

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
ABSTRAK	4
DAFTAR ISI	5
DAFTAR GAMBAR	1
DAFTAR TABEL	2
DAFTAR LAMPIRAN	3
BAB I	
PENDAHULUAN	4
1.1. Latar Belakang	4
1.2. Perumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Jadwal Kegiatan	6
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Bahasa Inggris	7
2.2. Agen Pedagogis	7
2.3. Game Edukasi	9
2.4. Motivasi	10
2.5. Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)	10
2.6. Game Engine	11
2.7. Metode Scaffolding	11
2.8. Metode Strategic scaffolding	12
2.9. Metode Rapid Prototyping (RP)	12
2.10. Studi Terkait	13
BAB III	
ALUR PENELITIAN	14
3.1. Persiapan Kebutuhan Data	15
3.2. Pengembangan Software (Rapid Prototyping)	15
3.2.1. Rancangan Game Edukasi	15
3.2.2. Rancangan Agen pedagogi	17
3.3. Pencarian Grup Eksperimen untuk Subjek Penelitian	19

3.4. Eksperimen dan Pengumpulan Data	19
3.4.1. Skenario Penelitian	20
3.4.2. Pre-posttest MSLQ	20
3.4.3. Eksperimen Game Edukasi Tanpa Agen	20
3.5. Analisis Hasil	21
BAB IV	
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	22
4.1. Hasil Penelitian	22
4.1.1. Hasil Kuesioner MSLQ	22
4.1.2. Hasil Nilai Tes Grup Kontrol	23
4.1.3. Hasil Nilai Tes Grup Eksperimen	24
4.2. Analisis Hasil Pengujian	25
4.2.1. Uji Validitas dan Reliabilitas	25
4.2.2. Hasil Penilaian Agen Pedagogis	26
4.3. Analisis Perubahan Ukuran Motivasi Mahasiswa	26
BAB V	
KESIMPULAN	31
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	36