

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	viii
MOTTO.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRAK	xi
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Ruang Lingkup.....	2
1.3. Rumusan Masalah	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5

2.1	<i>Game Edukasi</i>	5
2.2	<i>Construct 2</i>	5
2.3	Metode <i>ADDIE</i>	6
2.4	Penelitian Terdahulu	8
BAB III METODE PENELITIAN.....		13
3.1	Metode Pengembangan <i>Game Edukasi</i>	13
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		22
4.1	Hasil Penelitian	22
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		30
5.1	Kesimpulan	30
5.2	Saran.....	30
Daftar Pustaka		31
LAMPIRAN		32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Langkah-langkah Metode Pengembangan Addie	7
Gambar 3. 1 Flowchard tahap analisis	13
Gambar 3. 2 Flowchard Tahapan desain.....	14
Gambar 3. 3 Desain Tampilan Dasar	17
Gambar 3. 4 Pembuatan Permainan	20
Gambar 3. 5 Gambar tahap penerapan pembuatan game pada aplikasi.....	21
Gambar 4. 1 Tampilan Permainan	22
Gambar 4. 2 Tampilan Home Page	23
Gambar 4. 3 Tampilan Pemilihan kelas	24
Gambar 4. 4 Tampilan Scene 3 materi Pembelajaran	25
Gambar 4. 5 Tampilan Pembelajaran selesai	25

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 3. 1 Storyboard Tampilan Permainan Edukasi Matematika	15
Tabel 3. 2 Fungsi tombol pada tampilan.....	18
Tabel 4. 1 Pengujian pada Scene.....	26