

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TESIS	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRACT.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Pertanyaan penelitian	5
1.3 Tujuan penelitian	5
1.4 Manfaat penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat akademis	5
1.4.2 Manfaat praktis	6
1.5 Kebaruan penelitian.....	6
1.6 Kerangka teori.....	8
1.6.1 Analisis isi kualitatif	8
1.6.2 Elemen <i>video game</i>	10
1.6.2.1 <i>Mechanics</i>	10
1.6.2.2 <i>Story</i>	13
1.6.2.3 <i>Aesthetic</i>	13
1.6.2.4 <i>Technology</i>	14
1.6.2.5 <i>User interface</i>	14
1.6.2.6 <i>Character</i>	16
1.6.3 Prinsip <i>video game</i>	18
1.6.4 Literasi digital	18
1.7 Kerangka konsep dan model penelitian	24

1.8 Sistematika pembagian bab.....	25
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	27
2.1 <i>Video game</i> sebagai alat pembelajaran.....	27
2.2 Bahasa dan komunikasi dalam <i>video game</i>	29
2.3 Literasi digital sebagai kemampuan dasar	30
BAB III METODOLOGI	34
3.1 Paradigma dan jenis penelitian.....	34
3.2 Metode penelitian	35
3.3 Objek penelitian.....	36
3.4 Jenis dan pengambilan data	36
3.5 Teknik analisis data	37
3.6 Limitasi penelitian	40
BAB IV TEMUAN DAN DISKUSI	41
4.1 Reality River – <i>Don't fall for fake</i>	41
4.1.1 Analisis <i>game element</i>	42
4.1.2 Substansi literasi digital	45
4.2 Mindful Mountain – <i>Share with care</i>	61
4.2.1 Analisis <i>game element</i>	61
4.2.2 Substansi literasi digital	66
4.3 Tower of Treasure – <i>Secure your secrets</i>	72
4.3.1 Analisis <i>game element</i>	72
4.3.2 Substansi literasi digital	77
4.4 Kind Kingdom – <i>It's cool to be kind</i>	78
4.4.1 Analisis <i>game element</i>	79
4.4.2 Substansi literasi digital	83
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator riset Japelidi (2019)	23
Tabel 3.1 <i>Coding sheet</i>	40
Tabel 4.1 <i>Game element</i> – Sungai Kebenaran	43
Tabel 4.2 Tabel kasus – Sungai Kebenaran	53
Tabel 4.3 Ceklis ketercapaian kompetensi	61
Tabel 4.4 <i>Game element</i> – Gunung Hati-hati	63
Tabel 4.5 Tabel pesan – Gunung Hati-hati	69
Tabel 4.6 <i>Game element</i> – Menara Harta Karun	74
Tabel 4.7 Tabel <i>insight</i> – Menara Harta Karun	77
Tabel 4.8 <i>Game element</i> – Kerajaan Kebaikan	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Elemental tetrad</i>	14
Gambar 1.2 <i>Mapping user interface</i>	15
Gambar 1.3 Model penelitian	24