

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI	V
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR GAMBAR	VIII
DAFTAR LAMPIRAN	IX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Pengembangan	8
2.1.2 Media Pembelajaran	8
2.1.3 Mobile Learning	14
2.1.4 Gamification	16
2.1.5 <i>Game</i>	19
2.1.6 Elemen Dasar <i>Game</i>	27
2.1.7 <i>Game</i> Edukasi	28
2.1.8 <i>Game Mobile learning</i>	31
2.2 Penelitian yang Relevan	32
2.3 Kerangka Berpikir	34
2.4 Desain Produk	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1 Tempat, Waktu Penelitian	38
3.2 Subjek Penelitian dan Objek Penelitian	38

3.3	Model Pengembangan	38
3.4	Model Pengembangan	38
3.5	Prosedur Penelitian	41
3.6	Bahan dan Instrumen Penelitian	44
3.7	Bahan dan Instrumen Penelitian	45
3.7.2	Teknik Pengumpulan Data	45
3.7.3	Alat Pengembangan	46
3.7.4	Instrumen Pengujian	46
3.8	Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		54
4.1	Deskripsi Hasil Pengembangan Produk	54
4.1.1	Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>)	54
4.1.2	Perancangan (<i>Design</i>)	55
4.1.3	Pengumpulan Bahan (Material Collecting)	74
4.1.4	Pembuatan (Assembly)	75
4.1.5	Pengujian (Testing)	81
4.1.6	Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	84
4.2	Pembahasan dan Temuan Penelitian	86
4.3	Keterbatasan Penelitian	88
BAB V PENUTUP		89
5.1	Kesimpulan	89
5.2.	Implikasi	90
5.3.	Saran	91
DAFTAR PUSTAKA		92
LAMPIRAN		96