

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	xv
ABSTRAK.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
B. Metode Pengumpulan Data.....	24
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	27
D. Konsep Penelitian	29
E. Metode Pengembangan.....	35

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Pembahasan.....	42
B. Hasil	106
BAB V PENUTUP.....	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	22
Tabel 3. 1 Angket Responden	39
Tabel 4. 1 Tampilan <i>Storyboard</i>	47
Tabel 4. 2 Sprite Triangle Idle	54
Tabel 4. 3 Sprite Triangle Walk.....	55
Tabel 4. 4 Sprite Triangle Jump.....	55
Tabel 4. 5 Sprite User Interface	56
Tabel 4. 6 Sound BGM	59
Tabel 4. 7 Sound SFX	59
Tabel 4. 8 Dubbing NPC.....	61
Tabel 4. 9 Tahap testing	80
Tabel 4. 10 Kategori Jawaban.....	82
Tabel 4. 11 Hasil Beta Testing Responden	83
Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan P1-P20	85
Tabel 4. 13 Persentase Hasil	86
Tabel 4. 14 Lembar Validasi Ahli Media.....	91
Tabel 4. 15 Lembar Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4. 16 Hasil Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posttest	98
Tabel 4. 17 Nilai N-Gain.....	98
Tabel 4. 18 Hasil Analisis N-Gain	99
Tabel 4. 19 Hasil Validasi Ahli Media.....	101
Tabel 4. 20 Hasil Validasi Ahli Media.....	102
Tabel 4. 21 Hasil Validasi Materi	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Dua Dimensi.....	13
Gambar 2. 2 Bangun Datar Segitiga	14
Gambar 2.3 Metode Game Development Life Cycle.....	17
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	29
Gambar 3. 2 Metode Pengembangan GDLC	36
Gambar 4. 1 Tampilan Main menu	67
Gambar 4. 2 Tampilan Gameplay awal	68
Gambar 4. 3 Tampilan dengan NPC	68
Gambar 4. 4 Tampilan saat bertemu dengan Enemy	69
Gambar 4. 5 Tampilan Pause menu	69
Gambar 4. 6 Tampilan Awal dialog Tutorial	70
Gambar 4. 7 Tampilan dialog Tutorial tentang Hati.....	70
Gambar 4. 8 Tampilan Dialog Tutorial tentang Koin dan Kunci	71
Gambar 4. 9 Dialog Tutorial tentang Skor.....	71
Gambar 4. 10 Dialog Interaksi Non-playable Character (NPC)	72
Gambar 4. 11 Dialog interaktif tentang materi segitiga.....	72
Gambar 4. 12 Dialog interaktif tentang materi dari Sisi segitiga.....	73
Gambar 4. 13 Dialog interaktif tentang materi dari Sudut segitiga	73
Gambar 4. 14 Dialog interaktif tentang Unsur-unsur segitiga	74
Gambar 4. 15 Quiz Game Tentang Segitiga Pertama	74
Gambar 4. 16 Quiz Game Tentang Segitiga Kedua.....	75
Gambar 4. 17 Quiz tentang materi Luas Segitiga	75
Gambar 4. 18 Quiz tentang materi Luas Segitiga	76
Gambar 4. 19 Tampilan Jawaban Benar	76
Gambar 4. 20 Tampilan Jawaban Salah.....	77
Gambar 4. 21 Tampilan Finish.....	77
Gambar 4. 22 Rumus P1-P20.....	84
Gambar 4. 23 Contoh Perhitungan Rumus P1-P20.....	84
Gambar 4. 24 Persentase Total.....	87

Gambar 4. 25 Rumus N-Gain.....	99
Gambar 4. 26 Rumus Persentase Validasi Ahli Media.....	103
Gambar 4. 27 Persentase Hasil Validasi Ahli Media.....	103
Gambar 4. 28 Rumus Persentase Hasil Validasi Materi	106
Gambar 4. 29 Perhitungan Persentase Hasil Validasi Materi	106



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2
- Lampiran 3. Surat Penelitian
- Lampiran 4. Surat Balasan Dari SMP
- Lampiran 5. Beta Testing
- Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Media
- Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 8. Soal, Kunci Jawaban, Hasil Pretest dan Posttest
- Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 10. Perilisan *Game*
- Lampiran 11. Lembar Wawancara Guru dan Siswa
- Lampiran 12. Lembar Observasi Kelas Kontrol (A) dan Kelas Eksperimen (C)