

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Batasan Masalah	4
1.7 Kerangka Berpikir.....	4
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Defenisi Game	7
2.2 Sejarah Dan Perkembangan Game	7
2.3 Genre Game	8
2.4 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.5 Matematika	12
2.6 Pengertian Bilangan Bulat	12
2.7 Operasi Bilangan Bulat.....	12
2.8 Adobe Flash CS 6	14
2.9 Sejarah Adobe Flash CS 6	14
2.10 User Interface Adobe Flash	15

2.11 Adobe Air	18
2.12 Android	19
2.13 Pemodelan UML (Unified Modelling Language)	20
2.14 Jenis-jenis diagram UML (Unified Modeling Language)	21
2.15 Blackbox Testing	23
2.16 Storyboard.....	24
2.17 Kurikulum Merdeka.....	25
2.18 Penelitian Yang Relevan.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1 Rencana Metode Penelitian	29
3.2 Subyek Penelitian	32
3.3 Objek Penelitian.....	32
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.4.1 Analisis Sistem Yang Berjalan	32
3.4.2 Analisis Permasalahan	33
3.4.3 Analisa Kebutuhan	34
3.5 Sistem Yang Diusulkan	35
3.5.1 Use Case Diagram.....	35
3.5.2 Activity Diagram.....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1 Hasil Observasi Dan Wawancara.....	40
4.1.1 Hasil Observasi	40
4.1.2 Hasil Wawancara	40
4.2 Implementasi Media Pembelajaran.....	41
4.2.1 Tampilan Menu Utama Game Edukasi Matematika.....	41
4.2.2 Tampilan Menu Petunjuk Game Edukasi Matematika	41
4.2.3 Tampilan Menu Profil Game Edukasi Matematika	42
4.2.4 Tampilan Halaman/Menu Mulai pada Game Edukasi Matematika.....	43
4.2.5 Tampilan Halaman Level 1 pada Game Edukasi Matematika.....	43
4.2.6 Tampilan Halaman Level 2 pada Game Edukasi Matematika.....	44

4.2.7	Tampilan Halaman Level 3 pada Game Edukasi Matematika	44
4.2.8	Tampilan Halaman Level 4 pada Game Edukasi Matematika	45
4.2.9	Tampilan Halaman Level 5 pada Game Edukasi Matematika	45
4.2.10	Tampilan Skor dari Game Edukasi Matematika	46
4.2.11	Tampilan Game Pada Android	48
4.3	Pengujian Sistem	48
4.4	Pembahasan Penelitian	50
4.4.1	Pembahasan Proses Penelitian	50
4.4.2	Aktifitas siswa Mengenai Game Edukasi Matematika Berbasis Android di SDN Mustikajaya 2 Kec. Mustikajaya, Kota Bekasi.	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		51
5.1	Kesimpulan	51
5.2	Saran	51
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN		55
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian Dari Kampus Universitas Esa Unggul		55
Lampiran 2 Surat Izin Observasi dan Wawancara Penelitian		56
Lampiran 3 Wawancara		57
Lampiran 4 Observasi		70
Lampiran 5 Implementasi Game Ke Anak Sekolah Dasar Kelas 4		73
Lampiran 6 Hasil Nilai Studi Anak Kelas 4		74
Lampiran 7 Source Code Aplikasi Game Edukasi Matematika		75