

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO.....	vi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRACT.....	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan Penelitian	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Game Edukasi.....	5
2.1.1 Smart Apps Creator.....	5
2.1.2 Canva.....	7
2.1.3 Android	8
2.1.4 Aset Game	9
2.1.5 Navigasi.....	9
2.2 Metode ADDIE (<i>Analys, Desaign, Development, Implementation, evaluate</i>)	10
2.3 Penelitian Terdahulu	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	14

3.1	Model Pengembangan	14
3.2	Prosedur Pengembangan	14
3.2.1	Analyze	14
3.2.2	Design	16
3.2.3	Development	21
3.2.4	Implementation	22
3.2.5	Evaluate.....	22
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	23
4.1	Hasil Penelitian	23
4.2	Pengujian	30
4.2.1	Hasil Pengujian Tampilan Antarmuka (Interface)	30
4.2.2	Hasil Pengujian Aplikasi	33
4.3	Hasil Ujicoba Aplikasi	35
4.4	Hasil Kuisisioner Penelitian Aplikasi dari Wali Kelas	36
4.5	Merilis Apliaksi.....	36
BAB V	PENUTUP	38
5.1	Kesimpulan	38
5.2	Saran	39
DAFTAR PUSTAKA.....		40
LAMPIRAN		41