

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Tingkat Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Informatika	6
Gambar 1.2 Preferensi Siswa terhadap Media Pembelajaran	7
Gambar 1.3 Kebiasaan Siswa dalam Bermain Game.....	8
Gambar 1.4 Perbandingan Durasi Penggunaan Smartphone	9
Gambar 1.5 Tingkat Kesulitan Siswa Memahami Algoritma dan Pemrograman .	10
Gambar 1.6 Tingkat Kemandirian Belajar Siswa di Luar Jam Pelajaran.....	10
Gambar 1.7 Keinginan Siswa terhadap Fitur Latihan Mandiri dalam Game Edukasi	11
Gambar 1.8 Tingkat Ketertarikan Siswa terhadap Metode Pembelajaran Berbasis Permainan	12
Gambar 1.9 Motivasi Siswa Materi Dikemas dalam Bentuk Permainan Edukasi	12
Gambar 1.10 Pengaruh Tantangan atau Kompetisi terhadap Motivasi Belajar Siswa	13
Gambar 1.11 Motivasi Belajar Siswa jika Guru Menggunakan Teknologi dalam Mengajar.....	14
Gambar 1.12 Kepemilikan Perangkat Seluler Android.....	14
Gambar 2.1 Hierarki Piramid Kebutuhan Diri	78
Gambar 2.2 Model Pengembangan Addie	80
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir Penelitian	102
Gambar 2.4 Desain Produk Media Pembelajaran Interaktif	105
Gambar 4.1 Mendesain tampilan materi di canva.....	148
Gambar 4.2 Mendesain tampilan di RPG Maker MV	149
Gambar 4.3 <i>Source Manager</i>	151
Gambar 4.4 Rancangan Map.....	152
Gambar 4.5 Karakter	152
Gambar 4.6 <i>Event Editor</i>	154
Gambar 4.7 <i>Database</i> Projek	155

Gambar 3.8 Playtest	155
Gambar 4.9 Deployment	156
Gambar 4.10 Tampilan Splash Screen	157
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Beranda	157
Gambar 4.12 Tampilan Menu Continue dan Options	158
Gambar 4.13 Halaman Prolog.....	159
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Menu	159
Gambar 4.15 Tampilan Profil Pengembang	160
Gambar 4.16 Tampilan Menu Petunjuk	160
Gambar 4.17 Tampilan Menu Deskripsi	161
Gambar 4.18 Tampilan Awal 1	162
Gambar 4.19 Tampilan Awal 2	162
Gambar 4.20 Tampilan Map pertama.....	163
Gambar 4.21 Tampilan Map Kedua	163
Gambar 4.22 Tampilan Map Ketiga	164
Gambar 4.23 Tampilan Map Keempat	164
Gambar 4.24 Tampilan Map Kelima.....	165
Gambar 4.25 Tampilan <i>Battle</i>	165
Gambar 4.26 Tampilan Video Pembelajaran Map Pertama	166
Gambar 4.27 Tampilan Kuis Map Pertama	167
Gambar 4.28 Tampilan Simulasi Pemrograman Bahasa C	168