

DAFTAR ISI

DESAIN PAPAN PERMAINAN KANSEI UNTUK MEMOTIVASI SISWA SD DALAM BELAJAR BAHASA INGGRIS.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT KETERANGAN PENGAMBILAN DATA.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3 TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.4 BATASAN MASALAH.....	5
1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN.....	5
1.5.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.5.2 Manfaat Praktis.....	5
1.5.2.1 Bagi Siswa.....	5
1.5.2.2 Bagi Guru.....	5
1.5.2.3 Bagi Sekolah.....	6
1.5.2.4 Bagi Peneliti.....	6
1.5.2.5 Bagi Peneliti Lain.....	6
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	7

BAB II.....	9
KAJIAN LITERATUR.....	9
2.1 KAJIAN EMPIRIS.....	9
2.2 KAJIAN TEORITIS.....	13
2.2.1 Definisi motivasi.....	13
2.2.2 Permainan.....	13
2.2.3 Desain Produk.....	14
2.2.4 Metode <i>Kansei Engineering</i>	15
BAB III.....	17
METODE PENELITIAN.....	17
3.1 OBJEK DAN SUBJEK PENELITIAN.....	17
3.2 JENIS DATA.....	17
3.2.1 Data Primer.....	17
3.2.2 Data Sekunder.....	17
3.3 METODE PENGUMPULAN DATA.....	18
3.3.1 Metode <i>Survey</i>	18
3.3.2 Alat Pengumpulan Data.....	18
3.4 VARIABEL PENELITIAN.....	18
3.5 METODE PENGOLAHAN DATA.....	19
3.5.1 <i>Kansei Engineering</i>	19
3.5.2 Antropometri.....	20
3.5.2.1 Perhitungan Data Antropometri.....	20
3.6 METODE ANALISIS DATA.....	23
3.6.1 Uji Validitas.....	23
3.6.2 Uji Reliabilitas.....	25
3.6.3 Uji <i>Marginal Homogeneity</i>	26
3.6.4 Penilaian Peningkatan Motivasi.....	27
3.7 DIAGRAM ALIR PENELITIAN.....	28
BAB IV.....	29
PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA.....	29

4.1	PENGOLAHAN DATA.....	29
4.2	ANTROPOMETRI.....	29
4.2.1	Uji Kecukupan Data.....	31
4.2.2	Uji Keseragaman Data.....	33
4.2.3	Uji Normalitas.....	36
4.2.4	Persentil.....	36
4.3	KATA – KATA <i>KANSEI</i>	37
4.3.1	Uji Validitas.....	39
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	40
4.3.3	Pemetaan Konsep Produk.....	42
4.4	DESAIN USULAN.....	62
4.5	HASIL <i>UJI MARGINAL HOMOGENEITY</i>	63
4.6	UJI PENINGKATAN MOTIVASI.....	64
	BAB V.....	67
	PEMBAHASAN.....	67
5.1	ANALISIS KATA – KATA <i>KANSEI</i>	69
5.2	ANALISIS SPESIFIKASI DESAIN DARI <i>BOARDGAME</i>	70
5.2.1	Antropometri.....	70
5.2.2	Pemetaan Konsep.....	71
5.2.3	Hasil Desain Fisik.....	72
5.3	ANALISIS STATISTIK KESESUAIAN DESAIN <i>BOARGAME</i>	74
5.3.1	Uji Validasi Desain Usulan.....	74
5.4	ANALISIS MOTIVASI.....	74
5.4.1	Uji Peningkatan Motivasi.....	75
	BAB VI.....	77
	KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
6.1	KESIMPULAN.....	77
6.2	SARAN.....	78
	DAFTAR PUSTAKA.....	80
	LAMPIRAN.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Diagram.....	28
Gambar 4. 1 Keseragaman Data Lebar Jari Telunjuk.....	34
Gambar 4. 2 Keseragaman Data Lebar Telapak Tangan.....	35
Gambar 4. 3 Uji Normalitas.....	36
Gambar 4. 4 Hasil Rata – Rata Dari Setiap Kata Kansei.....	39
Gambar 4. 5 Cronbach’s Alpha.....	40
Gambar 4. 6 Bentuk Desain Boardgame Usulan.....	62
Gambar 5. 1 Bentuk Desain Boardgame Usulan.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Data Antropometri.....	29
Tabel 4. 2 Hasil Persentil.....	37
Tabel 4. 3 Kata Kansei.....	38
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas.....	39
Tabel 4. 5 Hasil Uji Reliabilitas.....	41
Tabel 4. 6 Pemetaan Konsep 1 : Menarik, Unik dan suara tidak bising.....	42
Tabel 4. 7 Variabel Menarik Design Motif Bagian Body Case.....	44
Tabel 4. 8 Variabel Menarik Design Motif Bagian Tombol.....	45
Tabel 4. 9 Variabel Menarik Design Motif Bagian Laci.....	45
Tabel 4. 10 Variabel Menarik Design Warna.....	46
Tabel 4. 11 Variabel Menarik Design Warna Bagian Bodycase.....	47
Tabel 4. 12 Variabel Menarik Design Warna Bagian Tombol.....	47
Tabel 4. 13 Variabel Menarik Design Warna Bagian Laci.....	48
Tabel 4. 14 Variabel Menarik Design Bentuk.....	49
Tabel 4. 15 Variabel Unik.....	50
Tabel 4. 16 Pemetaan Konsep 2 : Nyaman, Mudah dibawa, Mudah dirapihkan....	51
Tabel 4. 17 Variabel Nyaman.....	53
Tabel 4. 18 Variabel Mudah Dibawa.....	54
Tabel 4. 19 Variabel Mudah Dirapihkan.....	55
Tabel 4. 20 Pemetaan Konsep 3 : Kuat.....	56
Tabel 4. 21 Variabel Kuat Bagian Body Case.....	57
Tabel 4. 22 Variabel Kuat Bagian Tombol.....	59
Tabel 4. 23 Variabel Kuat Bagian Pegangan.....	60
Tabel 4. 24 Hasil Uji Marginal Homogeneity Desain Usulan.....	63
Tabel 4. 25 Sikap.....	64
Tabel 4. 26 Keyakinan Tentang Diri.....	64
Tabel 4. 27 Tujuan.....	65

Tabel 4. 28 Keterlibatan.....	
Tabel 4. 29 Dukungan Lingkungan.....	65
Tabel 4. 30 Atribut Personil.....	66
Tabel 4. 31 Rata-Rata Total Peningkatan Motivasi Anak dalam Belajar Bahasa Inggris.....	66
Tabel 5. 1 Tabel Hasil Pengolahan Data.....	68