

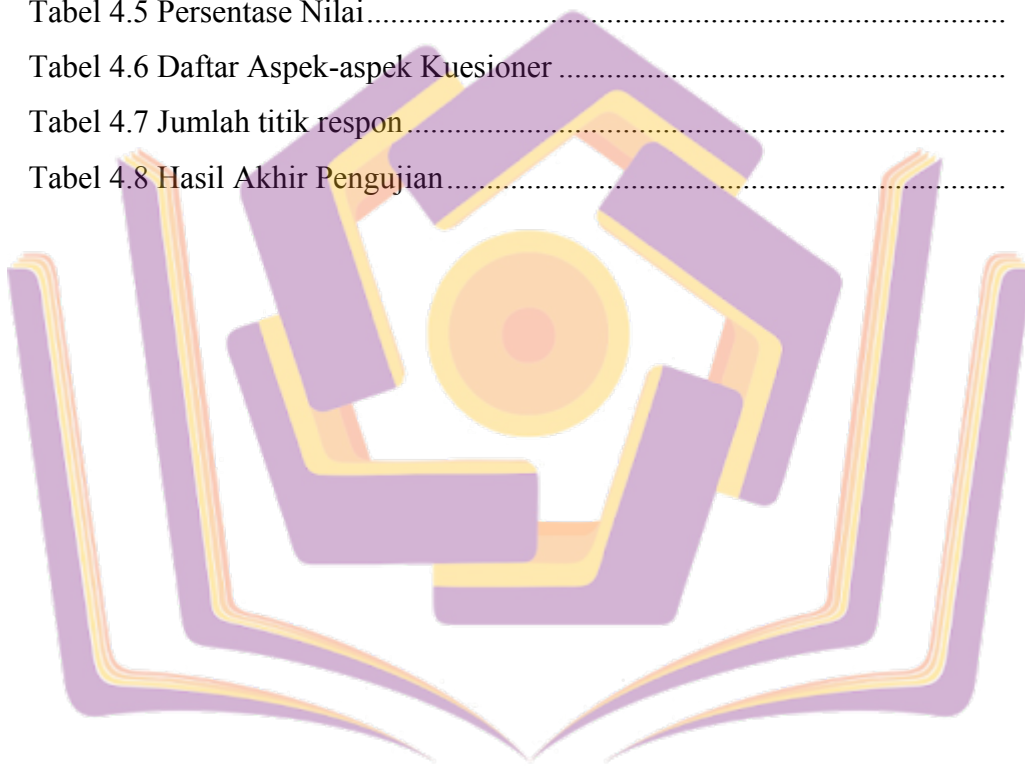
DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| 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..... | 4 |
| C. Batasan Masalah..... | 4 |
| D. Tujuan Penelitian | 4 |
| E. Manfaat Penelitian | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| A. Landasan Teori | 6 |
| 1. Media Pembelajaran | 6 |
| 2. Matematika..... | 7 |
| 3. Pembelajaran berbasis komputer..... | 8 |
| 4. Game | 10 |
| 5. Game Edukasi..... | 12 |
| 6. Multimedia..... | 14 |

| | | |
|---------|--|----|
| | 7. Software yang digunakan..... | 18 |
| | B. Penelitian Sebelumnya | 19 |
| BAB III | METODE PENELITIAN | |
| | A. Tempat Penelitian..... | 23 |
| | B. Waktu Penelitian | 23 |
| | C. Metode Pengumpulan Data..... | 23 |
| | 1. Studi Pustaka | 23 |
| | 2. Wawancara | 23 |
| | 3. Kuesioner | 24 |
| | D. Alat Penelitian..... | 24 |
| | E. Bahan Penelitian..... | 25 |
| | F. Konsep Penelitian..... | 25 |
| BAB IV | HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| | A. Analisis Hasil | 29 |
| | 1. Pengkonsepan (<i>Concept</i>) | 29 |
| | 2. Perancangan (<i>Design</i>)..... | 31 |
| | 3. Pembuatan (<i>Assembly</i>)..... | 33 |
| | 4. Pengujian (<i>Testing</i>)..... | 52 |
| | 5. Distribution..... | 64 |
| BAB V | PENUTUP | |
| | A. Kesimpulan | 65 |
| | B. Saran..... | 65 |
| | DAFTAR PUSTAKA | |
| | LAMPIRAN | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian..... | 22 |
| Tabel 4.1 Storyboard..... | 32 |
| Tabel 4.2 Rencana Pengujian <i>Alpha</i> | 53 |
| Tabel 4.3 Pengujian <i>Alpha</i> | 55 |
| Tabel 4.4 Nama Responden | 57 |
| Tabel 4.5 Persentase Nilai..... | 58 |
| Tabel 4.6 Daftar Aspek-aspek Kuesioner | 59 |
| Tabel 4.7 Jumlah titik respon..... | 60 |
| Tabel 4.8 Hasil Akhir Pengujian..... | 63 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 3.1 <i>Multimedia development life cycle</i> | 26 |
| Gambar 4.1 Struktur Navigasi | 33 |
| Gambar 4.2 Tahap Pertama | 34 |
| Gambar 4.3 Tahap Kedua | 35 |
| Gambar 4.4 Tahap Ketiga | 36 |
| Gambar 4.5 Tahap Keempat | 37 |
| Gambar 4.6 Tahap Kelima | 38 |
| Gambar 4.7 Tahap Keenam | 39 |
| Gambar 4.8 Tahap Ketujuh | 40 |
| Gambar 4.9 Tahap Kedelapan | 41 |
| Gambar 4.10 Tahap Kesembilan | 42 |
| Gambar 4.11 Tahap Kesepuluh | 43 |
| Gambar 4.12 Tahap Kesebelas | 44 |
| Gambar 4.13 Tahap Keduabelas | 45 |
| Gambar 4.14 Tahap Ketigabelas | 46 |
| Gambar 4.15 Tahap Keempatbelas | 47 |
| Gambar 4.16 Tahap Kelimabelas | 48 |
| Gambar 4.17 Tahap Keenambelas | 49 |
| Gambar 4.18 Tahap Ketujuhbelas | 50 |
| Gambar 4.19 Tahap Kedelapanbelas | 51 |
| Gambar 4.20 Tahap Kesembilanbelas | 52 |

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Hasil Wawancara
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Pembimbing
- Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 4. Data Nilai UAS
- Lampiran 5. Data Nilai KKM
- Lampiran 6. Kuesioner
- Lampiran 7. Foto Dokumentasi

