

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	3
Abstrak	5
Abstract.....	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR	10
BAB I PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang	11
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	12
1.4 Manfaat Penelitian.....	12
1.5 Sistematika Penulisan.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1 Kejenuhan di <i>Boarding School</i>	14
2.2 Penelitian Terdahulu tentang Kejenuhan Belajar di <i>Boarding School</i>	16
2.3 Kejenuhan Belajar dan <i>Academic Engagement</i>	18
2.4 Gamifikasi dan <i>Engagement</i>	19
2.5 Metode <i>Design Thinking</i>	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 <i>Design Thinking</i>	22
3.2 Teknik Pengumpulan Data	23
3.3 Persiapan Instrumen Penelitian.....	25
3.4 Metode Analisis Data	27
BAB IV.....	29
4.1 Tentang SMAIT Assyifa <i>Boarding School</i>	29
4.2 Bagaimana tingkat kejenuhan murid SMAIT Assyifa pada program non-akademik?	33
4.3 <i>Empathize</i> : Program Pramuka.....	35
4.3.1 Perspektif Murid Kelas 10.....	37
4.3.2 Perspektif Kelas 11 (Dewan Ambalan).....	37
4.3.3 Perspektif Guru PJ Pramuka	37
4.4 <i>Define</i>	38
4.4.1 <i>User Persona</i>	39

4.4.2 Konten Materi Kepramukaan Terpilih.....	40
4.5 Ideate	41
4.5.1 <i>Brainstorming</i>	41
4.5.2 Bentuk Media Belajar terpilih: <i>Boardgame</i> dengan Kartu Edukatif.....	42
4.6 Prototype & Test (Fast Prototyping)	44
4.6.1 Sketsa & <i>Fast-Prototyping</i>	44
4.6.2 <i>Prototype Pre-Final Boardgame MORSERIANS!</i>	48
4.7 Test: Validasi Solusi	62
4.7.1 Hasil Validasi.....	64
BAB V	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN-LAMPIRAN	70