

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR RUMUS.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Tujuan Penelitian.....	7
1.5. Manfaat Penelitian	7
1.6. Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1. Pengertian Belajar	9
2.2. Pembelajaran	10
2.3. Hasil Belajar.....	12
2.3.1. Metode Pembelajaran.....	13
2.3.2. Perangkat Pembelajaran	20
2.4. Rekayasa Perangkat Lunak Multimedia.....	22
2.5. Teori Game	22
2.5.1. Pengertian Game	22

2.5.2. Jenis-Jenis Game.....	24
2.5.3. Adventure Game.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1. Metode Penelitian.....	26
3.2. Desain Penelitian.....	26
3.3. Populasi Dan Sampel	31
3.4. Instrumen Penelitian.....	31
3.5. Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1. Hasil	42
4.1.1. Tahap Analisis	42
4.1.2. Tahap Desain.....	49
4.1.3. Tahap Pengembangan.....	65
4.1.4. Tahap Implementasi	71
4.1.5. Tahap Penilaian	71
4.2. Pembahasan Penelitian.....	73
4.2.1. Tahap Analisis	73
4.2.2. Tahap Desain.....	74
4.2.3. Tahap Pengembangan.....	86
4.2.4. Tahap Implementasi	111
4.2.5. Tahap Penilaian	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	128
5.1. Simpulan	128
5.2. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	130