

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.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Landasan Teori.....	9
B. Penelitian Sebelumnya.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
B. Metode Pengumpulan Data.....	34
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	37
D. Konsep Penelitian	38

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	98
BAB V PENUTUP.....	103
A. Kesimpulan	103
B. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	32
Tabel 3. 1 Indikator Lembar Validasi Ahli Materi	44
Tabel 3. 2 Skala Penilaian Ahli Materi	45
Tabel 3. 3 Indikator Lembar Validasi Ahli Media	45
Tabel 3. 4 Skala Penilaian Lembar Ahli Media	45
Tabel 3. 5 Indikator Angket Respon Siswa.....	47
Tabel 3. 6 Skala Penilaian Angket Respon Siswa.....	47
Tabel 3. 7 Kategori Interpretasi Validasi Ahli	48
Tabel 3. 8 Kategori Interpretasi Respon Siswa.....	49
Tabel 4. 1 Spesifikasi Perangkat Keras Pengembang	54
Tabel 4. 2 Perangkat Lunak yang Digunakan	54
Tabel 4. 3 <i>Storyboard</i> Game Edukasi 2D	61
Tabel 4. 7 Daftar Asset.....	65
Tabel 4. 8 Saran Validator ahli media.....	87
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	87
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ulang Ahli Media.....	88
Tabel 4. 11 Saran Validasi Ahli Materi	90
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	90
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa.....	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Flowchart</i> prinsip penggunaan media pembelajaran	10
Gambar 2. 2 <i>Flowchart</i> posisi <i>game</i> simulasi.....	12
Gambar 2. 3 <i>Flowchart</i> unsur multimedia interaktif	15
Gambar 2. 4 <i>Flowchart</i> mekanik <i>game</i> simulasi pengoperasian <i>computer</i>	19
Gambar 2. 5 <i>Flowchart</i> tahapan MDLC dalam perancangan <i>game</i>	27
Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	39
Gambar 3. 2 Tahapan MDLC.....	41
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Game Edukasi 2D	60
Gambar 4. 2 <i>Start Screen</i>	67
Gambar 4. 3 Halaman Materi Pembelajar 1	68
Gambar 4. 4 Halaman Materi Pembelajaran 2	69
Gambar 4. 5 Halaman Tujuan Permainan	70
Gambar 4. 6 Halaman Petunjuk Permainan	71
Gambar 4. 7 Tampilan Level 1	72
Gambar 4. 8 Rancangan Keseluruhan Level 1	73
Gambar 4. 9 Tampilan Awal Misi 1	74
Gambar 4. 10 Contoh Jawaban Benar.....	75
Gambar 4. 11 Contoh Jawaban Salah	75
Gambar 4. 12 Tampilan Misi 2	77
Gambar 4. 13 Tampilan Panel Mengetik	78
Gambar 4. 14 Tampilan Ketikan Salah.....	78
Gambar 4. 15 Tampilan Ketikan Benar	78
Gambar 4. 16 Tampilan Level 2	80
Gambar 4. 17 Rancangan Keseluruhan Level 2.....	80
Gambar 4. 18 Tampilan Misi 3	82
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Output Device</i>	83
Gambar 4. 20 Tampilan Panel Misi Terakhir.....	84
Gambar 4. 21 Tampilan Misi 4	84
Gambar 4. 22 Tampilan <i>End Screen</i>	85

Gambar 4. 23 <i>Build Settings</i> atau file .exe	93
Gambar 4. 24 folder <i>Build Game</i>	94



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Hasil wawancara
- Lampiran 3 Validasi Ahli Media
- Lampiran 4 Hasil Respon Siswa
- Lampiran 5 Lembar Angket Respon Siswa
- Lampiran 6 Dokumentasi Demo di Kelas
- Lampiran 7 Lembar Validasi Materi

