

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Tempat dan Waktu Penelitian	25
B. Metode Pengumpulan Data.....	25
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	30
D. Konsep Penelitian.....	30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	37
A. Tahap <i>Define</i>	37
B. Tahap <i>Design</i>	42
C. Tahap <i>Developmentment</i>	51
D. Tahap <i>Disseminate</i>	63
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	21
Tabel 3. 1 Kategori Kriteria Kelayakan	29
Tabel 3. 2 Alat dan Bahan Penelitian.....	30
Tabel 4. 1 Aspek Analisis Kebutuhan.....	38
Tabel 4. 2 Aspek Analisis Karakteristik Siswa.....	39
Tabel 4. 3 Aspek Analisis Keterampilan Siswa.....	40
Tabel 4. 4 Aspek Analisis Konsep Media.....	41
Tabel 4. 5 Aspek Analisis Tujuan.....	41
Tabel 4. 6 Indikator Materi	44
Tabel 4. 7 <i>Storyboard</i> Game	46
Tabel 4. 9 Contoh Materi dalam Game.....	49
Tabel 4. 10 Instrumen Pertanyaan Kuis Game.....	50
Tabel 4. 11 Hasil Pengujian Alpha	61
Tabel 4. 12 Rincian Pertanyaan Pengujian Beta.....	64
Tabel 4. 13 Nama Responden	65
Tabel 4. 14 Hasil Pengujian Beta.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan 4D	14
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	31
Gambar 4. 1 <i>Flowchart Gameplay</i>	45
Gambar 4. 2 Tampilan Logo	46
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Utama	47
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Informasi	47
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Kompetensi Dasar	47
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Materi	47
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman <i>in GAME</i>	48
Gambar 4. 8 Situasi Benar	48
Gambar 4. 9 Situasi Jawaban Salah	48
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman <i>Victory Scene</i>	48
Gambar 4. 11 Aset Game	52
Gambar 4. 12 <i>Scene Awal</i>	53
Gambar 4. 13 <i>Scene Utama / Beranda</i>	54
Gambar 4. 14 <i>Scene Materi</i>	55
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Scene Kuis</i>	56
Gambar 4. 16 <i>Script Game Manager</i>	58
Gambar 4. 17 <i>Script Player Controller</i>	59
Gambar 4. 18 <i>Level Management</i>	60
Gambar 4. 19 <i>Built Projek</i>	60

DAFTAR ISTILAH

KKM : Kriteria Ketuntasan Minimal

SFX : *Sound Effect*



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3. Dokumentasi Wawancara
- Lampiran 4. Dokumentasi Pengujian
- Lampiran 5. Dokumentasi Penyerahan
- Lampiran 6. Buku Rujukan Penelitian
- Lampiran 7. Kuesioner Validasi Ahli
- Lampiran 8. Kuesioner Analisis Awal
- Lampiran 9. Kuesioner Akhir / Pengujian Beta

