

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN DOKUMEN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	I-1
1.1 Latar Belakang.....	I-1
1.2 Rumusan Masalah.....	I-4
1.3 Batasan Masalah	I-4
1.4 Tujuan Penelitian	I-5
1.5 Manfaat Penelitian.....	I-5
BAB II LANDASAN TEORI	II-1
2.1 Landasan Teori.....	II-1
2.1.1 Penelitian pengembangan	II-1
2.1.2 <i>Game</i> Edukasi	II-4
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	II-8
2.1.4 Kurikulum Merdeka Belajar	II-10
2.1.5 Jenjang Fase C Sekolah Dasar	II-11
2.1.6 Aplikasi Scratch 3	II-14
2.1.7 Minat Belajar siswa	II-17
2.1.8 Kelayakan Media Pembelajaran	II-18
2.2 Penelitian Terkait / <i>State of The Art</i>	II-20
2.3 Matriks Penelitian.....	II-29
2.4 Relevansi Penelitian	II-35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	III-1
3.1 Metode Penelitian	III-1
3.2 Kajian Pustaka	III-3
3.2.1 Literature Review	III-3
3.2.2 Jurnal.....	III-4
3.2.3 Observasi Lapangan.....	III-5
3.2.4 Aplikasi Sejenis	III-6
3.3 Analisis	III-6
3.3.1 Analisis Kebutuhan (HW / SW)	III-7
3.3.2 Analisis Kebutuhan Materi	III-8
3.3.3 Analisis Kebutuhan Ahli	III-9
3.4 <i>Design</i>	III-11
3.4.1 Sketsa	III-11
3.4.2 <i>Low Fidelity</i>	III-12
3.4.3 <i>High Fidelity</i>	III-12
3.4.4 Rancangan UI	III-13
3.4.5 Rancangan Navigasi	III-14
3.4.6 Hierarki	III-14
3.4.7 Rancangan Aset.....	III-15
3.5 Development & Implementation	III-16
3.5.1 Pembuatan.....	III-16
3.5.2 Pengujian	III-17
3.6 <i>Evaluation</i>	III-22
3.6.1 Analisa Hasil Ahli Media.....	III-22
3.6.2 Analisa Hasil Ahli Materi	III-24
3.6.3 Analisa Hasil BVA.....	III-25
3.6.4 Analisa Hasil Minat Siswa.....	III-26
3.7 <i>Distribution</i>	III-28
3.7.1 Aplikasi.....	III-28
3.7.2 <i>Memory Usage</i>	III-28
3.7.3 <i>Hardware Requirement</i>	III-29

3.7.4	<i>Software Requirement</i>	III-30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		IV-1
4.1	Kajian Pustaka	IV-1
4.2	Analisis	IV-3
4.2.1	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	IV-4
4.2.2	Analisis Kebutuhan Materi	IV-8
4.2.3	Hasil Analisis Ahli	IV-11
4.3	Design	IV-14
4.3.1	Hasil Sketsa dan Rancangan Antar Muka	IV-14
4.3.2	<i>Quiz</i> Game Pada Materi Bilangan Bulat.....	IV-27
4.3.3	Hasil Low Fidelity dan High Fidelity	IV-32
4.4	Development dan Implementation.....	IV-37
4.4.1	<i>Flowchart</i>	IV-37
4.4.2	UML <i>Class</i> Diagram.....	IV-39
4.4.3	UML <i>Use Case</i> Diagram.....	IV-40
4.4.4	UML Activity Diagram.....	IV-40
4.4.5	Pengujian	IV-41
4.4.6	Behavioral and Visual Analysis (BVA).....	IV-46
4.5	Evaluation.....	IV-47
4.5.1	Hasil Pengujian dari Ahli Media	IV-47
4.5.2	Hasil Pengujian dari Ahli Materi	IV-48
4.5.3	Hasil Pengujian Minat Siswa.....	IV-49
4.5.4	Hasil Pengujian Fungsionalitas dengan BVA	IV-50
4.6	<i>Distribution</i>	IV-51
4.6.1	Aplikasi.....	IV-52
4.6.2	Memory Usage.....	IV-52
4.6.3	Hardware & Software	IV-52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		xvi
5.1	Kesimpulan Penelitian.....	xvi
5.2	Saran	xvii
DAFTAR PUSTAKA.....		xviii

LAMPIRAN.....	xxvii
----------------------	--------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	II-19
Tabel 2.2 <i>State of The Art</i>	II-20
Tabel 2.3 Matriks Penelitian	II-29
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Teknis	III-18
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Isi dan Tujuan	III-19
Tabel 3. 3 Kriteria Skor Jawaban	III-23
Tabel 3. 4 Kriteria Validitas.....	III-23
Tabel 3. 5 Kriteria Skor Jawaban	III-24
Tabel 3. 6 Kriteria Validitas.....	III-25
Tabel 3. 7 Rencana pengujian fungsionalitas dengan BVA	III-26
Tabel 3. 10 Kriteria pemberian skor Angket Siswa.....	III-27
Tabel 3. 11 Kriteria minat siswa.....	III-27
Tabel 4. 1 Kebutuhan <i>Hardware</i> Peneliti	IV-5
Tabel 4.2 Kebutuhan <i>Software</i> peneliti	IV-6
Tabel 4.3 Kebutuhan <i>Hardware</i> Peserta didik	IV-7
Tabel 4.4 Garis Besar Program Media	IV-9
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media	IV-11
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Ahli Materi	IV-12
Tabel 4.7 Hasil Pengukuran Minat Siswa	IV-14
Tabel 4.8 Storyboard	IV-34
Tabel 4.9 BVA untuk skor kuis.....	IV-46
Tabel 4.10 Tabel Blackbox Testing (BVA).....	IV-47
Tabel 4.11 Hasil Evaluasi Penilaian Ahli Media	IV-48
Tabel 4.12 Hasil Evaluasi Penilaian Ahli Materi	IV-48
Tabel 4.13 Hasil Pengukuran Minat Siswa	IV-49
Tabel 4.14 Hasil Evaluasi Penilaian Peserta Didik	IV-50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	III-1
Gambar 4. 1 Tombol <i>Start</i>	IV-15
Gambar 4. 2 Sprite Tombol Start	IV-16
Gambar 4.3 Tombol Konsep	IV-16
Gambar 4. 4 Sprite Tombol Konsep.....	IV-17
Gambar 4. 5 Tombol Panah.....	IV-18
Gambar 4. 6 Sprite Tombol Panah	IV-18
Gambar 4.7 Tombol A, B, C, D.....	IV-19
Gambar 4. 8 Sprite Tombol A, B, C, D	IV-19
Gambar 4.9 Karakter Pertama.....	IV-20
Gambar 4. 10 Sprite Karakter Pertama	IV-20
Gambar 4.11 Karakter Kedua.....	IV-21
Gambar 4. 12 Sprite Karakter Kedua	IV-22
Gambar 4.13 Karakter Ketiga	IV-22
Gambar 4. 14 Sprite Karakter Ketiga.....	IV-23
Gambar 4.15 Karaktek keempat.....	IV-24
Gambar 4. 16 Sprite Karakter Keempat.....	IV-24
Gambar 4.17 Karakter Kelima	IV-25
Gambar 4. 18 Sprite Karakter Kelima.....	IV-25
Gambar 4.19 Video	IV-26
Gambar 4. 20 Sprite Video.....	IV-26
Gambar 4.21 Menu Utama.....	IV-27
Gambar 4.22 Profil.....	IV-28
Gambar 4.23 Petunjuk.....	IV-28
Gambar 4.24 Konsep.....	IV-29
Gambar 4.25 Contoh Soal.....	IV-29
Gambar 4.26 Penyelesaian Soal.....	IV-30
Gambar 4.27 Quiz	IV-30
Gambar 4.28 Penjumlahan dan Pengurangan	IV-31

Gambar 4.29 Perkalian.....	IV-31
Gambar 4.30 Mini <i>Game</i>	IV-32
Gambar 4.31 <i>Flowchart</i> Alur <i>Game</i>	IV-38
Gambar 4.32 UML Diagram <i>Class</i>	IV-39
Gambar 4.33 UML <i>Use Case</i> Diagram.....	IV-40
Gambar 4. 34 UML Activity Diagram	IV-41
Gambar 4. 35 Menu Utama Sebelum Di Revisi.....	IV-42
Gambar 4. 36 Tata Letak Setelah Di Revisi	IV-42
Gambar 4. 37 Sebelum Di Revisi.....	IV-43
Gambar 4. 38 Setelah Di Revisi.....	IV-43
Gambar 4. 39 <i>Quiz</i> Sebelum Di Revisi	IV-44
Gambar 4. 40 <i>Quiz</i> Setelah Di Revisi	IV-44