

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Proyek Akhir ini dapat diselesaikan.

Proyek Akhir dengan judul “PENGUNAAN *GAMES* EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN DARING” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Proyek Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Proyek Akhir ini, yaitu kepada:

1. Oh Yen Nie, S.E., M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Drs. Pitaya Rahmadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.
3. Abednego Tri Gumono M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
4. Jarmen Sipayung dan Ermin Girsang selaku orang tua yang selalu mendukung, mendoakan, menyemati penulis dalam menyelesaikan tugas akhir.

5. Izon, Gerald, Michelle, Garrick, selaku saudara kandung yang selalu mendukung dan menyemati penulis dalam pengerjaan tugas akhir.
6. Nada Suryani Purba, selaku sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan, masukan, dan saling menyemangati dalam penulisan tugas akhir.
7. Irene Sitorus (IND1 2018), Shelda Olivia (IND1 2018), Billy Surbakti (IND1 2018), Elysa Munthe (IND1 2018), Doris Hawu (IND1 2018), Enjelia (IND1 2018), Grace Sinaga (ELT 2018), Dina Damanik (IMK1 2018) selaku sahabat dalam kasih yang menjadi teman seperjuangan untuk menyelesaikan tugas akhir.
8. Gloria Susana, Evania Nggodulano, Ernita Giawa, Eunike Elnisi, Florida Daeli, selaku keluarga mentoring yang selalu mendukung, menyemangati, mendoakan untuk menyelesaikan tugas akhir.
9. Teman-teman satu DPTA dan seluruh rekan 18 IND1, yang memberikan masukan, mendukung, dan membantu proses penyelesaian tugas akhir.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Proyek Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 11 Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	1
LATAR BELAKANG	4
PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN	8
MEDIA PEMBELAJARAN.....	10
GAMES EDUKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA	14
KURANGNYA PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN DARING	16
IMPLEMENTASI GAMES EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING	18
PEMBAHASAN	20
KESIMPULAN DAN SARAN	28
DAFTAR PUSTAKA	29

DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
<u>Lampiran 1 Refleksi Mengajar 1</u>	35
<u>Lampiran 2 Refleksi Mengajar 2</u>	38
<u>Lampiran 3 Refleksi Mengajar 3</u>	41
<u>Lampiran 4 Refleksi Mengajar 4</u>	44
<u>Lampiran 5 Refleksi Mengajar 5</u>	47
<u>Lampiran 6 Refleksi Mengajar 6</u>	50
<u>Lampiran 7 Form Umpan Balik Mentor 10 Agustus 2021</u>	53
<u>Lampiran 8 Form Umpan Balik Mentor 16 Oktober 2021</u>	54

