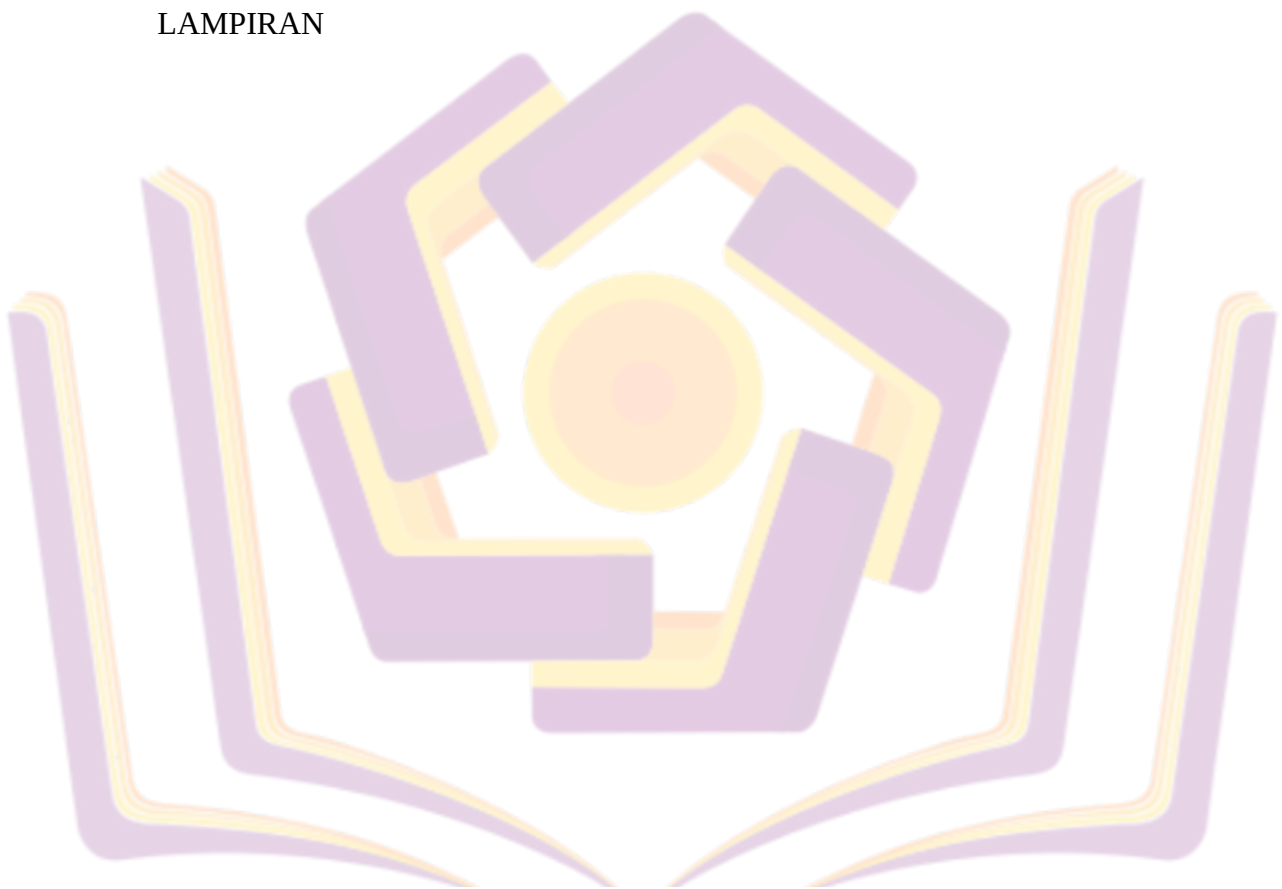


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Penelitian Sebelumnya.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	46
B. Metode Pengumpulan Data.....	46
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	49
D. Konsep Penelitian	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
A. Identifikasi Masalah.....	62
B. Pengumpulan Data	65
C. Pengembangan Sistem	69
BAB V PENUTUP.....	128
A. Kesimpulan	128
B. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Sebelumnya.....	44
Tabel 3. 1 Instrumen Wawancara Kepala Sekolah	48
Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara Guru Mata Pelajaran Prakarya	49
Tabel 3. 3 Aspek Pengujian Kelayakan Oleh Ahli	57
Tabel 3. 4 Skor Skala Likert	58
Tabel 3. 5 Kategori Kelayakan.....	58
Tabel 3. 6 Aspek Pengujian Oleh Pengguna.....	60
Tabel 3. 7 Skor Skala Likert	60
Tabel 3. 8 Kategori Kelayakan.....	61
Tabel 4. 1 Landasan Pengembangan Sistem	64
Tabel 4. 2 Kebutuhan Pengembangan Sistem.....	68
Tabel 4. 3 Konsep Aplikasi.....	70
Tabel 4. 4 Pemetaan RPP dalam Aplikasi.....	73
Tabel 4. 5 Rincian Perolehan XP	77
Tabel 4. 6 Rincian Kenaikan Level.....	78
Tabel 4. 7 Rincian Pemberian Badge	79
Tabel 4. 8 Rancangan Basis Data.....	87
Tabel 4. 9 Aktivitas untuk Memperoleh XP	91
Tabel 4. 10 Cara Mendapatkan Badge	92
Tabel 4. 11 Peningkatan Level.....	92
Tabel 4. 12 Pengumpulan Bahan Materi Edukasi.....	94
Tabel 4. 13 Aset Animasi 2D.....	95
Tabel 4. 14 Elemen Visual	96
Tabel 4. 15 Hasil Black box testing	116
Tabel 4. 16 Hasil Pengujian Kelayakan oleh Ahli	125
Tabel 4. 17 Hasil Pengujian User Testing.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep Penelitian.....	51
Gambar 3. 2 Tahap MDLC	53
Gambar 4. 1 Rancangan Halaman Login	80
Gambar 4. 2 Rancangan Halaman Register	80
Gambar 4. 3 Rancangan Halaman Dashboard	81
Gambar 4. 4 Rancangan Fitur Modul.....	81
Gambar 4. 5 Rancangan Fitur Kuis.....	82
Gambar 4. 6 Rancangan Fitur Game.....	82
Gambar 4. 7 Rancangan Fitur Papan Skor	83
Gambar 4. 8 Rancangan Fitur Profil	83
Gambar 4. 9 Rancangan Halaman Dashboard Guru	84
Gambar 4. 10 Rancangan Fitur Data Siswa	84
Gambar 4. 11 Rancangan Fitur Laporan Nilai	85
Gambar 4. 12 Rancangan Fitur Kelola Modul	85
Gambar 4. 13 Rancangan Fitur Kelola Kuis	85
Gambar 4. 14 Rancangan Fitur Kelola Game	86
Gambar 4. 15 Rancangan Fitur Papan Skor	86
Gambar 4. 16 Rancangan Fitur Profil	87
Gambar 4. 17 Alur Sistem Gamifikasi.....	90
Gambar 4. 18 Tampilan Login	98
Gambar 4. 19 Tampilan Register	99
Gambar 4. 20 Fitur Modul	100
Gambar 4. 21 Fitur Kuis	101
Gambar 4. 22 Fitur Game.....	102
Gambar 4. 23 Fitur Papan Skor.....	102
Gambar 4. 24 Fitur Profil.....	103
Gambar 4. 25 Fitur Data Siswa	104
Gambar 4. 26 Fitur Laporan Nilai.....	105
Gambar 4. 27 Fitur Kelola Modul.....	105

Gambar 4. 28 Fitur Kelola Kuis.....	106
Gambar 4. 29 Fitur Kelola Game.....	107
Gambar 4. 30 Fitur Papan Skor.....	107
Gambar 4. 31 Fitur Profil Guru.....	108
Gambar 4. 32 Tampilan XP di Dashboard.....	109
Gambar 4. 33 Tampilan Progres Bar.....	109
Gambar 4. 34 Galeri Badge.....	110
Gambar 4. 35 Penambahan XP Ketika Menyelesaikan Modul.....	110
Gambar 4. 36 Penambahan Xp Apabila Pengerjaan Setelahnnya Lebih Baik.....	111
Gambar 4. 37 Xp tidak bertambah karena pengerjana setelahnnya sama atau kurang baik dari pengerjaan sebelumnya	112
Gambar 4. 38 Minimal Progres modul untuk Mengakses Modul Selanjutnya...	113
Gambar 4. 39 Untuk lanjut Mengerjakan Kuis Harus Mengerjakan Kuis Sebelumnya.....	113
Gambar 4. 40 Game Drag And Drop	114
Gambar 4. 41 Game Memory Card.....	114
Gambar 4. 42 Game Kuis Kilat.....	114
Gambar 4. 43 Papan skor (Leaderboard)	115

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1
- Lampiran 2. Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 5. Hasil Observasi Awal
- Lampiran 6. Hasil Wawancara Awal
- Lampiran 7. Hasil Observasi Lanjutan
- Lampiran 8. Hasil Wawancara Lanjutan
- Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Materi
- Lampiran 10. Kuesioner *User Testing*
- Lampiran 11. Hasil Penilaian Ahli Materi
- Lampiran 12. Hasil *User Testing*
- Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 14. Listing Program