

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUTAN.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	8
1. Game.....	8
2. Game Edukasi.....	11
3. Android.....	13
4. <i>RPG Maker MV</i> .....	19
5. Konsep Dasar Multimedia.....	20
6. Animasi.....	21

	7. Animasi 2 Dimensi (2D).....	23
	8. Bilangan Bulat.....	24
	B. Penelitian Sebelumnya .....	25
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b>	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	27
	B. Metode Pengumpulan Data .....	27
	C. Alat Dan Bahan Penelitian .....	30
	D. Konsep Penelitian.....	30
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN</b>	
	A. Gambaran Objek Penelitian .....	35
	1. Visi Sekolah.....	35
	2. Misi Sekolah.....	35
	3. Tujuan Sekolah .....	36
	B. Analisis Hasil.....	37
	1. <i>Concept</i> .....	37
	2. <i>Design</i> .....	38
	3. <i>Material</i> .....	45
	4. <i>Assembly</i> .....	47
	5. <i>Testing</i> .....	59
	6. <i>Distribution</i> .....	68
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
	A. Kesimpulan .....	69
	B. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> .....	40
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i> .....	46
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> .....	60
Tabel 4.4 Nama Responden .....	61
Tabel 4.5 Metode Kuesioner .....	63
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Akhir.....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Android Versi 1.5 (Cupcake) .....	13
Gambar 2.2 Android Versi 1.6 (Donut) .....	14
Gambar 2.3 Android Versi 2.0/2.1 (Eclair).....	14
Gambar 2.4 Android Versi 2.2 (Froyo).....	15
Gambar 2.5 Android Versi 2.3 (Gingerbread) .....	15
Gambar 2.6 Android Versi 3.0/3.1 (Honeycomb).....	16
Gambar 2.7 Android Versi 4.0-4.0.4 ICS (Ice Cream Sandwich) .....	17
Gambar 2.8 Android Versi 4.1-4.3.1 (Jelly Bean) .....	17
Gambar 2.9 Android Versi 4.4 (Kitkat) .....	18
Gambar 2.10 Android Versi 5.0 (Lollipop) .....	18
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia .....	31
Gambar 4.1 Perancangan Struktur Navigasi .....	39
Gambar 4.2 Tampilan RPG Maker MV .....	47
.....	
Gambar 4.3 Tokoh karakter Aizen .....	48
Gambar 4.4 Tampilan awal .....	48
Gambar 4.5 Tampilan mulai game .....	49
Gambar 4.6 Tampilan bertemu NPC 1 .....	49
Gambar 4.7 Tampilan melawan monster .....	50
Gambar 4.8 Tampilan sebuah skill .....	50
Gambar 4.9 Tampilan ketika menang melawan monster.....	51
Gambar 4.10 Tampilan ruangan lantai 1 .....	51
Gambar 4.11 Tampilan pertanyaan NPC 2 .....	52
Gambar 4.12 Tampilan pertanyaan NPC 3 .....	52
Gambar 4.13 Tampilan luar lab .....	53
Gambar 4.14 Tampilan pertanyaan NPC 4 .....	53
Gambar 4.15 Tampilan saat di depan kastil .....	54
Gambar 4.16 Tampilan bagian dalam kastil .....	54

Gambar 4.17 Tampilan ketika akan melawan penjaga raja Mino.....	55
Gambar 4.18 Tampilan ketika bertarung melawan penjaga raja Mino.....	55
Gambar 4.19 Tampilan setelah mengalahkan pengawal raja Mino .....	56
Gambar 4.20 Tampilan akan melawan raja Mino.....	56
Gambar 4.21 Tampilan ketika melawan raja Mino.....	57
Gambar 4.22 Tampilan ketika salah satu teman karakter mati .....	57
Gambar 4.23 Tampilan ketika telah mengalahkan raja Mino .....	58
Gambar 4.24 Tampilan ketika menyelesaikan game.....	59



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Wawancara
- Lampiran 3. Daftar Nilai Matematika Siswa Kelas 6 SD
- Lampiran 4. Daftar Pengguna Adorid Siswa Kelas 6 SD
- Lampiran 5. Angket Penilaian Siswa Kelas 6 SD Game Edukasi Matematika

