar 4.13. Tampilan Skor *Mini* *Game*s Kelas 1 42](#_Toc80056681)

[Gambar 4.14. Tampilan *Menu* *Mini* *Game*s Kelas 2 43](#_Toc80056682)

[Gambar 4.15. Tampilan Skor *Mini* *Game*s Kelas 2 44](#_Toc80056683)

[Gambar 4.16. Tampilan Awal *Game* Kelas 1 44](#_Toc80056684)

[Gambar 4.17. Tampilan *Game* Kelas 1 45](#_Toc80056685)

[Gambar 4.18. Tampilan Skor *Game* Kelas 1 46](#_Toc80056686)

[Gambar 4.19. Tampilan Awal *Game* Kelas 1 46](#_Toc80056687)

[Gambar 4.20. Tampilan *Game* Kelas 2 47](#_Toc80056688)

[Gambar 4.21. Tampilan Skor Kelas 3 47](#_Toc80056689)

[Gambar 4.22. Tampilan Awal *Game* Kelas 3 48](#_Toc80056690)

[Gambar 4.23. Tampilan *Game* Kelas 3 48](#_Toc80056691)

[Gambar 4.24. Tampilan Skor *Game* Kelas 3 49](#_Toc80056692)

[Gambar 4.25. Tampilan *Menu* Keluar 50](#_Toc80056693)

# **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2 Kuesioner Penelitian