

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN	3
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	4
KATA PENGANTAR	5
ABSTRAK	15
I. PENDAHULUAN	17
I.1 PENGANTAR	17
I.1.1 Topik Penelitian	17
I.1.2 Arti Penting Penelitian	20
I.1.3 Pendekatan Keilmuan	22
I.2 PERUMUSAN MASALAH PENELITIAN	26
I.2.1 Latar Belakang Kajian	26
I.2.2 Identifikasi Kesenjangan Penelitian	27
I.2.3 Rumusan Masalah	30
I.3 TUJUAN PENELITIAN	31
I.4 KEBARUAN PENELITIAN	31
II. KAJIAN LITERATUR	33
II.1 GAME-BASED ASSESSMENT	33
II.1.1 Terminologi Gim, <i>Serious game</i> & Gamifikasi	33
II.1.2 Terminologi <i>Game-Based Assessment</i>	40
II.1.3 Pengembangan <i>Game-Based Assessment</i>	47
II.1.4 Pengembangan <i>Game-Based Assessment</i> Sebelumnya	66
II.2 MAKNA INTERPRETASI SKOR DAN PROPERTI PSIKOMETRIS HASIL PENGUKURAN GBA	75
II.2.1 Makna Interpretasi Skor	75
II.2.2 Validitas	79
II.2.3 Reliabilitas	84
II.2.4 Analisis Butir	87
II.2.5 Properti Psikometri Hasil Pengukuran GBA Sebelumnya	89
II.3 CIRI KEPRIBADIAN <i>CONSCIENTIOUSNESS</i>	93
II.3.1 Definisi Ciri Kepribadian <i>Conscientiousness</i>	93
II.3.2 Pengukuran Ciri Kepribadian dengan GBA	97
III. METODE PENELITIAN	100

III.1 GAMBARAN UMUM PENELITIAN.....	100
III.2 METODE UMUM PENELITIAN	101
III.3 INTEGRASI KETIGA STUDI.....	104
IV. STUDI 1: TINJAUAN LITERATUR SISTEMATIS VALIDITAS GBA.....	106
IV.1 PENGANTAR.....	106
<i>IV.1.1 Theory Driven dan Data Driven.....</i>	108
<i>IV.1.2 Game-Based Assessment dan Gamified Assessment.....</i>	109
IV.1.3 Asesmen Banyak Ciri Kepribadian dan dan Asesmen Tunggal	111
IV.1.4 Korelasi Pearson dan Analisis Regresi.....	111
IV.2 METODE	112
IV.2.1 Prosedur Penelitian.....	113
IV.2.2 Analisis Data	116
IV.3 HASIL	119
IV.3.1 Validitas Konvergen GBA.....	119
IV.3.2 Heterogenitas.....	124
IV.3.3 Analisis Variabel Moderator.....	125
IV.3.4 Bias Publikasi.....	128
IV.4 PEMBAHASAN.....	130
IV.4.1 Validitas Konvergen	130
IV.4.2 Heterogenitas.....	132
IV.4.3 Analisis Variabel Moderator.....	132
IV.4.4 Bias Publikasi.....	144
IV.4.5 Menafsirkan Validitas Konvergen dalam Konteksnya	145
IV.5 KESIMPULAN.....	147
V. STUDI 2: KONSTRUKSI GBA CONSCIENTIOUSNESS	150
V.1 PENGANTAR.....	150
V.2 METODE	160
V.3 HASIL	162
<i>V.3.1 Concept Development Phase.....</i>	163
<i>V.3.2 Low-Fidelity Prototyping Phase.....</i>	188
<i>V.3.3 High-Fidelity Prototyping Phase.....</i>	190
<i>V.3.4 Testing Phase</i>	192
V.4 PEMBAHASAN.....	195

V.4.1	<i>Concept Development Phase</i>	196
V.4.2	<i>Low-Fidelity Prototyping Phase</i>	197
V.4.3	<i>High-Fidelity Prototyping Phase</i>	199
V.4.4	<i>Testing Phase</i>	200
V.5	KESIMPULAN	202
VI.	STUDI 3: VALIDITAS, RELIABILITAS DAN ANALISIS KUALITAS ITEM	204
VI.1	PENGANTAR	204
VI.2	METODE	208
VI.2.1	Partisipan.....	208
VI.2.2	Instrumen.....	208
VI.2.3	Prosedur Pengumpulan Data	210
VI.2.4	Analisis Data	211
VI.2.5	Ketersediaan Data.....	211
VI.3	HASIL	212
VI.3.1	Statistik Deskriptif.....	212
VI.3.2	Validitas Konvergen	214
VI.3.3	Analisis Kualitas Item.....	215
VI.3.4	Reliabilitas	221
VI.3.5	Bukti Kualitatif dari Wawancara Kognitif	221
VI.4	PEMBAHASAN	231
VI.4.1	Validitas Konvergen	231
VI.4.2	Analisis Kualitas Item.....	235
VI.4.3	Strategi Validasi Terpadu.....	240
VI.4.4	Integrasi Hasil IRT, Temuan Wawancara Kognitif dan Rancangan Desain 241	
VI.4.5	Kerangka Konseptual Tiga Model Evaluasi GBA.....	246
VI.4.6	Reliabilitas	248
VI.4.7	Pendekatan Hibrida <i>Theory Driven</i> dan <i>Data Driven</i> GBA.....	250
VI.4.8	Interpretasi Skor GBA.....	252
VI.5	KESIMPULAN	254
VII.	PEMBAHASAN UMUM	258
VII.1	Bukti Validitas Empiris GBA dari Penelitian Sebelumnya	258
VII.2	Proses Desain dan Konstruksi GBA	259
VII.3	Evaluasi Psikometris Skor GBA dan Interpretasi Skor	261

VIII. PENUTUP	266
VIII.1 Kesimpulan	266
VIII.2 Implikasi Teoritis dan Praktis	269
VIII.3 Keterbatasan Penelitian	271
VIII.4 Rekomendasi	274
A. Rekomendasi Teoritik	274
B. Rekomendasi Praktis	277
DAFTAR PUSTAKA	280
RINGKASAN DISERTASI	Error! Bookmark not defined.
SUMMARY	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN	390