

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
MOTTO.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup	3
1.3. Rumusan Masalah.....	3
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Tujuan Penelitian	3
1.6. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Game Edukasi.....	5
2.1.1 Unity	5
2.1.2 Android	6
2.1.3 Aset Game	6
2.1.4 Flowchart.....	6
2.1.5 Storyboard	7
2.1.6 Navigasi	7
2.1.7 Pengambilan Data	7

2.2.	Metode ADDIE	8
2.3.	Metode Gamifikasi	9
2.4.	Penelitian Terdahulu Terkait	10
2.4.1	Tempat Penelitian	13
BAB III METODE PENELITIAN		14
3.1.	Subjek Penelitian	14
3.2.	Tahapan Pengembangan Game Menggunakan Metode ADDIE dan Gamifikasi	14
3.2.1.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	15
3.2.2.	Tahap Desain (Perancangan)	15
3.2.2.1	Aset Game	17
3.2.2.1	Navigasi	17
3.2.3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	18
3.2.4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	20
3.2.5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	21
3.3.	Jadwal Pembuatan	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Hasil Penelitian	24
4.1.1	Hasil Implementasi Tampilan Awal Scene (<i>Main Menu</i>)	24
4.1.2	Hasil Implementasi Tampilan Scene Kedua (Belajar)	25
4.1.3	Hasil Implementasi Tampilan Scene Ketiga (Pengenalan Huruf)	25
4.1.4	Hasil Implementasi Tampilan Scene Keempat (Pengenalan Angka)	26
4.1.5	Hasil Implementasi Tampilan Scene Kelima (Game Menghitung)	27
4.1.6	Hasil Implementasi Tampilan Scene Keenam (Game Menulis) ...	27
4.2	Hasil Pengujian	28
4.2.1	Hasil Pengujian Tampilan Antarmuka	28
4.3	Hasil Pengumpulan Data di TK Kurnia	29
4.3.1	Data Jumlah Siswa	29
4.3.2	Evaluasi Berdasarkan Empat Tahap Pembelajaran	30
4.3.3	Persentase Keberhasil	31
4.3.4	Siswa yang Mengalami Kesulitan	31

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	33
5.1 Kesimpulan.....	33
5.2 Saran	33
DAFTAR PUSTAKA	34
LAMPIRAN	37