

DAFTAR ISI

PENGESAHAN I.....	ii
PENGESAHAN II	iii
PRAKATA.....	iv
PERNYATAAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Vocabulary	6
2.2.2 Konsep Permainan Hidden Object.....	6
2.2.3 Pembelajaran Vocabulary Menggunakan Hidden Object.....	7
2.2.4 Game Edukasi	7
2.2.5 Multimedia Sebagai Sarana Pembelajaran.....	8
2.2.6 Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game	9
BAB III	12
METODE PENELITIAN.....	12

3.1	Langkah Penelitian.....	12
3.2	Analisa Pengguna.....	13
3.3	Analisa Sistem.....	15
3.3.1	Game Design Document (GDD).....	15
3.4	Analisa Kebutuhan.....	17
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	17
3.4.2	Kebutuhan Non-fungsional.....	18
3.5	Perancangan Sistem.....	20
3.5.1	Perancangan Use Case Diagram dan Activity Diagram.....	20
3.5.2	Perancangan Struktur Menu.....	25
3.5.3	Perancangan Antarmuka.....	26
3.5.4	Pengumpulan Bahan.....	33
BAB IV.....		36
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		36
4.1	Tampilan Aplikasi.....	36
4.2	Pengujian.....	43
4.2.1	Tujuan Pengujian.....	43
4.2.2	Metode dan Prosedur Pengujian.....	43
4.2.3	Hasil Pengujian.....	44
4.2.4	Hasil Kuesioner Ketertarikan Terhadap Game Find The Object.....	51
4.2.5	Pembahasan dan Kesimpulan Pengujian.....	53
BAB V.....		55
KESIMPULAN DAN SARAN.....		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA.....		57
LAMPIRAN.....		58
A.	Gambar <i>button</i> pada kategori menu “ <i>Let’s Play</i> ” dan “ <i>Sound</i> ”.....	58
B.	Gambar objek pada kategori menu “ <i>Let’s Play</i> ”.....	59
C.	Contoh soal Pre-test dan Post-test.....	69