DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK i

***ABSTRACT* ..... ii**

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI vi

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xiv

DAFTAR SIMBOL xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah 3

1.2.1. Identifikasi Masalah 3

1.2.2. Rumusan Masalah 4

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian 4

1.3.1. Maksud Penelitian 4

1.3.2. Tujuan Penelitian 4

1.4. Kegunaan Penelitian 5

1.4.1. Kegunaan Praktis 5

1.4.2. Kegunaan Akademik 5

1.5. Batasan Masalah 6

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian 7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Pendidikan Sekolah Dasar 9

2.1.1. Konsep Pendididikan 9

2.1.2. Konsep Sekolah Dasar 10

2.2. Pengertian Belajar 12

2.3. Model- Model Pengajaran 13

2.4. Kurikulum 14

2.5. Pengertian Pembelajaran Berbantuan Komputer 15

2.5.1 Tujuan Pemakaian Komputer dalam Proses Pembelajaran 15

2.5.2 Penerapan Pembelajaran Berbantuan Komputer 16

2.5.3 Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer 16

2.5.4 Tahapan Pengembangan Pembelajaran Berbantuan Komputer 17

2.5.5 Kelebihan Pembelajaran Berbantuan Komputer 18

2.6. Multimedia 19

2.6.1 Pengertian Multimedia 20

2.6.2 Kriteria Multimedia dalam Pembelajaran 20

2.6.3 Jenis-jenis Multimedia 20

2.6.4 Kelebihan Pembelajaran Menggunakan Multimedia 21

2.7. Game Edukasi 22

2.7.1 Pengertian Game Edukasi 22

2.7.2 Kriteria Game Edukasi 22

2.7.3 Hubungan Konsep Multimedia dengan Aplikasi Game Edukasi 24
2.8. Ilmu Pengetahuan Alam 24
2.9. Macromedia Flash 25
2.10. Free Audio Editor 27
2.11. Sejarah Game 28
2.12. Komponen Game 29
2.12.1 Skenario Permainan 29
2.12.2 Karakter atau Tokoh Permainan 29
2.12.3 Level Permainan 29
2.13. Elemen-elemen Pokok Permainan (Game) 29
2.14. Spesifikasi Peralatan Sistem Penunjang Game 31
2.15. Pilihan Platform 33

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian 36
3.1.1 Sejarah Singkat Sekolah 36
3.1.2 Visi 37
3.1.3 Misi 38
3.1.4 Struktur Organisasi 38
3.1.5 Deskripsi Tugas 38
3.2 Metodologi Penelitian 40
3.2.1 Desain Penelitian 40

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data 41
3.2.2.1 Sumber Data Primer (Observasi Dan Wawancara)..... 41
3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)..... 41
3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem..... 42
3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem 42
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem 43
3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan..... 44
3.2.4 Pengujian Software 46
3.2.4.1 Pengujian *Black Box* 46

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Perancangan System..... 48
4.1.1 Tujuan Perancangan System..... 48
4.1.2Gambaran Umum System..... 49
4.1.3 Perancangan Prosedur..... 49
4.1.3.1 Flow Chart 49
4.1.4 Perancangan Program 63
4.1.4.1 Perancangan Menu Permainan..... 63
4.1.5 Metode Pengambilan Data..... 75
4.1.5.1 Kriteria Variabel..... 75
4.1.5.2 Aspek Rekayasa Perangkat Lunak..... 75
4.1.5.3 Aspek Pembelajaran..... 76
4.1.5.4Aspek Komunikasi Visual 77

4.1.6 Penetapan Responden..... 77

4.1.7 Penentuan Skor/Nilai 77

4.2 Perhitungan dan Penyajian Data 78

4.2.1Aspek Rekayasa Perangkat Lunak 78

4.2.2 Aspek Pembelajaran..... 79

4.2.3 Aspek Komunikasi Visual..... 81

4.2.4 Rata-rata per-Aspek…… 82

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

5.1. Implementasi 88

5.1.1. Batasan Implementasi 88

5.1.2. Implementasi Perangkat Lunak dan Perangkat keras 88

5.1.3. Implementasi Antarmuka 90

5.2. Pengujian 105

5.2.1. Rencana Pengujian 105

5.2.2. Kasus dan Hasil Pengujian 106

5.2.3. Kesimpulan Hasil Pengujian 110

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan 111

6.2. Saran 112

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN