

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
DAFTAR ISTILAH	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
I.1. Latar Belakang	1
I.2. Rumusan Masalah	5
I.3. Tujuan Penelitian	6
I.4. Manfaat Penelitian	6
I.5. Batasan Penelitian	7
I.6. Kerangka Penelitian	9
BAB II GAMBARAN UMUM PENULISAN	11
II.1 Kondisi Umum.....	11
II.2 Tinjauan Pustaka	12
II.2.1 <i>Board Game</i>	12
II.2.2 <i>Game-Based Learning</i>	14
II.2.3 Pembelajaran Manajemen Aset dan Pengadaan Barang/Jasa	16
II.2.4 Perancangan Media Pembelajaran Inovatif melalui Board Games	17
II.2.5 Model ADDIE.....	18
II.3 Keaslian Penelitian.....	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	25
III.1 Desain Penelitian.....	25

III.2	Jenis dan Sumber Data	26
III.3	Teknik Pengumpulan Data	27
III.4	Metode Perancangan Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	29
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN		43
IV.1	<i>Analysis</i> (Analisis)	43
IV.1.1	Analisis Kebutuhan	43
IV.1.2	Analisis Kinerja.....	43
IV.1.3	Analisis Kompetensi	45
IV.2	<i>Design</i> (Desain).....	47
IV.2.1.	Perumusan Aturan Permainan.....	47
IV.2.2.	Perancangan Tampilan Produk	56
IV.2.3.	Penyusunan Konsep Materi ke dalam Permainan	60
IV.3	<i>Development</i> (Pengembangan).....	61
IV.4.1	Pembuatan produk.....	62
IV.4.2	Validasi	66
IV.4.3	Revisi	69
IV.4	<i>Implementation</i> (Implementasi)	72
IV.4.1	Sosialisasi.....	72
IV.4.2	Uji Coba	72
IV.4.3	Produk Akhir.....	74
IV.5	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	75
BAB V KESIMPULAN & SARAN		78
V.1	Kesimpulan	78
V.2	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN.....		86