

Daftar Isi

BAB 1	PENDAHULUAN.....	10
1.1	Latar Belakang	10
1.2	Rumusan Masalah	13
1.3	Tujuan	13
1.4	Batasan Masalah.....	14
1.5	Jadwal Kegiatan	14
1.5.1	Analisis Kebutuhan.....	14
1.5.2	Merancang Agen Pedagogis	14
1.5.3	Implementasi Agen Pedagogis pada Aplikasi Game.....	15
1.5.4	Penilaian Efektivitas Agen Pedagogis	15
1.5.5	Penulisan Laporan Tugas Akhir (TA).....	15
1.6	Jadwal Kegiatan	15
BAB 2	KAJIAN PUSTAKA	17
2.1	Studi Literatur	17
2.2	<i>Animated Pedagogical Agent</i>	18
2.2.1	Peran Agen Pedagogis.....	18
2.3	<i>Scaffolding</i>	20
2.3.1	<i>Structured Scaffolding</i>	20
2.3.2	<i>Scaffolding</i> Instruction.....	20
2.5	Database	21
2.6	Relational Database Management System.....	21
2.7	Structured Query Language.....	22
2.7.1	Data Definition Language.....	22
2.7.2	Data Manipulation Language.....	23
2.8	Eksperimen Agen Pedagogis.....	27

2.8.1	Within-Subject Design	27
2.9	Intrinsic Motivation Inventory.....	28
BAB 3	METODE PENELITIAN	30
3.1	Tahap Identifikasi Kebutuhan Pengguna	31
3.1.1	Observasi Analisis Kebutuhan Pengguna	31
3.2	Pengembangan Agen Pedagogis dengan Metode <i>Scaffolding</i>	32
3.2.1	Perancangan Metode <i>Scaffolding</i>	32
3.2.2	Perancangan Materi Pembelajaran.....	35
3.2.3	Desain Agen Pedagogis	49
3.2.4	Peran <i>Animated Pedagogical Agent</i>	52
3.3	Pengimplementasian Agen dengan Metode <i>Scaffolding</i> pada Aplikasi	53
3.4	Tahap Eksperimen untuk mengukur Efektivitas	54
3.4.1	Rencana Eksperimen Menggunakan Within-Subjects Design	54
3.4.2	Pelaksanaan Eksperimen dan Pengumpulan Data	56
3.4.3	Penyusunan Instrumen menggunakan Intrinsic Motivation Inventory	57
BAB 4	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Hasil Aplikasi.....	60
4.1.1	Hasil Implementasi Agen terhadap Aplikasi.....	60
4.2	Hasil Eksperimen	64
4.2.1	Uji Validitas Kuesioner	64
4.2.2	Uji Reliabilitas Kuesioner.....	65
4.3	Hasil Analisis	66
4.3.1	Statistik Deskriptif.....	66
BAB V	Kesimpulan dan Saran.....	76
5.1.	Kesimpulan.....	76
5.2.	Saran.....	76
Referensi	78

Lampiran	79
Lampiran 1:.....	80
Lampiran 2:.....	80
Lampiran 3: Hasil Kuesioner IMI (Pre-Test)	80
Lampiran 4: Hasil Kuesioner IMI (Post-Test 1).....	82
Lampiran 5: Hasil Kuesioner IMI (Post-Test 2).....	84
Lampiran 6: Hasil Uji Reliabilitas IMI.....	87
Lampiran 7: Reliabilitas Item Interest/Enjoyment.....	87
Lampiran 8: Reliabilitas Item Perceived Competence.....	87
Lampiran 9: Reliabilitas Item Value/Usefulness	87