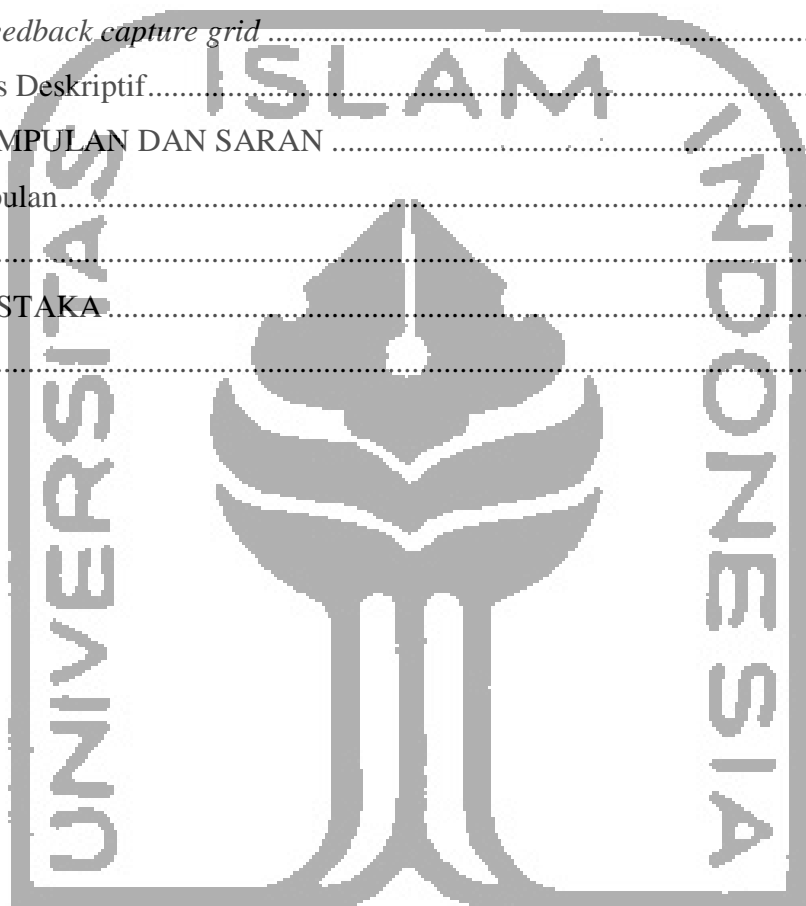


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pembelajaran Tematik.....	10
2.3 Pembelajaran Anak Sekolah Dasar.....	10
2.4 Ekosistem.....	11
2.5 Kerusakan dan Metode Pelestarian Ekosistem Bahari.....	11
2.6 User Experience.....	12
2.7 Design Thinking.....	13
2.8 Atomic Design.....	14
2.9 MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics).....	18
2.10 Usability Testing.....	19
2.11 Gammification.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21

3.1	Metodologi <i>Design Thinking</i>	21
3.2	Perencanaan pengerjaan metode <i>Design Thinking</i>	22
3.3	Pengumpulan Data (<i>Empathise</i>).....	22
3.3.1	Observasi.....	22
3.3.2	Hasil observasi.....	23
3.3.3	Wawancara.....	23
3.3.4	Wawancara Siswa.....	25
3.3.5	Hasil Wawancara Guru.....	25
3.3.6	Hasil Wawancara KOPHI.....	26
3.3.7	<i>Empathy Map</i> Pengguna.....	27
3.4	Analisis Kebutuhan (<i>Define</i>).....	32
3.4.1	Persona.....	32
3.4.2	<i>Point of view</i>	35
3.4.3	<i>User journey</i>	37
3.5	Analisis Solusi (<i>Ideate</i>).....	38
3.5.1	<i>Value proposition</i>	38
3.6	Perancangan Gim (<i>prototype</i>).....	40
3.6.1	Alur Gim.....	40
3.6.2	<i>Storyboard</i>	41
3.6.3	MDA.....	45
3.6.4	<i>Hi-Fi Prototype</i>	46
3.7	Pengujian (<i>Test</i>).....	50
3.7.1	<i>Feedback Capture Grid</i>	51
3.7.2	<i>Usability Testing</i>	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Hasil Wawancara Siswa.....	53
4.2	Hasil MDA <i>Framework</i>	54
4.3	Hasil <i>Atomic Design</i>	56
4.4	Hasil <i>Hi-Fi Prototype</i>	57
4.5	Instruksi Gim.....	59
4.5.1	Instruksi Membuat Tim.....	59
4.5.2	Instruksi Pilih Materi.....	60
4.5.3	Instruksi <i>Studycase</i>	60
4.5.4	Instruksi Diskusi.....	61

4.5.5	Instruksi Soal Latihan.....	61
4.5.6	Instruksi Praktek.....	62
4.6	Hasil <i>usability testing</i>	62
4.6.1	Persiapan permainan.....	63
4.6.2	Proses permainan.....	65
4.6.3	Hasil akhir permainan	67
4.7	Hasil Pengujian oleh Guru	69
4.8	Hasil <i>feedback capture grid</i>	71
4.9	Analisis Deskriptif.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA.....		77
LAMPIRAN.....		80



كَلِمَاتُهَا تَنْفَعُ الْعَالَمِينَ

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan tinjauan pustaka	8
Tabel 3.1 Perencanaan pengerjaan metode <i>design thinking</i>	22
Tabel 3.2 <i>Point of view</i>	36
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 3.4 <i>Hi-Fi prototype</i>	47
Tabel 4.1 Komponen MDA <i>Framework</i>	54
Tabel 4.2 Hasil <i>mechanics</i> MDA.....	56
Tabel 4.3 Hasil <i>hi-fi prototype</i> yang dibuat menjadi <i>file</i> html dan css.....	57
Tabel 4.4 Indikator waktu	63
Tabel 4.5 Indikator kepuasan pengguna	63
Tabel 4.6 Skenario persiapan permainan.....	63
Tabel 4.7 Hasil pengujian <i>task</i> tahapan persiapan permainan dengan indikator waktu	64
Tabel 4.8 Hasil pengujian persiapan permainan dengan indikator kepuasan pengguna.....	64
Tabel 4.9 Skenario proses permainan.....	65
Tabel 4.10 Hasil pengujian tahapan proses permainan dengan indikator waktu.....	65
Tabel 4.11 Hasil pengujian kedua tahapan proses permainan dengan indikator waktu	66
Tabel 4.12 Hasil pengujian tahapan proses permainan dengan indikator perasaan pengguna 66	
Tabel 4.13 Skenario hasil akhir permainan.....	67
Tabel 4.14 Hasil pengujian tahapan hasil akhir permainan dengan indikator waktu	67
Tabel 4.15 Hasil pengujian tahapan hasil akhir permainan dengan indikator kepuasan pengguna	68
Tabel 4.16 Hasil pengujian kedua indikator kepuasan pengguna pada tahapan hasil akhir permainan.....	68
Tabel 4.17 Nilai persentase akhir.....	69
Tabel 4.18 Hasil pengujian yang dilakukan oleh guru SDN Percobaan 3 Pakem.....	70
Tabel 4.19 Hasil <i>capture feedback grid</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model user experience oleh Jesse James Garrett	13
Gambar 2.2 Proses <i>design thinking</i>	14
Gambar 2.3 Proses <i>atomic design</i>	15
Gambar 2.4 Proses elemen <i>atoms</i>	16
Gambar 2.5 Proses elemen <i>molecules</i>	16
Gambar 2.6 Proses elemen <i>organism</i>	17
Gambar 2.7 Proses elemen <i>templates</i>	17
Gambar 2.8 Proses elemen <i>pages</i>	17
Gambar 2.9 Proses elemen MDA	19
Gambar 3.1 Metodologi <i>design thinking</i>	21
Gambar 3.2 Struktur wawancara.....	24
Gambar 3.3 <i>Empathy map</i> anita.....	28
Gambar 3.4 <i>Empathy map</i> bimo	29
Gambar 3.5 <i>Empathy map</i> reza.....	30
Gambar 3.6 <i>Empathy map</i> putri	31
Gambar 3.7 <i>Empathy map</i> purnama.....	32
Gambar 3.8 Persona anita	33
Gambar 3.9 Persona bimo.....	34
Gambar 3.10 Persona reza	34
Gambar 3.11 Persona putri	35
Gambar 3.12 Persona purnama.....	35
Gambar 3.13 <i>Point of View</i>	36
Gambar 3.14 <i>User journey</i>	37
Gambar 3.15 <i>Value proposition</i>	39
Gambar 3.16 Hasil <i>value proposition</i>	39
Gambar 3.17 Alur gim edukasi pelestarian ekosistem bahari.....	41
Gambar 3.18 Penggabungan metode <i>design thinking</i> , MDA, dan <i>atomic design</i>	46
Gambar 3.19 <i>Feedback capture grid</i>	51
Gambar 4.1 Hasil keseluruhan wawancara siswa	53
Gambar 4.2 <i>Value proposition</i>	54
Gambar 4.3 Hasil <i>atomic design</i> pada halaman soal latihan	57
Gambar 4.4 Halaman buat tim	60

Gambar 4.5 Halaman pilih materi.....	60
Gambar 4.6 Halaman studycase.....	61
Gambar 4.7 Halaman diskusi.....	61
Gambar 4.8 Halaman soal latihan.....	62
Gambar 4.9 Halaman praktek.....	62

