

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 State-Of-The-Art	1
1.2 Latar Belakang	2
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Pertanyaan Penelitian	7
1.6 Lingkup Penelitian	7
1.7 Rasionalisasi Penelitian	8
1.8 Signifikasi Penelitian	9
1.9 Kesenjangan Penelitian	11
1.10 Peran Peneliti	13
1.11 Batasan Masalah	15
1.12 Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN LITERATUR	18
2.1 Metode Review	18
2.2 Tren Penelitian	37
2.3 Bechmarking Penelitian	38
2.4 Presfektif Teori	61
4.4.1 Pahlawan Indonesia	63
4.4.2 <i>Game</i> Edukasi	64
4.4.3 <i>Taxonomy Bloom</i>	64
4.4.4 <i>User Interface</i>	68
4.4.5 <i>User Experience</i>	68
4.4.6 PACT	69

4.4.7	Penerapan <i>Cognitive</i> di Dunia Pendidikan.....	71
4.4.8	Elemen <i>Cognitive</i> pada <i>Law of ux</i>	72
2.5	Jenis Model Pembelajaran	73
2.5.1	Model Belajar Kontekstual	73
2.5.2	Metode Belajar Kooperatif <i>Numbered Heads Together</i> (NHT)74	
2.5.3	Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw	75
2.6	Urgensi Mata Pelajaran Sejarah Pada Kurikulum Merdeka.....	75
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		77
3.1	Perancangan Penelitian	77
3.2	Model Konseptual	81
3.3	Sistematika Penelitian.....	84
3.4	Asumsi Penelitian	85
3.5	Sumber Data Penelitian.....	87
3.5.1	Data Primer	87
3.5.2	Data Sekunder	88
3.6	Instrumen Penelitian.....	89
3.7	Bias Penelitian	90
3.7.1	Bias Seleksi (<i>Selection Bias</i>).....	90
3.7.2	Bias Respon (<i>Response Bias</i>)	90
3.7.3	Bias Pengukuran (<i>Measurement Bias</i>).....	91
3.7.4	Bias Konfirmasi (<i>Confirmation Bias</i>)	91
3.7.5	Bias Publikasi (<i>Publication Bias</i>)	91
3.7.6	Bias Kognitif (<i>Cognitive Bias</i>)	91
3.7.7	Bias Pengamatan (<i>Observer Bias</i>)	91
3.7.8	Bias Attrition (<i>Attrition Bias</i>)	92
3.8	Uji Keabsahan	92
3.8.1	Uji Kredibilitas.....	92
3.8.2	Uji Transferabilitas.....	93
3.8.3	Uji Konfirmasi	93
3.9	Pertimbangan Etika.....	93
BAB IV PENGUMPULAN DATA		95
4.1	Metode Pengumpulan Data.....	95

4.1.1	Analisis Ulasan.....	95
4.1.2	Observasi.....	117
4.1.3	Kuesioner	117
4.2	Gambaran Umum	118
4.2.1	Objek Penelitian.....	118
4.2.2	Persiapan Penelitian.....	119
4.3	Perancangan Penelitian	121
4.3.1	Recognize	122
4.3.2	Scuritinize	134
4.4	Evaluasi	139
4.4.1	Identifikasi Aspek Perancangan <i>Game</i> Edukasi	139
4.4.2	Identifikasi Kognitif Law of ux.....	140
4.5	Implementasi Teknologi	143
BAB V HASIL PENELITIAN.....		145
5.1	Matrelize	145
5.2	Konektivitas Konsep	153
5.3	Testing	154
5.4.1	Pengujian <i>User Interface</i>	154
5.4.2	<i>User Acceptence Testing</i>	154
BAB VI KESIMPULAN DAN DISKUSI		162
6.1	Kesimpulan	162
6.2	Jawaban Penelitian	162
6.3	Kritik	163
6.4	Saran	164
DAFTAR PUSTAKA		165
LAMPIRAN.....		174