

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
RIWAYAT HIDUP .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
LEMBAR PENGGUNAAN SKRIPSI .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>B. Rumusan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>C. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>6</b>
<b>D. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Batasan Masalah .....</b>	<b>7</b>
<b>F. Kerangka Pemikiran.....</b>	<b>7</b>
<b>G. Hasil Penelitian yang Relevan.....</b>	<b>11</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
<b>A. Pengembangan Media Pembelajaran.....</b>	<b>15</b>
<b>B. Media Pembelajaran .....</b>	<b>19</b>
<b>C. Game Edukasi Berbasis <i>Android</i> .....</b>	<b>24</b>
<b>D. Aplikasi <i>Unity 3D</i> .....</b>	<b>29</b>

E. Materi Perubahan dan Pelestarian Lingkungan.....	29
F. Motivasi Belajar .....	43
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Metode dan Pendekatan Penelitian .....	48
B. Populasi dan Sampel .....	51
C. Sumber dan Jenis data Penelitian .....	52
D. Teknik Pengambilan Data .....	53
E. Teknik Analisis Data.....	59
F. Waktu dan Tempat Penelitian .....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>64</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	64
B. Pembahasan .....	77
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>94</b>
A. Simpulan .....	94
B. Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>106</b>
LAMPIRAN A .....	106
LAMPIRAN B .....	128
LAMPIRAN C .....	148
LAMPIRAN D .....	159