

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Game.....	10
2.1.2 <i>Game</i> Edukasi Interaktif	11
2.1.3 Tipe <i>Game</i>	13
2.1.4 Pengembangan <i>Game</i> Edukasi.....	14
2.1.5 Desain Grafis Percetakan	16
2.1.6 Construct 2.....	17
2.2 Penelitian Relevan	19
2.3 Kerangka Berpikir	21
2.4 Desain Produk.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	24
3.2 Subjek Penelitian	24
3.3 Model Pengembangan.....	24
3.4 Prosedur Penelitian	27
3.5 Model Pengembangan Media.....	31
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpul Data	33
3.7 Teknik Analisis Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan.....	47
4.2 Potensi dan Masalah.....	47
4.3 Pengumpulan Data.....	49
4.4 Desain Produk.....	50
4.5 Validasi Desain.....	61
4.6 Revisi Desain.....	65
4.7 Ujicoba Produk.....	68
4.8 Revisi Produk.....	69
4.9 Ujicoba Pemakaian.....	69
4.9.1 Hasil Uji Efektifitas.....	69
4.10 Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	78
4.11 Keterbatasan Penelitian.....	79
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	81
5.3 Implikasi.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY