

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Kajian Penelitian Pengembangan Pembelajaran.....	9
2.1.1 Definisi Pengembangan Pembelajaran.....	9
2.1.2 Klasifikasi Model Pengembangan Pembelajaran.....	10
2.1.3 Model Pengembangan Produk.....	11
2.1.4 Analisis Model Pengembangan.....	18

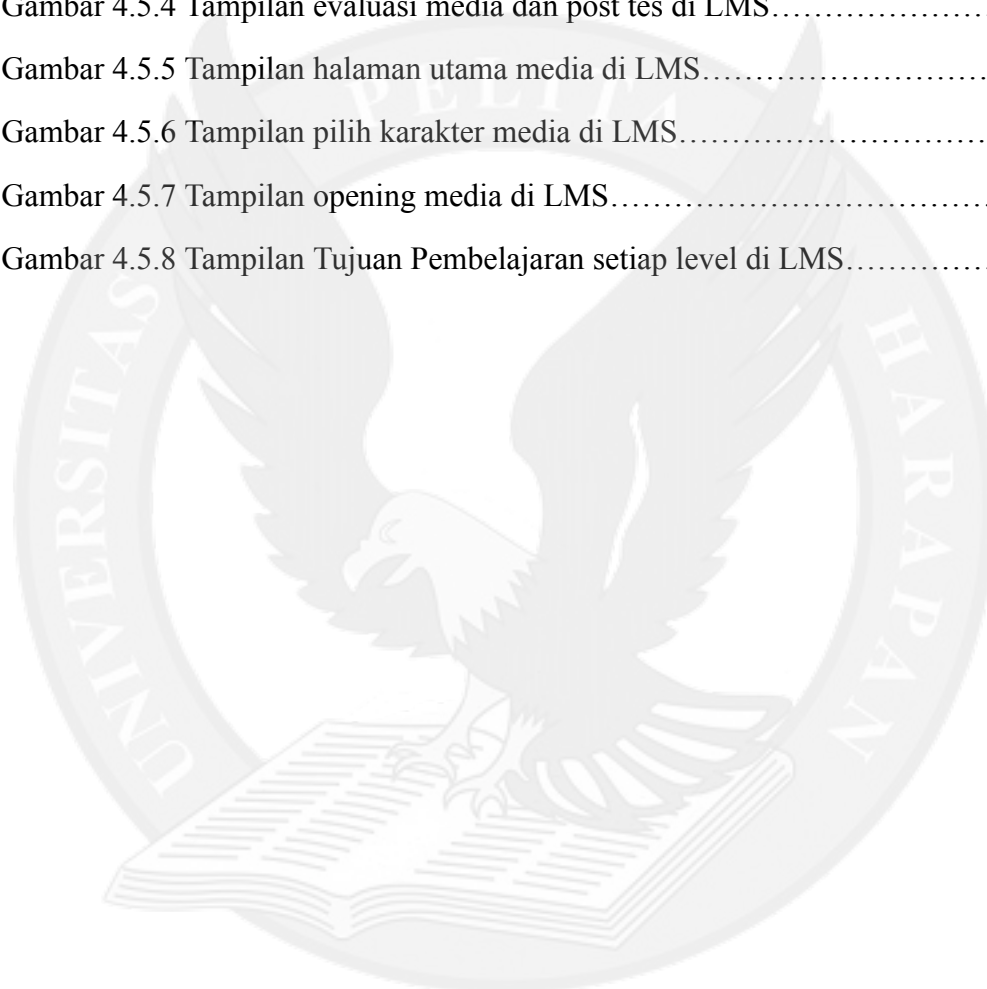
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	20
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	20
2.2.2 Media Interaktif.....	21
2.2.3. Karakteristik Media Interaktif.....	22
2.2.4 Komponen Media Interaktif.....	23
2.3 Kajian Gamifikasi.....	24
2.3.1 Definisi Gamifikasi.....	24
2.3.2 Prinsip Gamifikasi.....	24
2.3.3 Elemen Gamifikasi.....	25
2.4 Mata Kuliah Teori Belajar dan Konsep Mengajar.....	27
2.5 Konsep Andragogi dan Heutagogi.....	28
2.5.1. Andragogi.....	28
2.5.2 Heutagogi.....	28
2.6 Pembelajaran Mandiri dan Asynchronous.....	29
2.6.1 Penerapan Pembelajaran Orang Dewasa Terhadap Pembelajaran Mandiri Asynchronous.....	29
2.6.2 Pendekatan Heutagogy Dalam Pembelajaran Asynchronous.....	30
2.7 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	31
2.8 Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
3.2 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....	44
3.2.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
3.2.2 Subjek Penelitian.....	44
3.3 Prosedur Penelitian.....	44
3.4 Prosedur Pengumpulan Data.....	46
3.4.1 Instrumen Penelitian.....	47
3.5 Analisis Data.....	48

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Assess needs and Analyze Content.....	51
4.2 Set Objective.....	52
4.3 Construct Prototype.....	53
4.3.1 Menyusun Peta Kompetensi.....	53
4.3.2 Membuat Flowchart Media.....	54
4.3.3 Membuat Storyboard.....	56
4.3.4 Membuat Prototyping.....	57
4.4 Utilize Prototype.....	67
4.4.1 Uji coba ahli.....	71
4.4.2 Uji coba pengguna.....	75
4.5 Install System.....	82
4.6 Kelebihan dan Kekurangan Produk.....	86
4.7 Keterbatasan Penelitian.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	89
DAFTAR REFERENSI.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan Dick & Carey.....	9
Gambar 2.2 Model Borg and Gall.....	12
Gambar 2.3 Model Rapid Prototyping.....	13
Gambar 2.4 Mata Kuliah Teori Belajar dan Konsep Mengajar.....	24
Gambar 3.1 Model Rapid Prototyping.....	31
Gambar 4.3.1 Peta Kompetensi.....	48
Gambar 4.3.2 Flowchart Media.....	49
Gambar 4.3.3 Rancangan Storyboard Media	50
Gambar 4.3.4 Rancangan Storyboard Media.....	50
Gambar 4.3.5 Rancangan Storyboard Media.....	51
Gambar 4.3.6 Rancangan Storyboard Media.....	51
Gambar 4.3.7 Pengembangan Visual Karakter.....	52
Gambar 4.3.8 Pengembangan Visual Karakter.....	53
Gambar 4.3.9 Pengembangan Visual Background.....	53
Gambar 4.3.10 Pengembangan Visual Maps Level.....	54
Gambar 4.3.11 Pengembangan Visual Background Evaluasi.....	54
Gambar 4.3.12 Alur belajar pengguna dalam media gamifikasi.....	55
Gambar 4.3.13 Editing Tampilan Halaman Utama.....	56
Gambar 4.3.14 Edition Tampilan Maps Level 1-5.....	56
Gambar 4.3.15 Editing Tampilan Level 1.....	57
Gambar 4.3.16 Editing Tampilan Level 2.....	57
Gambar 4.3.17 Editing Tampilan Level 3.....	58
Gambar 4.3.18 Editing Tampilan Level 4.....	58
Gambar 4.3.19 Editing Tampilan Level 5.....	59
Gambar 4.3.20 Editing Tampilan Evaluasi Akhir.....	59

Gambar 4.3.21 Proses Editing Triggering.....	60
Gambar 4.3.22 Software Eleven Labs.....	61
Gambar 4.3.23 Proses Editing Suara Karakter.....	61
Gambar 4.5.1 Course Teori Belajar dan Konsep Mengajar di LMS.....	77
Gambar 4.5.2 Course Teori Belajar dan Konsep Mengajar di LMS.....	77
Gambar 4.5.3 Tampilan pre test dan link media gamifikasi di LMS.....	78
Gambar 4.5.4 Tampilan evaluasi media dan post tes di LMS.....	78
Gambar 4.5.5 Tampilan halaman utama media di LMS.....	79
Gambar 4.5.6 Tampilan pilih karakter media di LMS.....	79
Gambar 4.5.7 Tampilan opening media di LMS.....	80
Gambar 4.5.8 Tampilan Tujuan Pembelajaran setiap level di LMS.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Model Pengembangan.....	16
Tabel 2.7.1 Hasil Penelitian Yang Relevan	28
Tabel 3.5.1 Kategori Kelayakan Produk	43
Tabel 4.2.1 Penyusunan Tujuan Pembelajaran.....	47
Tabel 4.4.1 Penilaian Validasi Instrumen	62
Tabel 4.4.2 Hasil Validasi Instrumen	64
Tabel 4.4.3 Saran Validasi Instrumen.....	65
Tabel 4.4.4 Nilai ahli desain pembelajaran.....	66
Tabel 4.4.5 Masukan dan Perbaikan dari ahli desain pembelajaran	67
Tabel 4.4.6 Hasil Nilai Ahli Desain Pembelajaran.....	67
Tabel 4.4.7 Masukan dan Perbaikan dari ahli materi	68
Tabel 4.4.8 Hasil Nilai Ahli Media	68
Tabel 4.4.9 Masukan dan Perbaikan dari ahli media.....	69
Tabel 4.4.10 Rekapitulasi hasil uji coba ahli.....	69
Tabel 4.4.11 Hasil Uji Coba One on One	70
Tabel 4.4.12 Hasil Masukan dan Perbaikan Uji Coba One on One	70
Tabel 4.4.13 Hasil Uji Small Group	71
Tabel 4.4.14 Masukan dan perbaikan Uji coba small group	72
Tabel 4.4.15 Hasil Nilai Uji Coba Field Test Kelas A	74
Tabel 4.4.16 Hasil Nilai Uji Coba Field Test Kelas B	75
Tabel 4.4.17 Perbandingan Hasil Uji Coba Field Test Kelas A dan Kelas B.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Kuesioner Survei Mahasiswa.....	A-1
Lampiran B. Hasil Survei Mahasiswa.....	B-1
Lampiran C. Hasil Wawancara Dosen	C-1
Lampiran D. Peta Kompetensi	D-1
Lampiran E. Menentukan Tujuan Pembelajaran	E-1
Lampiran F. Storyboard	F-1
Lampiran G. Pengembangan Media Gamifikasi.....	G-1
Lampiran H. Dokumen Validasi Instrumen	H-1
Lampiran I. Kisi-kisi instrumen	I-1
Lampiran J. Hasil Validasi Instrumen	J-1
Lampiran K. Hasil Uji Coba Ahli Desain Pembelajaran	K-1
Lampiran L. Hasil Uji Coba Ahli Materi	L-1
Lampiran M. Hasil Uji Coba Ahli Media	M-1
Lampiran N. Hasil Uji Coba Pengguna One on One	N-1
Lampiran O. Hasil Uji Coba Pengguna Small Group.....	O-1
Lampiran P. Hasil Uji Coba Pengguna Field Test Kelas A	P-1
Lampiran Q. Hasil Uji Coba Pengguna Field Test Kelas B	Q-1
Lampiran R. Form Repository atau Unggah Mandiri.....	R-1
Lampiran S. Surat Izin Penelitian	S-1
Lampiran T. Turnitin	T-1
Lampiran U. Riwayat Hidup.....	U-1