

## DAFTAR ISI

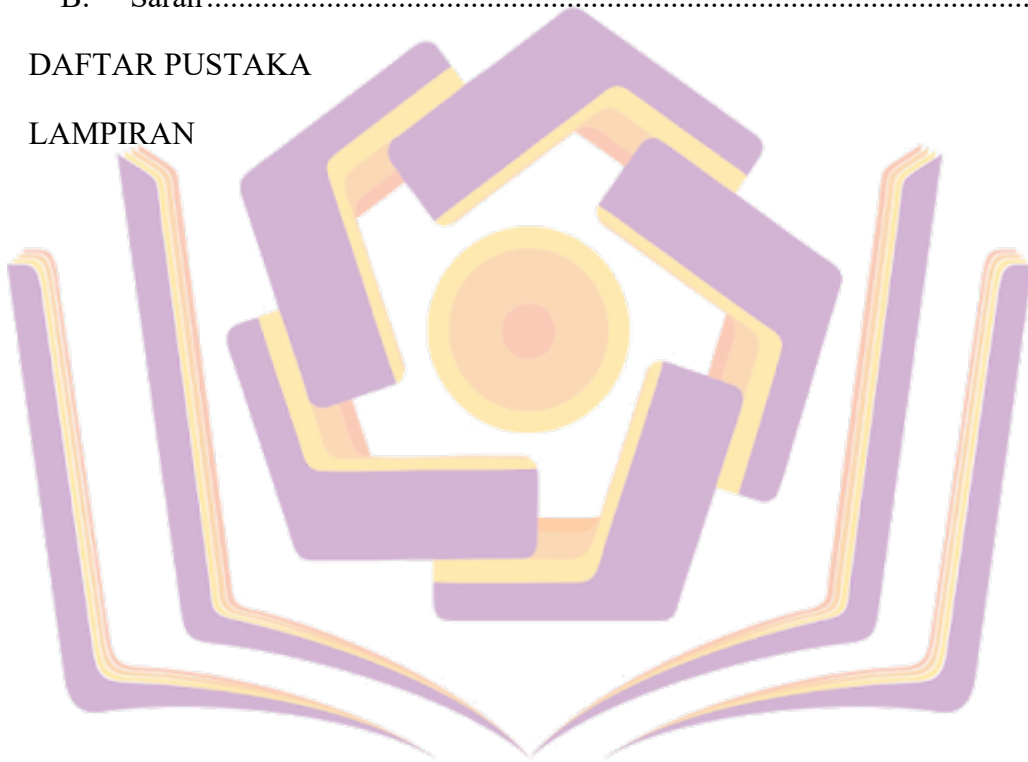
HALAMAN SAMBUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Masalah .....	6
D. Batasan Masalah.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Landasan Teori.....	9
1. Game .....	9
2. Jenis-Jenis <i>Game</i> .....	10

3. <i>Game</i> Edukasi .....	12
4. Siklus Hidrologi .....	15
5. Siswa .....	19
6. Sekolah Dasar .....	20
7. Unity .....	22
8. Android .....	23
9. Adobe Illustrator .....	27
B. Bahasa Pemrograman Unity Berbasis C# .....	28
C. Penelitian Sebelumnya .....	29
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
B. Metode Pengumpulan Data .....	35
1. Metode Observasi .....	35
2. Wawancara .....	36
3. Studi Pustaka .....	36
4. Dokumentasi .....	37
5. Kuisisioner .....	37
C. Alat dan Bahan Penelitian .....	38
1. Alat Penelitian .....	38
2. Bahan-bahan penelitian .....	38
3. Konsep Penelitian .....	38
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Analisis Hasil .....	43
1. Konsep ( <i>Concept</i> ) .....	43
2. Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	48

3. Pengumpulan Materil ( <i>Materil collecting</i> ) .....	52
4. Pembuatan ( <i>Assembly</i> ) .....	54
5. Pengujian ( <i>Testing</i> ).....	68
6. <i>Distribution</i> .....	76
BAB V PENUTUP.....	77
A. Kesimpulan .....	77
B. Saran.....	77

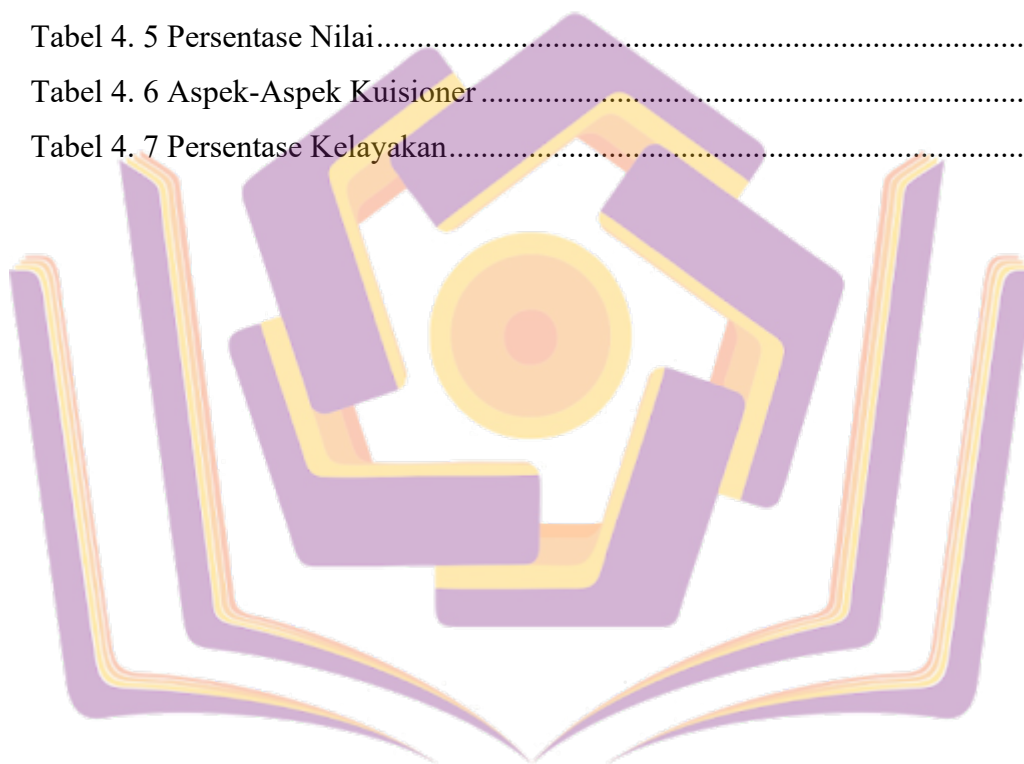
DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Nilai Ulangan Harian dan Ulangan Tengah Semester .....	4
Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya .....	32
Tabel 4. 1 Storyboard .....	48
Tabel 4. 2 Materil Collecting .....	52
Tabel 4. 3 Pengujian Alpha Test .....	68
Tabel 4. 4 Responden .....	72
Tabel 4. 5 Persentase Nilai .....	74
Tabel 4. 6 Aspek-Aspek Kuisisioner .....	74
Tabel 4. 7 Persentase Kelayakan .....	75



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Siklus Hidrologi .....	16
Gambar 2. 2 logo Android. ....	23
Gambar 2. 3 Logo Android Jelly Bean .....	24
Gambar 2. 4 Logo Android Kitkat .....	25
Gambar 2. 5 Logo Android Lolipop .....	26
Gambar 3. 1 Diagram Alur Penelitian.....	39
Gambar 3. 2 Metode MDLC .....	41
Gambar 4. 1 Struktur Navigasi .....	51
Gambar 4. 2 Design Karakter.....	54
Gambar 4. 3 Design Ilustrasi.....	55
Gambar 4. 4 Scene Baru.....	55
Gambar 4. 5 Scene halaman awal .....	56
Gambar 4. 6 Scene intro.....	56
Gambar 4. 7 Scene Menu Utama .....	57
Gambar 4. 8 Scene Pilih Tahapan .....	57
Gambar 4. 9 Scene materi .....	58
Gambar 4. 10 Kode Materi.....	59
Gambar 4. 11 Kode Ilustrasi Hujan .....	60
Gambar 4. 12 Kode Text Berjalan .....	61
Gambar 4. 13 Scene Soal .....	61
Gambar 4. 14 Kode Perpindahan Scene.....	62
Gambar 4. 15 Kode Manajemen Soal dan Jawaban.....	65

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3. Daftar Wawancara
- Lampiran 4. Data Nilai Ulangan Harian dan Ulangan Tengah Semester 1 Tahun  
Ajaran 2019/2020
- Lampiran 5. Kesesuaian Materi
- Lampiran 6 . Kuisisioner
- Lampiran 7 . Dokumentasi

