

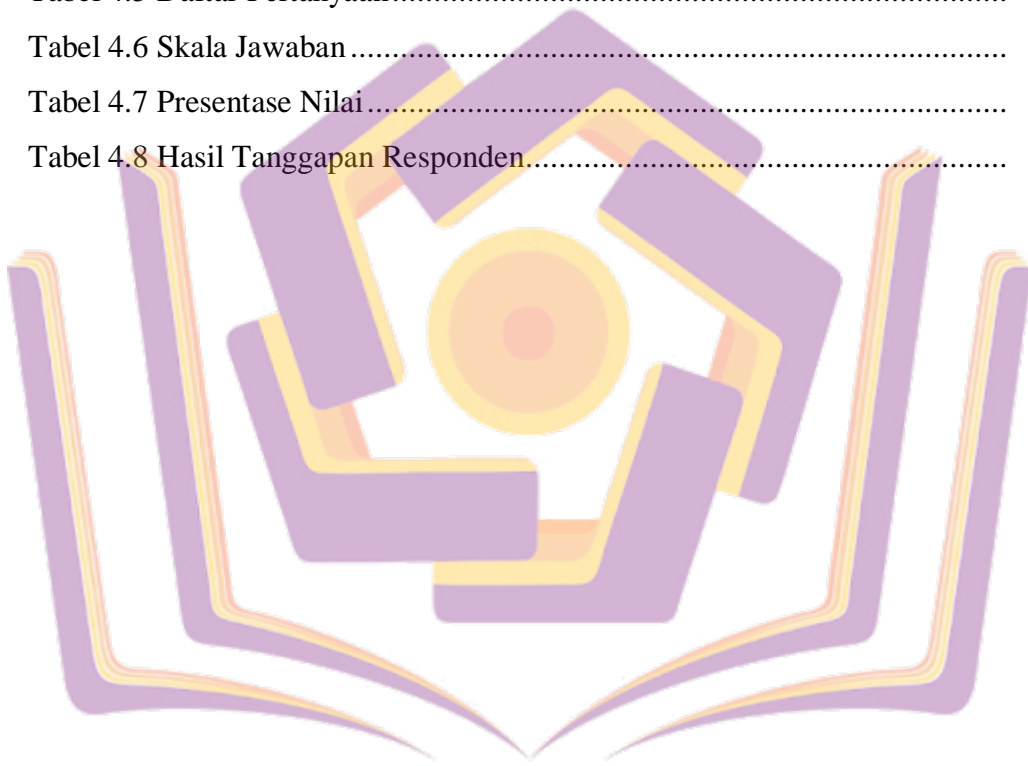
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	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	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
RINGKASAN	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Penelitian	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	5
1. Multimedia	5
2. Media Pembelajaran	8
3. Game	8
4. Game Edukasi	11
5. Android	13
6. Matematika	19
7. <i>Unity</i> 3D	22

	8. <i>Adobe Photoshop CS5</i>	22
	B. Penelitian Terdahulu	23
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	27
	B. Metode Pengumpulan Data	27
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	29
	D. Konsep Penelitian	30
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Analisis Hasil	34
	1. <i>Concept</i> (Pegonsepan)	34
	2. <i>Design</i> (Perancangan)	34
	3. <i>Material Collection</i> (Pengumpulan Materi).....	40
	4. <i>Assembly</i> (Pembuatan)	44
	5. <i>Testing</i> (Pengujian)	52
	6. <i>Distribution</i> (Penyaluran)	64
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan.....	65
	B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Literatur Penelitian Terdahulu	25
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	35
Tabel 4.2 <i>Material Collecting</i>	40
Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha Test</i>	53
Tabel 4.4 Daftar nama responden	57
Tabel 4.5 Daftar Pertanyaan.....	58
Tabel 4.6 Skala Jawaban.....	59
Tabel 4.7 Presentase Nilai.....	59
Tabel 4.8 Hasil Tanggapan Responden.....	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Android versi 1.1	14
Gambar 2.2 Android versi 1.5 <i>Cupcake</i>	14
Gambar 2.3 Android versi 1.6 <i>Donut</i>	15
Gambar 2.4 Android versi 2.0/2.1 <i>Éclair</i>	15
Gambar 2.5 Android versi 2.2 <i>Froyo</i>	16
Gambar 2.6 Android versi 2.3 <i>Gingerbread</i>	16
Gambar 2.7 Android versi 3.0/3.1 <i>Honeycomb</i>	17
Gambar 2.8 Android versi 4.0 <i>Ice Cream Sandwich</i>	18
Gambar 2.9 Android versi 4.1 <i>Jelly Bean</i>	18
Gambar 2.10 Android versi 4.4 <i>KitKat</i>	19
Gambar 2.11 Contoh soal.....	21
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan multimedia (<i>MDLC</i>).....	31
Gambar 4.1 Struktur Navigasi	39
Gambar 4.2 Pembuatan karakter anak sekolah.....	44
Gambar 4.3 Pembuatan bahan judul dan tombol.....	45
Gambar 4.4 Pembuatan komponen.....	45
Gambar 4.5 Tampilan opening <i>game</i>	45
Gambar 4.6 Menu utama.....	46
Gambar 4.7 Cara bermain <i>game</i>	46
Gambar 4.8 Info pembuat.....	47
Gambar 4.9 Materi.....	47
Gambar 4.10 Tampilan level 1	48
Gambar 4.11 Tampilan level 2	48
Gambar 4.12 Tampilan level 3	49
Gambar 4.13 Tampilan soal	50
Gambar 4.14 Tampilan jawaban salah.....	50
Gambar 4.15 Tampilan anda menang	51
Gambar 4.16 Tampilan <i>menu</i> keluar.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Daftar Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 4. Dokumentasi
- Lampiran 5. Jawaban Responden
- Lampiran 6. Script Code Program
- Lampiran 7. Modul materi Bilangan dan Faktor Prima

