

Daftar Isi

Lembar Pengesahan.....	2
Lembar Pernyataan	3
Abstrak.....	4
Abstract	5
Daftar Isi	6
Daftar Tabel.....	9
Daftar Diagram	10
Daftar Gambar	11
BAB 1 PENDAHULUAN	13
1.1. Latar Belakang	13
1.2. Rumusan Masalah	15
1.3. Tujuan	15
1.4. Batasan Masalah	15
1.5. Jadwal Kegiatan	16
1.5.1. Analisis Kebutuhan	16
1.5.2. Merancang Agen Pedagogis dan Aplikasi Game Edukasi	16
1.5.3. Implementasi Agen Pedagogis pada Aplikasi Game Edukasi	17
1.5.4. Pengujian Fungsionalitas Aplikasi.....	18
1.5.5. Penilaian Efektivitas Aplikasi Melalui Uji Coba Pengguna	18
1.5.6. Penulisan Laporan Tugas Akhir (TA).....	19
1.6. Jadwal Kegiatan	19
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	20
2.1. Comparative Study.....	20
2.2. Game Edukasi	22
2.2.1. Game Design.....	22
2.2.2. Game Mechanic	23
2.3. <i>Cascading Style Sheet</i>	24
2.3.1. <i>Selector</i>	25

2.3.2.	<i>Selector Combiner</i>	25
2.4.	Agen Pedagogis.....	25
2.5.	Scaffolding.....	26
2.5.1.	<i>Strategic Scaffolding</i>	27
2.5.2.	<i>Procedural Scaffolding</i>	27
2.6.	Motivasi.....	28
2.7.	OpenAI.....	28
2.8.	Website.....	29
2.9.	<i>Incremental Development</i>	29
2.10.	Pengujian Aplikasi.....	30
2.10.1.	<i>Usability Testing</i>	30
2.10.2.	<i>Heuristic Evaluation</i>	30
2.11.	Eksperimen.....	31
2.11.1.	<i>Between-Subjects Experimental Design</i>	31
2.11.2.	<i>Thematic Analysis</i>	31
2.11.3.	Threat to Validity.....	32
 BAB 3 METODE PENELITIAN.....		33
3.1.	Tahap Analisis Kebutuhan Pengguna.....	34
3.1.1.	Understand Context of Use.....	34
3.1.2.	Specify User Requirements.....	34
3.1.3.	Design Solutions.....	35
3.1.4.	Evaluation Against Requirements.....	37
3.2.	Tahap Pengembangan Agen dengan Metode Scaffolding dan Penyusunan Materi Pembelajaran.....	37
3.2.1.	Perancangan Materi Pembelajaran.....	37
3.2.2.	Perancangan Metode Pengajaran Scaffolding.....	40
3.2.3.	Desain Agen Pedagogis.....	42
3.3.	Tahap Implementasi Aplikasi Menggunakan Metode Incremental Development.....	46
3.3.1.	Alur Aplikasi.....	47
3.3.2.	Desain Sistem dan Interface Aplikasi.....	48
3.3.3.	Implementasi Agen Pedagogis dan Scaffolding pada Aplikasi.....	53
3.4.	Tahap Pengujian Aplikasi dengan Usability Testing dan Heuristic Evaluation.....	54

3.4.1.	Usability Testing.....	54
3.4.2.	Heuristic Evaluation.....	54
3.5.	Tahap Eksperimen dan Analisis dari Pengguna Nyata untuk Mengukur Efektivitas Aplikasi.....	55
3.5.1.	Tahap Pelaksanaan dan Pengumpulan Data Hasil Eksperimen	55
3.5.2.	Skenario Eksperimen Menggunakan Between-Subjects Experimental Design.....	56
3.5.3.	Penyusunan Instrumen Wawancara	58
3.5.4.	Pengkajian Data Menggunakan <i>Thematic Analysis</i>	59
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		61
4.1.	Hasil Penelitian	61
4.1.1.	Hasil Implementasi Aplikasi.....	61
4.1.2.	Hasil Pengujian Aplikasi.....	65
4.2.	Hasil Eksperimen	66
4.2.1.	Karakteristik Partisipan.....	67
4.2.2.	Hasil Analisis Tematik.....	67
4.3.	Pembahasan.....	133
4.3.1.	Perbandingan Efektivitas Aplikasi dengan dan Tanpa Agen	133
4.3.2.	Dampak Agen Pedagogis terhadap Motivasi Pengguna	149
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		151
5.1.	Kesimpulan	151
5.2.	Saran	152
Referensi.....		154
Lampiran		156