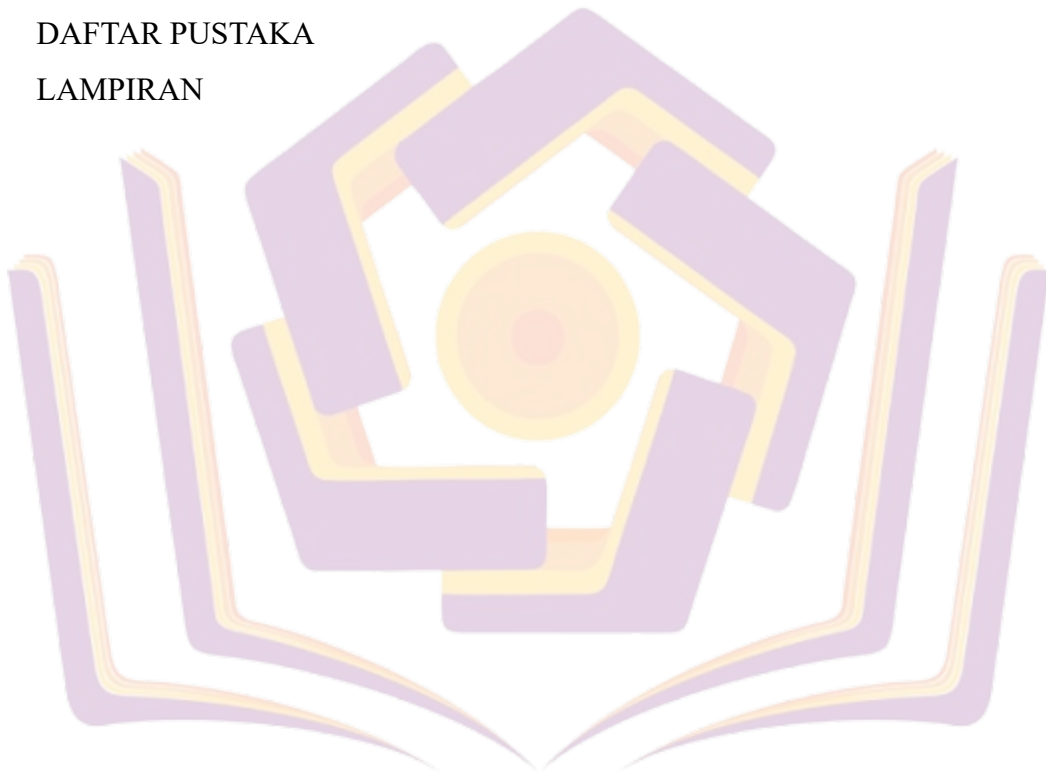


## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	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 .....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I_PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori .....	7
B. Penelitian Sebelumnya .....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	23
B. Metode Pengumpulan Data .....	23
C. Alat dan Bahan Penelitian .....	26
D. Konsep Penelitian.....	27
E. Metode Game Development Life Cycle.....	28

F. Metode Eksperimen.....	40
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Metode Game Develop Life Cycle (GDLC).....	49
B. Metode Eksperimen .....	84
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	104
B. Saran .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Literatur Penelitian Sebelumnya.....	22
Tabel 3.1 Struktur Storyboard.....	33
Tabel 3.2 Penilaian Evaluasi Produk .....	39
Tabel 3.3 Alat Ukur Checklist .....	46
Tabel 4.1 Hasil Storyboard .....	58
Tabel 4.2 Prototyping Game.....	67
Tabel 4.3 Proses Pembuatan Game.....	72
Tabel 4.4 Rencana Pengujian Game .....	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Blackbox Testing.....	77
Tabel 4.6 Kriteria Penentu Validitas Produk.....	80
Tabel 4.7 Kriteria Penentu Praktikalikasi.....	81
Tabel 4.8 Klasifikasi Efektivitas Produk .....	82
Tabel 4.9 Pengelompokkan Lingkup Pencapaian Nilai Agama.....	86
Tabel 4.10 Pengelompokkan Lingkup Pencapaian Jati Diri.....	86
Tabel 4.11 Pengelompokkan Lingkup Pencapaian Literasi.....	86
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Sebelum Penerapan dengan Alat Ukur Checklis .....	88
Tabel 4.13 Hasil Penilaian Setelah Penerapan dengan Alat Ukur Checklis .....	93
Tabel 4.14 Hasil Persentase Sebelum dan Setelah Penerapan Game .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Proses Kognitif Piaget .....	12
Gambar 2.2 Teori Albert Bandura.....	14
Gambar 2.3 Diagram Metode Eksperimen .....	17
Gambar 3.1 Kerangka Berfikir .....	28
Gambar 3.2 Tahapan Game Development Life Cycle.....	29
Gambar 3.3 Tahap Testing dengan Blackbox .....	36
Gambar 3.4 Diagram Metode Eksperimen .....	41
Gambar 4.1 Flowchart Game Edukasi.....	66
Gambar 4.2 Pembuatan Asset Game .....	69
Gambar 4.3 Pembuatan Character Game.....	70
Gambar 4.4 Pembuatan Backsound Game .....	71
Gambar 4.5 Pembuatan Asset Loadbar.....	71
Gambar 4.6 Hasil Uji Produk .....	80
Gambar 4.7 Hasil Uji Praktikalisisasi .....	81
Gambar 4.8 Hasil Uji Efektivitas.....	83

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Buku Pegangan Guru Lampiran 2. Hasil Wawancara Lampiran 3.  
Dokumentasi Wawancara Lampiran 4. Surat Izin Penelitian  
Lampiran 5. Percobaan Game dan Pembelajaran Lampiran 6. Kartu Bimbingan  
Lampiran 7. Surat Selesai Penelitian

