

# DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
MOTTO.....	v
LEMBAR PENGGUNAAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I.....	14
PENDAHULUAN.....	14
A. Latar Belakang.....	14
B. Identifikasi Masalah.....	18
C. Rumusan Masalah.....	19
D. Tujuan Pengembangan.....	19
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	19
F. Manfaat Pengembangan.....	20
G. Batasan Masalah.....	21
H. Kerangka Berpikir.....	21
I. Hasil Penelitian yang Relevan.....	24
BAB II.....	27
TINJAUAN PUSTAKA.....	27
A. Media Pembelajaran.....	27
B. Media Pembelajaran Berbasis Website.....	40
C. Media Pembelajaran Game Visual Novel.....	46
D. Evolusi.....	56
BAB III.....	73
METODOLOGI PENELITIAN.....	73
A. Metode Penelitian.....	73
B. Alur Penelitian.....	74
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	76
D. Prosedur Pengembangan.....	77
E. Pendekatan Penelitian.....	90
F. Jenis dan Sumber Data.....	90
G. Instrumen Penelitian.....	91
H. Teknik Analisis Data.....	94
I. Teknik Pengumpulan Data.....	99
BAB IV.....	106
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	106
A. Deskripsi Data.....	106
B. Pembahasan.....	110
BAB V.....	120
PENUTUP.....	120
A. KESIMPULAN.....	120
B. SARAN.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN.....	129