

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUT.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
RINGKASAN.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	8
1. Bahasa Inggris.....	8
2. <i>Vocabulary</i> (kosakata).....	10
3. Media Pembelajaran.....	11
4. <i>Game</i>	13
5. <i>Game Edutainment</i>	17
6. Multimedia.....	20

	7. Adobe Flash	20
	B. Penelitian Sebelumnya	23
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Waktu Penelitian	28
	B. Metode Pengumpulan Data	28
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	30
	D. Konsep <i>Game</i>	31
	E. Konsep Penelitian	32
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	40
	B. Analisis Hasil	41
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	70
	B. Saran	71
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya.....	25
Tabel 3.1 Rencana Pengujian	35
Tabel 3.2 Daftar Aspek-aspek yang diujikan pada kuisisioner	37
Tabel 3.3 Bobot Nilai.....	38
Tabel 4.1 Pengumpulan Material	49
Tabel 4.2 Hasil pengujian	59
Tabel 4.3 Daftar pertanyaan yang diujikan pada kuisisioner.....	60
Tabel 4.4 Daftar Responden.....	61
Tabel 4.5 Hasil Responden.....	63
Tabel 4.6 Hasil Akhir Pengujian.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	32
Gambar 4.1 Tampilan <i>scene</i> ruang tamu <i>level 1</i>	44
Gambar 4.3 Tampilan <i>scene</i> ruang kamar tidur <i>level 2</i>	45
Gambar 4.3 Tampilan <i>scene</i> ruang dapur <i>level 3</i>	45
Gambar 4.4 Tampilan <i>scene</i> ruang kamar mandi <i>level 4</i>	46
Gambar 4.5 <i>Screen Flow</i>	47
Gambar 4.6 Tampilan Pada <i>Scene Home</i>	48
Gambar 4.7 Tampilan Pilihan <i>Level</i>	48
Gambar 4.8 Pembuatan konten game pada <i>Corel Draw X7</i>	51
Gambar 4.9 Proses pembuatan background <i>game</i> pada <i>Corel Draw X7</i>	51
Gambar 4.10 Proses pembuatan background <i>level 1</i> pada <i>game</i>	52
Gambar 4.11 Proses pembuatan background <i>level 2</i> pada <i>game</i>	52
Gambar 4.12 Proses pembuatan background <i>level 3</i> pada <i>game</i>	53
Gambar 4.13 Proses pembuatan background <i>level 4</i> pada <i>game</i>	53
Gambar 4.14 Pembuatan menu utama	54
Gambar 4.15 Pembuatan <i>scene</i> pilihan <i>level</i>	54
Gambar 4.16 Proses pembuatan <i>level 1</i>	55
Gambar 4.17 Proses pembuatan <i>level 2</i>	55
Gambar 4.18 Proses pembuatan <i>level 3</i>	56
Gambar 4.19 Proses pembuatan <i>level 4</i>	56
Gambar 4.20 Proses pembuatan <i>Reward level 1</i>	57
Gambar 4.21 Proses pembuatan <i>Reward level 2</i>	57
Gambar 4.22 Proses pembuatan <i>Reward level 3</i>	58
Gambar 4.23 Proses pembuatan <i>Reward level 4</i>	58



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Hasil Kuisisioner

