

PENGARUH KUALITAS GAME JENGALA BESTARI TERHADAP *REPLAYABILITY* SEBAGAI PRODUK INTERPRETASI BAGI MASYARAKAT KOTA BOGOR

RAFFI OMAR RADIANZZA



**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



PERNYATAAN MENGENAI LAPORAN PROYEK AKHIR DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa Proyek Akhir penelitian terapan dengan judul “Pengaruh Kualitas Game Jenggala Bestari terhadap *Replayability* sebagai Produk Interpretasi bagi Masyarakat Kota Bogor” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir proyek akhir penelitian terapan ini. Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Januari 2025

Raffi Omar Radianzza
J0302201044

@Hak cipta milik IPB University

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University



ABSTRAK

RAFFI OMAR RADIANZZA. Pengaruh Kualitas Game Jengala Bestari terhadap *Replayability* sebagai Produk Interpretasi bagi Masyarakat Kota Bogor. Dibimbing oleh PROF. DR. IR. RICKY AVENZORA, M.SC.F.TROP.

@Hak cipta milik IPB University

Video Gim menjadi sarana untuk memperoleh hiburan yang paling populer pada era transformasi digital. Popularitas video gim didukung dari kualitas konsep dan tampilan yang dapat mempengaruhi pengguna untuk memainkan secara berulang. Pemutaran ulang atau *replayability* dimaknai sebagai bentuk loyalitas pengguna terhadap video gim. Kombinasi antara video gim dan produk interpretasi adalah penerapan secara digital untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan pengetahuan masyarakat secara masif dengan memanfaatkan loyalitas pengguna video gim. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kualitas gim jengala bestari terhadap *replayability*. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari – Maret 2024 di 6 kecamatan Kota Bogor menggunakan *mix methods* kepada 200 responden usia 18 – 40 tahun. Responden akan menilai variabel kualitas gim jengala bestari dengan skala likert pada skala 1 sampai dengan skala 7. Variabel dalam penelitian menggunakan tujuh kriteria dan tujuh indikator penilaian yang dirancang berdasarkan metode *One Score One Indicator Scoring System* (Avenzora, 2008) yang meliputi nilai manfaat, desain visual, *replayability*, perangkat lunak, komunikasi visual, edukasional, dan nilai hiburan. Ketujuh aspek tersebut dianalisis menggunakan analisis regresi linier berganda untuk mengetahui pengaruh signifikan variabel independen terhadap variabel dependen (*replayability*). Penelitian ini menunjukkan respon positif pada seluruh variabel penelitian. Dari hasil penelitian ini maka direkomendasikan perlunya pengembangan produk interpretasi berbasis video gim yang memperhatikan kesesuaian konsep dan isi konten agar efektif dalam menyampaikan informasi dan meningkatkan pengetahuan masyarakat Kota Bogor.

Kata Kunci: Pemutaran Ulang, Produk Interpretasi, Video Gim



ABSTRACT

RAFFI OMAR RADIANZZA. *The Influence of Jenggala Bestari Game Quality on Replayability as an Interpretation Product for the People of Bogor City.* Supervised by PROF. DR. IR. RICKY AVENZORA, M.SC.F.TROP.

Video games are the most popular means of obtaining entertainment in the era of digital transformation. The popularity of video games is supported by the quality of the concept and appearance that can influence users to play repeatedly. Replayability is interpreted as a form of user loyalty to a video game. The combination of video games and interpretation products is the digital application to convey information and massively increase public knowledge by leveraging the loyalty of video game users. This study aims to analyze the influence of the quality of the best games on replayability. This research was carried out in February – March 2024 in 6 sub-districts of Bogor City using mixed methods to 200 respondents aged 18 – 40 years. Respondents will assess the quality variable of the best game with a likert scale from 1 to 7. The variables in the study used seven criteria and seven assessment indicators designed based on the One Score One Indicator Scoring System method (Avenzora, 2008) which included benefit value, visual design, replayability, software, visual communication, educational, and entertainment value. These seven aspects were analyzed using multiple linear regression analysis to determine the significant influence of independent variables on dependent variables (replayability). This study showed a positive response to all research variables. From the results of this study, it is recommended the need to develop a video game-based interpretation product that considers the suitability of the concept and content of the content to be effective in conveying information and increasing the knowledge of the people of Bogor City.

Keywords: Game Video, Interpretation Products, Replayability.



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2025
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

**PENGARUH KUALITAS GAME JENGALA BESTARI
TERHADAP *REPLAYABILITY* SEBAGAI
PRODUK INTERPRETASI BAGI MASYARAKAT
KOTA BOGOR**

RAFFI OMAR RADIANZZA

Proyek Akhir
sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Terapan pada
Program Studi Ekowisata
Sekolah Vokasi Institut
Pertanian Bogor

**PROGRAM STUDI EKOWISATA
SEKOLAH VOKASI
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2025**



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Judul Proyek Akhir : Pengaruh Kualitas Game Jengala Bestari terhadap
Replayability sebagai Produk Interpretasi bagi
Masyarakat Kota Bogor
Nama : Raffi Omar Radianzza
NIM : J0302201044

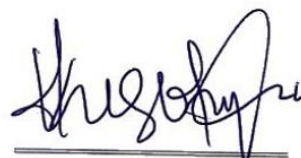
Disetujui oleh

Pembimbing 1:
Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc.F.Trop
NIP. 196406111989031002



Diketahui oleh

Ketua Program Studi:
Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom, M.Par, MTHM
NPI 201807198501202001



Dekan Sekolah Vokasi:
Dr. Ir. Aceng Hidayat, M.T
NIP 196607171992031003



Tanggal Ujian:

Tanggal Lulus:

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

PRAKATA

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, karena berkat Rahmat dan Hidayahnya penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul; **Pengaruh Kualitas Game Jengala Bestari terhadap Replayability sebagai Produk Interpretasi bagi Masyarakat Kota Bogor**. Proyek akhir ini disusun dengan melibatkan sejumlah pihak mulai dari perencanaan sampai pelaksanaan penelitian berlangsung. Terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Ibunda Ajeng Dina Puspita yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada penulis untuk terus semangat dalam menyelesaikan studi. Beliau selalu memberikan nasihat, motivasi, dan membangkitkan rasa semangat penulis untuk melanjutkan pendidikan setinggi-tingginya sampai pada akhir hayatnya. Terima kasih telah mengantarkan penulis melalui doa dan dukungannya sampai di titik ini.
2. Ayahanda Enrico Tri Darma Putra Sjamsu yang selalu memberikan semangat dan nasihat kehidupan kepada penulis. Beliau selalu menasihati penulis bahwa “sesulit apapun keadaan mu, kamu tidak boleh kalah sama keadaan”. Terima kasih selalu memberikan semangat dan nasihat untuk penulis, karena berkat Ayahanda penulis selalu merasa bahwa dirinya tidak akan gagal dan kalah dalam menyelesaikan studinya.
3. Keluarga kecil penulis yang selalu memotivasi dan mengarahkan penulis untuk tetap bersabar dalam menyelesaikan studinya serta mendoakan penulis agar diberikan keberkahan dalam menuntut ilmu.
4. Prof. Dr. Ir. Ricky Avenzora, M.Sc.F.Trop. sebagai dosen pembimbing penulis yang selalu sabar dalam membimbing dan memotivasi penulis serta mendoakan penulis agar menjadi seorang anak yang berhasil dan mampu membahagiakan kedua orang tuanya.
5. Kania Sofiantina Rahayu, S.I.Kom., M.Par., MTHM. selaku Ketua Program Studi Ekowisata IPB yang memberikan amanah dalam penulisan karya tulis.
6. Dr. Rini Untari, S.Hut., M.Si. selaku dosen yang memotivasi, membantu, dan membimbing penulis dalam penulisan *paper*.
7. Segenap Dosen Program Studi Ekowisata yang telah memberikan ilmu yang dapat dijadikan acuan dalam penulisan karya tulis.
8. Seluruh masyarakat Kota Bogor yang memberikan bantuan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan mengumpulkan data.
9. Nanda Ilham, Boni Fargas, M. Rizky, M. Amar Bil, Luthfy Anugrah, Naufal, Fachri Eka, Fakhri Husaini, Ahmad Zhili, Fatih Hibatullah, dan M. Aditya selaku teman-teman seperjuangan yang selalu mendorong dan membantu dalam penulisan karya tulis.
10. Teman-teman Program Studi Ekowisata Angkatan 57, khususnya Rafy Ramdhany, Rafi Zimat, Nadya Fitri, Putu Amalia, Rifanka, Mila, Aisyah, dan Zalfa Medina yang telah menemani dan memberikan dukungan selama perkuliahan sampai penulisan karya tulis.

Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi kemajuan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Ekowisata.

Bogor, Januari 2025

Raffi Omar Radianzza

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	i
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	1
I.I. Latar Belakang	1
I.II. Rumusan Masalah	3
I.III. Tujuan	3
I.IV. Manfaat	3
I.V. Luaran	3
I.VI. Kerangka Berfikir	4
II. KONDISI UMUM	5
II.I. Letak dan Luas	5
II.II. Sejarah	5
II.III. Kondisi Fisik	5
II.IV. Kondisi Biotik	6
II.V. Kondisi Kependudukan	7
II.VI. Kondisi Kepariwisata	8
III. METODE PROYEK AKHIR	9
III.I. Lokasi dan Waktu	9
III.II. Alat dan Objek	9
III.III. Batasan Penelitian	9
III.IV. Potensi Flora dan Fauna di Kota Bogor	10
III.IV.I. Jenis Data Potensi Flora dan Fauna di Kota Bogor	10
III.IV.II. Metode Pengambilan Data Potensi Flora dan Fauna di Kota Bogor	10
III.IV.III. Analisis Data Potensi Flora dan Fauna di Kota Bogor	11
III.V. Perancangan Gim Jenggala Bestari	11
III.V.I. Jenis Data Perancangan Gim Jenggala Bestari	11
III.V.II. Metode Pengambilan Data Perancangan Gim Jenggala Bestari	12
III.V.III. Analisis Data Perancangan Gim Jenggala Bestari	13
III.VI. Penilaian Gim Jenggala Bestari	13
III.VI.I. Jenis Data Penilaian Gim Jenggala Bestari	13
III.VI.II. Metode Pengambilan Data Penilaian Gim Jenggala Bestari	14
III.VI.III. Analisis Data Penilaian Gim Jenggala Bestari	14
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	16
IV.I. Potensi Flora Fauna di Kota Bogor	16
IV.I.I. Potensi Flora di Kota Bogor	16
IV.I.II. Potensi Fauna di Kota Bogor	31
IV.II. Perancangan Gim Jenggala Bestari	46



	ii
IV.II.I. <i>Game Concept</i>	46
IV.II.II. <i>Game Design</i>	49
IV.II.III. <i>Material Collecting</i>	64
IV.II.IV. <i>Assembly</i>	71
IV.III. Penilaian Kualitas Gim Jenggala Bestari	86
IV.III.I. Karakteristik Responden	86
IV.III.II. Persepsi	87
IV.III.III. <i>Willingness To Pay</i>	87
IV.III.IV. Nilai Manfaat	88
IV.III.V. Desain Visual	89
IV.III.VI. Perangkat Lunak	90
IV.III.VII. Komunikasi Visual	91
IV.III.VIII. Edukasional	93
IV.III.IX. Nilai Hiburan	94
IV.III.X. <i>Replayability</i>	96
IV.IV. Pengaruh Kualitas Gim Jenggala Bestari terhadap <i>Replayability</i>	97
IV.IV.I. Uji Validitas	97
IV.IV.II. Uji Reliabilitas	98
IV.IV.III. Uji Normalitas	99
IV.IV.IV. Uji Heterokedastisitas	100
IV.IV.V. Uji Multi Kolinearitas	100
IV.IV.VI. Analisis Regresi Linier Berganda	101
IV.IV.VII. Koefisien Determinasi (R^2)	103
IV.IV.VIII. Uji F (Simultan)	103
IV.IV.IX. Uji T (Parsial)	104
V. KESIMPULAN DAN SARAN	105
V.I. Kesimpulan	105
V.II. Saran	106
VI. DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN	113

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Persamaan Regresi Linier Berganda	15
Gambar 2. Bunga Mawar Putih	17
Gambar 3. Bayam Ekor Belanda atau Boroco	18
Gambar 4. Bunga Kertas Merah	19
Gambar 5. Tumbuhan Kenikir	20
Gambar 6. Tanaman Anggrek Larat	21
Gambar 7. Tumbuhan Bungur Jepang	22
Gambar 8. Anggrek Larat	23
Gambar 9. Bunga Penda Emas	24
Gambar 10. Tanaman Anggrek Larat Kuning	25
Gambar 11. Anggrek Bulan "Puspa Pesona"	26
Gambar 12. Bunga Nusa Indah Merah	27
Gambar 13. Bunga Kertas Putih	28
Gambar 14. Bunga Nona Makan Sirih	29
Gambar 15. Kembang Bulan	29
Gambar 16. Anggrek Bulan Kuning	30
Gambar 17. Ulat Ngengat Tussock	32
Gambar 18. Semut Berduri	33
Gambar 19. Serangga Kubis	34
Gambar 20. Ngengat Harimau	35
Gambar 21. Lalat Berkaki Panjang atau Berkaki Panggung	36
Gambar 22. Capung Cebol Pengembara	37
Gambar 23. Kupu-Kupu Bulan biru	38
Gambar 24. Laba-Laba Penenun Kebun	39
Gambar 25. Orange Skimmer	40
Gambar 26. Kupu-Kupu Buckeye Tropis	41
Gambar 27. Kupu-Kupu Kuning	42
Gambar 28. Kupu-Kupu Tawny Coster	43
Gambar 29. Laba-Laba Pemburu	44
Gambar 30. Kupu-Kupu Mormon Kuning	45
Gambar 31. Kupu-Kupu Zebra	45
Gambar 32. Flowchart untuk Permainan Labirin Flora	50
Gambar 33. Flowchart untuk Permainan Tembak Fauna	51
Gambar 34. Flowchart untuk Dunia Flora dan Dunia Fauna	52
Gambar 35. Panel Beranda Utama Gim	54
Gambar 36. Panel Mulai Permainan	55
Gambar 37. Panel Permainan Tembak Fauna	56
Gambar 38. Panel Permainan Berakhir atau Game Over	57
Gambar 39. Panel Labirin Flora level 1	58
Gambar 40. Labirin Flora Level 2	59
Gambar 41. Labirin Flora level 3	60
Gambar 42. Labirin Flora Level Final Game	61
Gambar 43. Panel Beranda Dunia Flora atau Dunia Fauna	62
Gambar 44. Panel Isi konten Dunia Flora atau Dunia Fauna	63
Gambar 45. Desain Karakter Permainan Gim Jenggala Bestari	65
Gambar 46. Buttons yang Digunakan dalam Gim Jenggala Bestari	67
Gambar 47. Gambar logo gim jenggala bestari	68
Gambar 48. Tampilan Beranda Gim Jenggala Bestari	74
Gambar 49. Halaman Awal Menu Dunia Flora	75
Gambar 50. Tampilan Halaman Pada Menu Dunia Flora	77
Gambar 51. Halaman Awal Menu Dunia Fauna	78
Gambar 52. Tampilan Halaman Pada Menu Dunia Fauna	80
Gambar 53. Tampilan Menu Pilihan Jenis Permainan	81
Gambar 54. Tampilan Permainan Labirin Flora Level 1	82

Gambar 55. Tampilan Setiap Level Pada Permainan Labirin Flora	83
Gambar 56. Tampilan Permainan Tembak Fauna	84
Gambar 57. Tampilan Permainan Selesai	85
Gambar 58. Penilaian Nilai Manfaat	89
Gambar 59. Penilaian Desain Visual	90
Gambar 60. Penilaian Perangkat Lunak	90
Gambar 61. Penilaian Komunikasi Visual	92
Gambar 62. Penilaian Edukasional	93
Gambar 63. Penilaian Nilai Hiburan	95
Gambar 64. Penilaian Replayability	96
Gambar 65. Hasil Uji Normalitas Probability Plot	99
Gambar 66. Hasil Uji Heteroskedastisitas (Scatterplot)	100

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kekayaan Flora di Kota Bogor	6
Tabel 2. Perkembangan Indeks Pembangunan Manusia Kota Bogor	7
Tabel 3. Tingkat Kunjungan Wisatawan di Objek Wisata Kota Bogor	8
Tabel 4. Alur Waktu Pelaksanaan Proyek Akhir	9
Tabel 5. Alat dan Objek Penelitian Proyek Akhir	9
Tabel 6. Tahapan Metode Multimedia Development Life Cycle	11
Tabel 7. Jenis Data Karakteristik Responden	13
Tabel 8. Kriteria Penilaian Gim Jenggala Bestari	13
Tabel 9. Hasil Identifikasi Potensi Flora di Kota Bogor	16
Tabel 10. Hasil Identifikasi Potensi Fauna di Kota Bogor	31
Tabel 11. Aset Visual	65
Tabel 12. Material Gambar	69
Tabel 13. Aset Audio	71
Tabel 14. Tabel Spesifikasi Hardware	71
Tabel 15. Software yang Digunakan dalam Perancangan Game	72
Tabel 16. Karakteristik Responden	86
Tabel 17. Persepsi Responden	87
Tabel 18. Willingness To Pay	88
Tabel 19. Tabel Uji Validitas	97
Tabel 20. Hasil Uji Reliabilitas	98
Tabel 21. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov	99
Tabel 22. Hasil Uji Multikolinearitas	101
Tabel 23. Hasil Analisis Regresi Linier Berganda	101
Tabel 24. Hasil Pengujian Koefisien Determinasi (R^2)	103
Tabel 25. Formulasi Hipotesis Uji F	103
Tabel 26. Hasil Uji F (Simultan)	103
Tabel 27. Hasil Uji T (Parsial)	104

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) Gim Jenggala Bestari	113
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian	115
Lampiran 3. Penyebaran Kuesioner	118
Lampiran 4. Block Coding Gim Jenggala Bestari	119
Lampiran 5. Software Pengembang Game (Scratch)	122

