

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN	1
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar	xiii
BAB 1 LATAR BELAKANG	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Sistematika Penulisan Laporan Tesis	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Rangkuman Teori	7
2.1.1 Pendidikan	7
2.1.2 Proses belajar	7
2.1.3 Pembelajaran Jarak Jauh (<i>distance learning</i>)	8
2.1.4 Teori Minat Belajar	9
2.1.5 Teori Motivasi	10
2.1.6 Keterlibatan (<i>engagement</i>)	11

2.1.7	Desain Motivasi (Model ARCS)	13
2.1.8	Pengertian <i>game</i>	17
2.1.9	<i>Game design</i>	17
2.1.10	Gamifikasi	18
2.2	Penelitian terdahulu	32
2.3	Kerangka Pemikiran	35
2.4	Asumsi Penelitian	38
2.5	Ruang Lingkup Penelitian	38
BAB 3 METODE PENELITIAN		40
3.1	Pendekatan penelitian	40
3.2	Tahapan Penelitian	41
3.3	Populasi dan Sampel	41
3.4	Metode Pengumpulan Data	42
3.5	Uji Validitas Data	42
3.6	Teknik Analisis Data	43
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Gambaran Umum Objek Penelitian	46
4.2	Hasil Penelitian	47
4.2.1	Penelitian Awal (Fenomena PJJ)	47
4.2.2	Wawancara guru Bahasa Sunda (SMKN 3 Bandung)	52
4.2.3	Penelitian Lanjutan (Komponen Gamifikasi)	53
4.2.4	Analisa Fenomena PJJ	77
4.2.5	Analisa Fenomena Bahasa Sunda	82
4.2.6	Analisa Komponen Gamifikasi	83
4.3	Kesimpulan Hasil Penelitian	88

4.4	Proses Pembuatan Media	88
4.4.1	Tujuan Sekolah	89
4.4.2	Target Pasar	89
4.4.3	Tujuan Pemain	90
4.4.4	Model Keterlibatan	92
4.4.5	Area Permainan dan Perjalanan Pemain	93
4.4.6	Ekonomi	95
4.4.7	Prototipe	97
4.5	Hasil dan Analisa Uji Coba Media	111
4.6	Kesimpulan Uji Coba Media	124
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		127
5.1	Kesimpulan	127
5.2	Saran	128
Daftar Pustaka		130
LAMPIRAN		136