

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	i
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR PERSAMAAN.....	xxi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 SISTEMATIKA LAPORAN.....	3
BAB 2.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 PENELITIAN TERDAHULU.....	5
2.1.1. Rancang Bangun Petualangan Satwa Construct 2 Berbasis Android	5
2.1.2. Desain Kerangka Kerja Permainan Digital Terapi Anak Autis	5
2.1.3. Game Edukasi Cara Penanaman Singkong Berbasis Android.....	6
2.1.4. Pengaruh Game Memorize Terhadap Hasil Belajar Siswa.....	7
2.2 PENGERTIAN GAME	7
2.3 SEJARAH GAME.....	8
2.4 PENGERTIAN GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE (GDLC).....	8
2.5 PENGERTIAN GAME EDUKASI.....	9