

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
<i>Intisari</i>	xii
<i>Abstract</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Manfaat Pengembangan.....	7
1.5. Tujuan Pengembangan.....	7
1.6. Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.2. Dasar Teori	12
2.2.1. Sistem Pembelajaran	12
2.2.2. Metode Pembelajaran.....	13
2.2.3. Ujian Nasional.....	18
2.2.4. Media Pembelajaran.....	19
2.2.5. <i>Edutainment</i>	20

2.2.6. Permainan.....	21
2.2.7. <i>Platformer</i>	22
2.2.8. Permainan Edukasi.....	24
2.2.9. Proses Pengembangan <i>Game</i>	24
2.2.10. <i>Game Engine</i>	27
2.2.11. Unity.....	28
BAB III METODE PENGEMBANGAN	30
3.1. Bahan yang digunakan.....	30
3.2. Alat yang digunakan	30
3.3. Diagram Alir Pengembangan.....	31
3.3.1. <i>Pitch</i>	32
3.3.1.1. <i>Initial Design</i>	32
3.3.1.2. <i>Game Concept</i>	33
3.3.2. <i>Pre-Production</i>	33
3.3.2.1. <i>Game Design</i>	34
3.3.2.2. <i>Game Arts</i>	36
3.3.3. <i>Main Production</i>	37
3.3.4. <i>Alpha - Beta - Master</i>	42
3.3.4.1. <i>Alpha</i>	42
3.3.4.2. <i>Beta</i>	43
3.3.4.3. <i>Master</i>	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Screenshot Aplikasi Permainan	45
4.2. Pengujian	53
4.2.1. Skenario Pengujian.....	53
4.2.2. Hasil Pengujian Sistem	55
4.3. Perbandingan dengan <i>game</i> serupa.....	64
4.3.1. <i>How to Pass The Exam</i>	64
4.3.2. <i>Try-out UN SD</i>	65

4.3.3. Perbandingan dengan <i>game</i> Pandji	66
4.3.4. Kekurangan dan Kelebihan <i>Game</i> Pandji	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN 1 Hasil Ujian Siswa SDN Percobaan 2, Yogyakarta.....	74
LAMPIRAN 2 Panduan Bermain	76