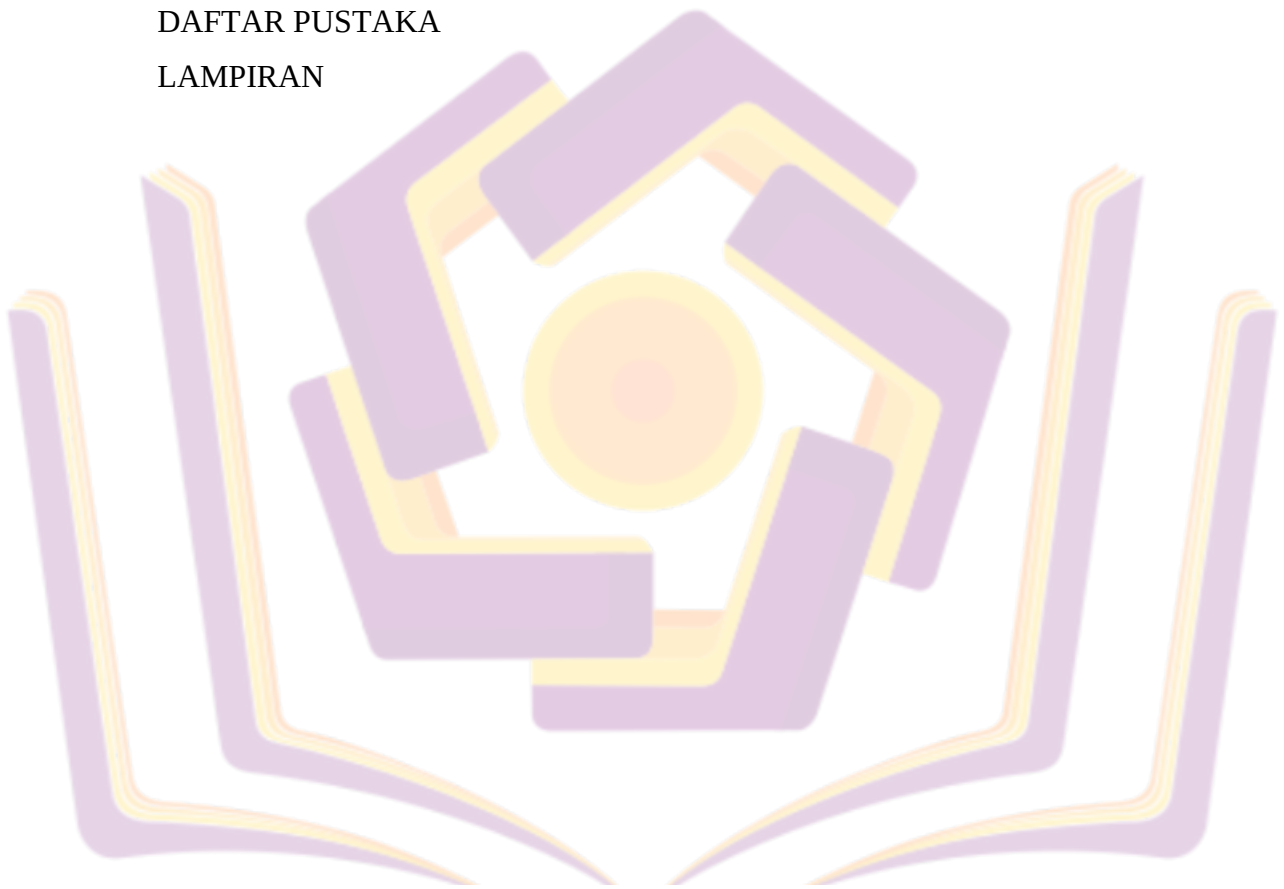


DAFTAR ISI

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.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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.....	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	15
B. Metode Pengumpulan Data.....	15
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	16
D. Konsep Penelitian	17

E. Tahapan Metode Pengembangan	20
F. Uji Hasil.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
A. Hasil Penelitian	25
B. Pembahasan.....	60
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	13
Tabel 3.1 Kategori Penilaian Efektifitas	24
Tabel 4.1 Pertanyaan Wawancara Analisis Masalah	26
Tabel 4.2 Pertanyaan Wawancara Analisis Kebutuhan Konten.....	27
Tabel 4.3 Analisis <i>User Experience</i>	28
Tabel 4.4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	29
Tabel 4.5 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30
Tabel 4.6 Perancangan dan Penentuan Materi	31
Tabel 4.7 Perancangan Storyboard	32
Tabel 4.8 Hasil Pengujian Black Box	55
Tabel 4.9 Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	17
Gambar 4. 1 Diagram Flowchart.....	34
Gambar 4.2 Asset Objek Buah-buahan dan Sayuran	36
Gambar 4.3 Asset Tombol.....	36
Gambar 4.4 Asset <i>Background Main Menu</i>	37
Gambar 4.5 Asset <i>Background</i> dan Tombol	38
Gambar 4.6 Asset <i>Audio</i>	39
Gambar 4.7 <i>Scene Editor</i> Tampilan <i>Main Menu</i>	40
Gambar 4.8 <i>Scene Editor</i> Tampilan <i>Adventure</i>	40
Gambar 4.9 <i>Scene Editor</i> Tampilan <i>Study</i>	41
Gambar 4.10 <i>Scene Editor</i> Tampilan <i>Quiz</i>	42
Gambar 4.11 Tampilan <i>main menu</i>	43
Gambar 4.12 Tampilan <i>Menu Setting</i>	43
Gambar 4.13 <i>Script</i> Tombol <i>Play</i>	44
Gambar 4.14 <i>Script</i> Tombol <i>Setting</i>	45
Gambar 4.15 <i>Script</i> Tombol <i>Exit</i>	45
Gambar 4.16 Tampilan <i>Scene Adventure</i>	46
Gambar 4.17 <i>Script Player Movement</i>	47
Gambar 4.18 <i>Inspector</i> Pada <i>Script Player Movement</i> di <i>Unity</i>	48
Gambar 4.19 <i>Script</i> pergerakan kamera.....	48
Gambar 4.20 <i>Inspector</i> Pada <i>Script</i> Pergerakan Kamera.....	49
Gambar 4.21 <i>Script</i> Perpindahan <i>Scene Adventure</i> ke <i>Study</i>	49
Gambar 4. 22 Tampilan <i>Scene Study</i>	50
Gambar 4.23 <i>Script</i> Tombol Navigasi	51
Gambar 4.24 Tampilan <i>Scene Quiz</i>	52
Gambar 4.25 <i>Script</i> Masuk ke <i>Quiz</i>	53
Gambar 4.26 <i>Script Feedback</i> Jawaban	54

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 3. Surat Balasan Permohonan Izin Penelitian
- Lampiran 4. Detail Soal Untuk *Pre-Test* dan *Post-Test*
- Lampiran 5. Lembar Jawab Siswa (*Pre-Test*)
- Lampiran 6. Lembar Jawab Siswa (*Post-Test*)
- Lampiran 7. Dokumentasi Kegiatan Wawancara dan Observasi
- Lampiran 8. Dokumentasi Kegiatan Implementasi

