

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
SARI	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian dan Pelajaran Matematika	6
2.2 Pengertian Alat Permainan Edukatif (APE).....	6
2.3 Pengertian Gim Komputer.....	6
2.4 Pengertian Multimedia	13
2.5 Review Penelitian Sejenis	13
BAB III METODOLOGI.....	18
3.1 Pengembangan Sistem.....	18
3.1.1 <i>Analysis/Analisis</i>	18

3.1.2	<i>Design/Desain</i>	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
4.1	<i>Development/ Pengembangan</i>	48
4.1.1	Hasil Antarmuka Halaman Awal	48
4.1.2	Hasil Antarmuka Halaman Tentang	48
4.1.3	Hasil Antarmuka Halaman Keluar	49
4.1.4	Hasil Antarmuka Halaman Pilih <i>Level</i>	49
4.1.5	Hasil Antarmuka Halaman Mulai <i>Level 1</i>	50
4.1.6	Hasil Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 1</i>	50
4.1.7	Hasil Antarmuka Halaman <i>Level 1</i>	51
4.1.8	Hasil Antarmuka Halaman Mulai <i>Level 2</i>	51
4.1.9	Hasil Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 2</i> Tipe Soal Pertama	52
4.1.10	Hasil Antarmuka Halaman <i>Level 2</i> Tipe Soal Pertama	52
4.1.11	Hasil Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 2</i> Tipe Soal Kedua	53
4.1.12	Hasil Antarmuka Halaman <i>Level 2</i> Tipe Soal Kedua	53
4.1.13	Hasil Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 3</i> Tipe Soal Pertama	54
4.1.14	Hasil Antarmuka Halaman <i>Level 3</i> Tipe Soal Pertama	55
4.1.15	Hasil Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 3</i> Tipe Soal Kedua	55
4.1.16	Hasil Antarmuka Halaman <i>Level 3</i> Tipe Soal Kedua	56
4.1.17	Hasil Antarmuka Halaman Nilai	56
4.2	<i>Implementation/ Implementasi</i>	57
4.3	<i>Evaluation/ Evaluasi</i>	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN		70

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sejenis	14
Tabel 3.1 Tabel penjelasan dari <i>visual table of content</i>	26
Tabel 3.2 Diagram Ringkas	28
Tabel 3.3 Nilai Skala <i>Likert</i> Kuesioner Guru	42
Tabel 3.4 Nilai Skala <i>Likert</i> Kuesioner Siswa	42
Tabel 3.5 Standar Penilaian Kuesioner untuk Guru	43
Tabel 3.6 Standar penilaian Kuesioner untuk Siswa	43
Tabel 3.7 Kuesioner untuk Guru	44
Tabel 3.8 Kuesioner untuk Siswa Kelas Tiga Sekolah Dasar	45
Tabel 4.1 Data Responden Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 2 Ngebelgede	57
Tabel 4.2 Data Responden Guru Sekolah Dasar	58
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Manfaat Aplikasi Gim untuk Siswa	60
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Tampilan Aplikasi Gim untuk Siswa	60
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Manfaat Aplikasi Gim untuk Guru	62
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Tampilan Aplikasi Gim untuk Guru	63
Tabel 4.7 Tabel Hasil Pengujian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gim Aksi <i>Seize Your Glory</i>	7
Gambar 2.2 Gim Pertarungan <i>Mortal Kombat X</i>	8
Gambar 2.3 Gim FPS <i>Call of Duty</i>	8
Gambar 2.4 Gim TPS <i>Playerunknown's Battlegrounds</i>	9
Gambar 2.5 Gim RTS <i>Age of Empires</i>	9
Gambar 2.6 Gim RPG <i>Final Fantasy XV</i>	10
Gambar 2.7 Gim <i>Adventure Tomb Rider</i>	10
Gambar 2.8 Gim Simulasi <i>The Sims 4</i>	11
Gambar 2.9 Gim <i>Sport Pro Evolution Soccer 2018</i>	11
Gambar 2.10 Gim Balap <i>Need For Speed</i>	12
Gambar 2.11 Gim <i>Multiplayer Ragnarok Online</i>	12
Gambar 3.1 Desain ADDIE Model.....	18
Gambar 3.2 Wawancara dengan perwakilan kepala sekolah SDN 2 Ngebelgede.....	19
Gambar 3.3 Diagram VTOC.....	25
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Home</i>	36
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Halaman Konfirmasi Keluar.....	36
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i> Halaman Tentang.....	37
Gambar 3.7 <i>Storyboard</i> Halaman Pilih <i>Level</i>	37
Gambar 3.8 <i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk.....	38
Gambar 3.9 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Level 1</i>	38
Gambar 3.10 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Level 2</i> Tipe Soal 1.....	39
Gambar 3.11 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Level 2</i> Tipe Soal 2.....	39
Gambar 3.12 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Level 3</i> Tipe Soal 1.....	40
Gambar 3.13 <i>Storyboard</i> Halaman <i>Level 3</i> Tipe Soal 2.....	40
Gambar 3.14 <i>Storyboard</i> Halaman Nilai.....	41
Gambar 3.15 Soal <i>Pretest</i> Siswa.....	46
Gambar 3.16 Soal <i>Posttest</i> Siswa.....	47
Gambar 4.1 Antarmuka Halaman Awal.....	48

Gambar 4.2 Antarmuka Halaman Tentang	48
Gambar 4.3 Antarmuka Halaman Keluar	49
Gambar 4.4 Antarmuka Halaman Pilih <i>Level</i>	49
Gambar 4.5 Antarmuka Halaman Mulai <i>Level 1</i>	50
Gambar 4.6 Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 1</i>	50
Gambar 4.7 Antarmuka Halaman <i>Level 1</i>	51
Gambar 4.8 Antarmuka Halaman Mulai <i>Level 2</i>	52
Gambar 4.9 Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 2</i> Tipe Soal Pertama.....	52
Gambar 4.10 Antarmuka Halaman <i>Level 2</i> Tipe Soal Pertama.....	53
Gambar 4.11 Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 2</i> Tipe Soal Kedua	53
Gambar 4.12 Antarmuka Halaman <i>Level 2</i> Tipe Soal Kedua.....	54
Gambar 4.13 Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 3</i> Tipe Soal Pertama.....	54
Gambar 4.14 Antarmuka Halaman <i>Level 3</i> Tipe Soal Pertama	55
Gambar 4.15 Antarmuka Halaman Petunjuk <i>Level 2</i> Tipe Soal Kedua	56
Gambar 4.16 Antarmuka Halaman <i>Level 3</i> Tipe Soal Kedua.....	56
Gambar 4.17 Antarmuka Halaman Nilai	57
Gambar 4.18 Proses Pembagian Soal <i>Pretest Posttest</i> dan Demo Aplikasi	59
Gambar 4.19 Proses Pengerjaan Kelompok.....	59
Gambar 4.20 Diagram Batang Hasil Kuesioner Manfaat Aplikasi Gim untuk Siswa.....	61
Gambar 4.21 Diagram Batang Hasil Kuesioner Tampilan Aplikasi Gim untuk Siswa.....	61
Gambar 4.22 Diagram Batang Hasil Kuesioner Manfaat Aplikasi Gim untuk Guru	64
Gambar 4.23 Diagram Batang Hasil Kuesioner Tampilan Aplikasi Gim untuk Guru	64
Gambar 4.24 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Setiap Murid Kelas Tiga	66
Gambar 4.25 Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa Kelas Tiga.....	67