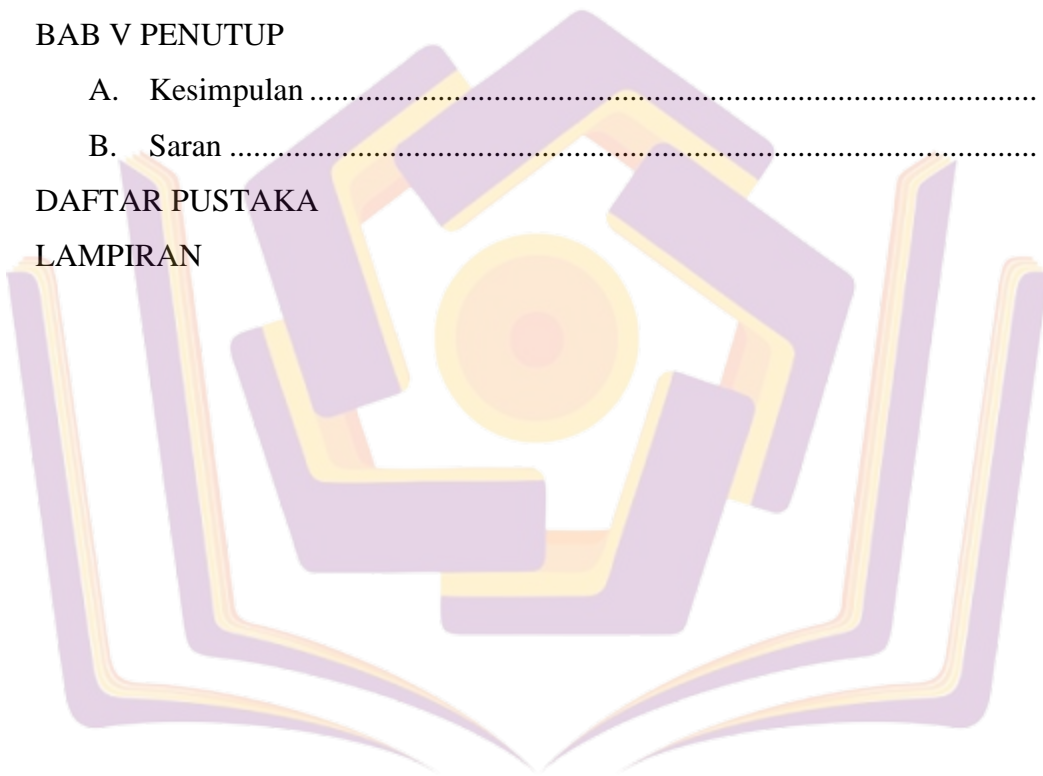


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Batasan Masalah	10
D. Tujuan Penelitian	11
E. Manfaat Penelitian	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	15
B. Penelitian Sebelumnya.....	49
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
B. Metode Pengumpulan Data.....	55
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	58
D. Konsep Penelitian	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Identifikasi Masalah.....	65

B. Pengumpulan Data	66
C. <i>GDLC</i>	67
D. <i>Initiation</i>	67
E. <i>Pre-production</i>	71
F. <i>Production</i>	84
G. <i>Testing</i>	94
H. <i>Beta Testing</i>	99
I. <i>Release</i>	110
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	111
B. Saran	112
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

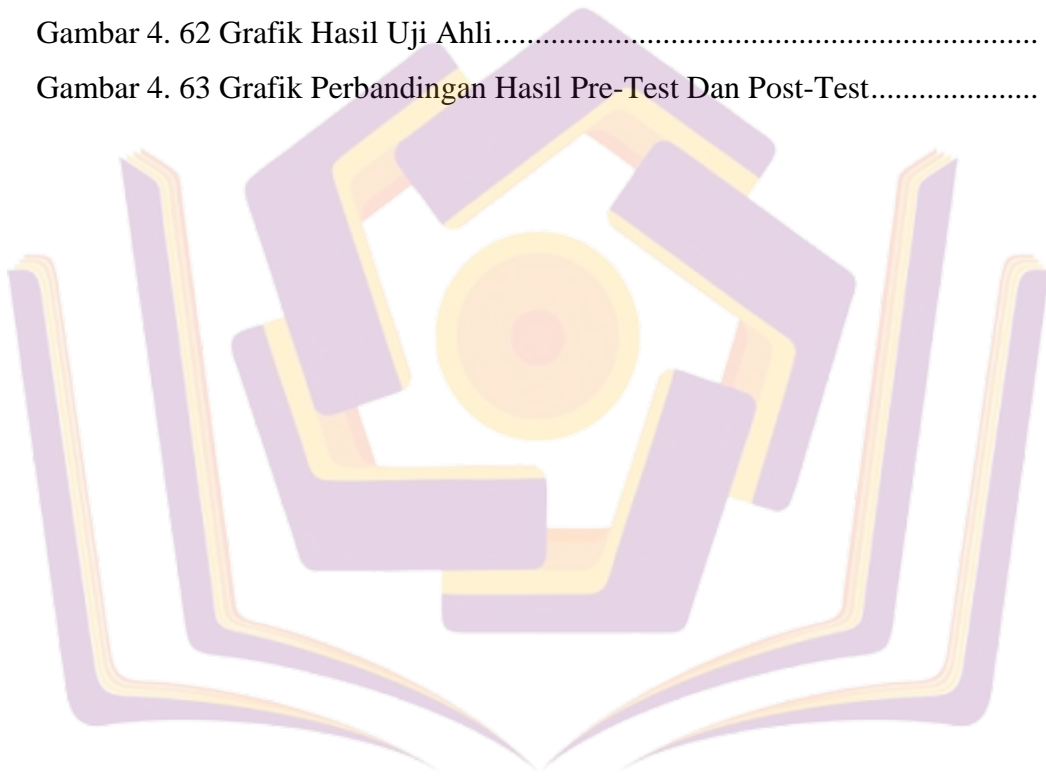
Tabel 2. 1 Jenis Karang Yang Ditransplantasikan	31
Tabel 2. 2 Contoh Blackbox Testing Pada Pengujian Alpha	40
Tabel 2. 3 Kisi-Kisi Instrumen Pakar Materi	42
Tabel 2. 4 Kisi-Kisi Instrument Ahli Media	43
Tabel 2. 5 Jawaban Skor Skala Likert 4 Skala	45
Tabel 2. 6 Contoh Hasil Kuisisioner	47
Tabel 2. 7 Contoh Skala Jawaban	47
Tabel 2. 8 Hasil Perhitungan Kriteria Dari Hasil Kuisisioner	48
Tabel 2. 9 Penelitian Sebelumnya	51
Tabel 4. 1 Kegiatan konservasi Taman Nasional Bunaken dan Konservasi Didalam Game	69
Tabel 4. 2 Storyboard	74
Tabel 4. 3 Aset Karakter	76
Tabel 4. 4 Aset Objek	76
Tabel 4. 5 Aset tombol	82
Tabel 4. 6 Aset Tampilan	82
Tabel 4. 7 Rencana pengujian Alpha	95
Tabel 4. 8 Hasil pengujian Alpha	96
Tabel 4. 9 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	100
Tabel 4. 10 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	102
Tabel 4. 11 Skala Likert	105
Tabel 4. 12 Hasil Kuisisioner Pengujian Game dari Ahli Materi	106
Tabel 4. 13 Hasil Kuisisioner Pengujian Game Dari Ahli Media	106
Tabel 4. 14 Hasil Pre-Test Dan Post-Test	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 10 Negara Teratas Yang Melepaskan Plastik Terbanyak Ke Laut....	4
Gambar 1. 2 Grafik Bobot Sampah Laut Indonesia Berdasarkan Jenisnya	5
Gambar 2. 1 Profil Umum Terumbu Karang Taman Nasional Bunaken.....	20
Gambar 2. 2 Media Transplantasi Karang Model Rangka-Spider.....	29
Gambar 3. 1 Cover Buku Panduan Lapangan Taman Nasional Bunaken	59
Gambar 3. 2 Konsep Penelitian.....	60
Gambar 3. 3 Tahap GDLC	61
Gambar 4. 1 Flowchart Gameplay	73
Gambar 4. 2 Tampilan Awal.....	74
Gambar 4. 3 Tampilan Menu	74
Gambar 4. 4 Tampilan Soal	74
Gambar 4. 5 Tampilan Catatan	74
Gambar 4. 6 Tampilan Kalender.....	74
Gambar 4. 7 Tampilan Buku.....	75
Gambar 4. 8 Tampilan Gameplay Kegiatan Lapangan Minggu 1	75
Gambar 4. 9 Tantan.....	76
Gambar 4. 10 Tantan 2.....	76
Gambar 4. 11 Tantan 3.....	76
Gambar 4. 12 Aset Buku.....	76
Gambar 4. 13 Aset Background Ujian	76
Gambar 4. 14 Aset Background Ujian 2	76
Gambar 4. 15 Aset Panel Berhasil	77
Gambar 4. 16 Aset Panel Gagal	77
Gambar 4. 17 Aset Kapal Bajak Laut	77
Gambar 4. 18 Aset Kapal Nelayan Kampung.....	77
Gambar 4. 19 Aset Sampah Organik.....	77
Gambar 4. 20 Aset Sampah Anorganik.....	78
Gambar 4. 21 Aset Kertas Catatan.....	78
Gambar 4. 22 Aset Papan Skor	78

Gambar 4. 23 Aset Tempat Sampah Organik dan Anorganik	78
Gambar 4. 24 Aset Plastic Bag	78
Gambar 4. 25 Aset Bubble Percakapan.....	78
Gambar 4. 26 Aset Panel Pengaturan.....	79
Gambar 4. 27 Aset Potongan Hydnohora Rigida.....	79
Gambar 4. 28 Aset Kalender	79
Gambar 4. 29 Aset Isi Buku Catatan.....	79
Gambar 4. 30 Aset Tali	79
Gambar 4. 31 Aset Rangka Karang Kecil.....	80
Gambar 4. 32 Aset Pemasangan Terumbu Karang Pada Rangka	80
Gambar 4. 33 Aset Papan Informasi Ikan	80
Gambar 4. 34 Aset Ikan	80
Gambar 4. 35 Aset Rumput Laut	80
Gambar 4. 36 Aset Kerangka Karang Besar	81
Gambar 4. 37 Aset Kalender Menu.....	81
Gambar 4. 38 Aset Sampan.....	81
Gambar 4. 39 Aset Tombol Close.....	82
Gambar 4. 40 Aset Tombol Mulai	82
Gambar 4. 41 Aset Tombol Selesai.....	82
Gambar 4. 42 Aset Tombol Ulangi	82
Gambar 4. 43 Tampilan Menu	82
Gambar 4. 44 Tampilan Ujian.....	82
Gambar 4. 45 Tampilan Menu	83
Gambar 4. 46 Tampilan Ujian.....	83
Gambar 4. 47 Tampilan Minggu 1	83
Gambar 4. 48 Tampilan Minggu 2	83
Gambar 4. 49 Tampilan Minggu 3	84
Gambar 4. 50 Tampilan Minggu 4	84
Gambar 4. 51 Membuat Projek Baru	85
Gambar 4. 52 Proses Pembuatan Scene Intro	86
Gambar 4. 53 Membuat Scene Menu.....	87

Gambar 4. 54 Membuat Scene Gameplay Pada Minggu 1	88
Gambar 4. 55 Membuat Scene PilahSampah.....	89
Gambar 4. 56 Membuat Scene LautSehat.....	90
Gambar 4. 57 Membuat Scene Kerangka	91
Gambar 4. 58 Membuat Scene LautSehat2.....	91
Gambar 4. 59 Membuat Scene UkurKarang	92
Gambar 4. 60 Membuat Scene Minggu4Lap	93
Gambar 4. 61 Membuat Scene Kuis	94
Gambar 4. 62 Grafik Hasil Uji Ahli.....	107
Gambar 4. 63 Grafik Perbandingan Hasil Pre-Test Dan Post-Test.....	110



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Kuisisioner

Lampiran 3. Dokumentasi

Lampiran 4. Manual Book

