

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pemrograman Berorientasi Objek	7
2.2 Game-Based Learning	8
2.3 Motivasi Belajar	8
2.4 The Instructional Materials Motivation Survey (IMMS).....	9
2.5 Game Development Life Cycle	10
2.6 Ren'Py	13
2.7 Uji Statistik	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	15
3.1 Inisialisasi	15
3.2 Pra-Produksi	16
3.2.1 Rancangan Karakter	17
3.2.2 Rancangan Cerita	20
3.2.3 Rancangan Materi.....	22
3.2.4 Rancangan Tampilan	23
3.2.5 Rancangan Pengujian	24
3.3 Produksi.....	24
3.4 Uji Coba Alpha test	26
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	27

4.1 Implementasi	27
4.1.1 Implementasi Materi.....	29
4.1.2 Skenario Memahami Objek dan Properti	31
4.1.3 Skenario Abstraksi Data	32
4.1.4 Skenario Pembuatan Objek dan Metode kelas	33
4.1.5 Skenario Pertarungan Akhir	34
4.2 Pengujian	36
4.2.1 Persiapan Bahan Pengujian	38
4.2.2 Analisis Hasil	41
4.2.3 Pengujian Validitas.....	41
4.2.4 Pengujian Reliabilitas.....	42
4.2.5 Pengujian Normalitas	43
4.2.6 Pengujian Paired T-Test	44
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan.....	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN.....	1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan pengembangan GDLC	11
Gambar 3. 1 Juno	17
Gambar 3. 2 Dr.Codewright.....	18
Gambar 3. 3 Kai	19
Gambar 3. 4 Nullifier Leader	20
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan.....	23
Gambar 3. 6 Flow diagram permainan.....	25
Gambar 4. 1 Tampilan awal Ren'Py	27
Gambar 4. 2 Tampilan input nama project Ren'Py.....	28
Gambar 4. 3 Tampilan pilih resolusi project Ren'Py	29
Gambar 4. 4 Code menu bab 1	30
Gambar 4. 5 Tampilan mini game memahami objek dan properti.....	31
Gambar 4. 6 code mini game memahami objek dan properti	31
Gambar 4. 7 Tampilan mini game data abstraction	32
Gambar 4. 8 Code mini game data abstraction	33
Gambar 4. 9 Tampilan mini game object creation dan class methods.....	33
Gambar 4. 10 code mini game object creation dan class methods.....	34
Gambar 4. 11 Tampilan mini game pertarungan akhir	34
Gambar 4. 12 Code mini game pertarungan akhir	35
Gambar 4. 13 Hasil uji validitas pre-test.....	42
Gambar 4. 14 Hasil uji validitas post-test	42
Gambar 4. 15 Hasil uji reliability pre-test.....	43
Gambar 4. 16 Hasil uji reliability post-test	43
Gambar 4. 17 Hasil uji normality pre-test.....	43
Gambar 4. 18 Hasil uji normality post-test	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahapan Inisialisasi	15
Tabel 3. 2 Tahapan Pra-Produksi	16
Tabel 3. 3 Rancangan Materi	22
Tabel 3. 4 Uji alpha test	26
Tabel 4. 1 Aset game.....	36
Tabel 4. 2 Tipe soal ARCS.....	37
Tabel 4. 3 Keterangan skala Likert	37
Tabel 4. 4 Rata-rata skor pertanyaan Attention.....	38
Tabel 4. 5 Rata-rata skor pertanyaan Relevance	39
Tabel 4. 6 Rata-rata skor pertanyaan Confidence	39
Tabel 4. 7 Rata-rata skor pertanyaan Satisfaction.....	40
Tabel 4. 8 Rata-rata skor pre-test dan post test	40
Tabel 4. 9 Hasil uji paired t-test	44



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Modul ARCS	A-1
Lampiran B Code Ren'Py Game.....	B-1
Lampiran C Data Hasil Kuesioner	C-1
Lampiran D Hasil Paired T-Test IBM SPSS.....	D-1

