

DAFTAR ISI

COVER	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PENGUJI	
LEMBAR PERNYATAAN	
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMAKASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
要旨	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media	6
2.1.1 Pengertian Media	6
2.1.2 Jenis media	6
2.2 Multimedia	7

2.2.1	Pengertian multimedia	7
2.2.2	Pembelajaran multimedia	7
2.3	Kanji	8
2.4	Kesulitan Mempelajari Kanji	9
2.5	<i>Game</i>	10
2.5.1	Gamifikasi	10
2.5.2	<i>Game</i> Edukasi	11
2.5.3	<i>Endless Game</i>	13
2.6	Tes Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Kanji	13
2.7	Web Online	14
2.8	Construct 2	14
2.9	Clip Paint Studio	16
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Metode penelitian	17
3.2	Objek Penelitian	18
3.2.1	Populasi	18
3.2.2	Sampel	18
3.3	Waktu dan Lokasi Penelitian	18
3.4	Prosedur Penelitian	19
3.4.1	Tahap Persiapan	19
3.4.2	Tahap Pembuatan Media	19
3.4.3	Tahap Pelaksanaan	19
3.4.4	Tahap Pengolahan Data	20
3.4.5	Tahap Penulisan Laporan	20
3.5	Teknik Pengumpulan Data	20
3.5.1	Studi Pustaka	20
3.5.2	Kuesioner	20
3.6	Teknik Pengolahan Data	21

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	24
4.1 Temuan Penelitian.....	24
4.1.1 Pembuatan Aplikasi <i>Game</i>	24
4.1.2 Tanggapan Responden.....	38
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian.....	43
4.2.1 Pembuatan Aplikasi	43
4.2.2 Tanggapan Aplikasi	44
4.3 keterbatasan Penelitian.....	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Kuesioner Tertutup.....	21
Tabel 3.2 Indikator Kuesioner Terbuka	21
Tabel 3.3 Nilai Jawaban Skala Likert	22
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner Tertutup Tampilan Aplikasi	39
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Tertutup Sistem Aplikasi.....	40
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Tertutup Kegunaan Aplikasi	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Interface Construct 2</i>	15
Gambar 2.2 <i>Interface Coding Construct 2</i>	15
Gambar 2.2 <i>Interface Clip Paint Studio</i>	16
Gambar 3.1 <i>Rating Scale Likert</i>	23
Gambar 4.1 Struktur Awal Aplikasi.....	24
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Karakter.....	26
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	27
Gambar 4.4 Tampilan Permainan 1	28
Gambar 4.5 Tampilan Permainan 2 (Input)	29
Gambar 4.6 Tampilan <i>Game Over</i>	29
Gambar 4.7 Tampilan <i>Action Script</i> Tombol <i>Start</i>	30
Gambar 4.8 Tampilan <i>Action Script</i> Untuk Mengimport Kanji.....	31
Gambar 4.9 Tampilan <i>Action Script</i> Untuk Menampilkan Kanji	32
Gambar 4.10 Tampilan <i>Action Script</i> Untuk ‘Timer Bar’	33
Gambar 4.11 Tampilan <i>Action Script</i> Untuk <i>Keyboard Input</i>	34
Gambar 4.12 Tampilan <i>Action Script</i> Untuk <i>Input Check</i>	35
Gambar 4.13 Tampilan <i>Action Script</i> Saat Permainan Berakhir.....	36
Gambar 4.14 <i>Rating Scale</i> Hasil Kuesioner Tertutup.....	37
Gambar 4.15 Tampilan <i>C-Panel</i> Setelah <i>File</i> di <i>upload</i>	38
Gambar 4.16 <i>Rating Scale</i> hasil Kuesioner Tertutup.....	43

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. SK Pembimbing Skripsi Semester Genap TA 2010/2020
- Lampiran 2. Lembar Revisi Skripsi
- Lampiran 3. Surat Keterangan Persetujuan Publikasi
- Lampiran 4. Absensi Bimbingan
- Lampiran 5. Lembar Expert Judgement
- Lampiran 6. Kuesioner
- Lampiran 7. Daftar Riwaya Hidup