

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	1
DAFTAR ISI.....	4
DAFTAR TABEL.....	6
DAFTAR GAMBAR.....	7
INTISARI	8
ABSTRACT.....	10
BAB 1. PENDAHULUAN	12
1.1. Latar Belakang.....	12
1.2. Rumusan Masalah.....	18
1.3. Batasan Penelitian.....	18
1.4. Tujuan Penelitian	19
1.5. Manfaat Penelitian	19
1.6. Keaslian Penelitian	19
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....	24
2.1. Tinjauan Pustaka.....	24
2.1.1. Pengaruh Elemen <i>Video Game</i> terhadap Keterikatan atau adiksi <i>Video Game</i>	24
2.1.2. Implementasi Gamifikasi pada Konteks Edukasi.....	34
2.1.3. Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterikatan Pengguna....	36
2.1.4. Pengaruh <i>Perceived Value</i> terhadap Motivasi dan Keterikatan	40
2.1.5. Perancangan Elemen dan Model Gamifikasi	42
2.2. Dasar Teori	46
2.1.1. <i>E-Learning</i>	46
2.1.2. <i>Self Determination Theory</i>	50
2.1.3. <i>Expectancy Value Theory</i>	52
2.1.4. <i>Consumption Value Theory</i>	54
2.1.5. <i>The Gamified Learning Theory</i>	56
2.3. Pertanyaan Penelitian.....	57
BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN	59
3.1. Kajian Literatur.....	60
3.2. Investigasi Elemen <i>Video Game</i> yang Berpengaruh pada Keterikatan/Adiksi...	61
3.3. Implementasi Gamifikasi pada <i>E-Learning</i>	65
3.4. Pengembangan Model Gamifikasi <i>E-Learning</i>	66
3.5. Pengujian Model.....	67
3.5.1. Uji Kuantitatif	67
3.5.2. Uji Kualitatif.....	68
BAB 4. INVESTIGASI ELEMEN <i>GAME</i> YANG BERPENGARUH PADA KETERIKATAN ATAU ADIKSI.....	71
4.1. Hasil Survei Fitur <i>Video Game</i> yang Menyebabkan Adiksi.....	71
4.2. Rekapitulasi Elemen <i>Video Game</i> yang Menyebabkan Adiksi	75
BAB 5. IMPLEMENTASI GAMIFIKASI <i>E-LEARNING</i>	76
BAB 6. PENGEMBANGAN MODEL GAMIFIKASI.....	90

6.1. Hipotesis Penelitian	90
6.2. Model Penelitian	111
6.3. Definisi Operasional dan Kuesioner	113
6.3.1. Definisi Operasional Variabel Independen	113
6.3.2. Definisi Operasional Variabel Mediasi	117
6.3.3. Definisi Operasional Variabel Dependen	119
BAB 7. PENGUJIAN MODEL	124
7.1. Uji Kuantitatif	124
7.1.1. Statistika Deskriptif	124
7.1.2. Uji Beda	127
7.1.3. Uji Hipotesis dengan PLS-SEM	138
7.1.3.1. Pengujian Model Pengukuran (<i>Measurement Model</i>)	139
7.1.3.2. Pengujian Model Struktural (<i>Structural Model</i>)	147
7.2. Uji Kualitatif	151
7.2.1. Mekanisme Fitur Sosial dalam Mempengaruhi <i>Value</i>	152
7.2.1.1. Leaderboard dan <i>Value</i>	152
7.2.1.2. Forum dan <i>Value</i>	155
7.2.1.3. Tim dan <i>Value</i>	157
7.2.2. Mekanisme Praktik <i>Raiding</i> dalam Mempengaruhi <i>Social Value</i>	160
7.2.3. Mekanisme <i>Social Value</i> dalam Mempengaruhi Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik	161
7.2.4. Pengaruh Praktik <i>Empowering</i> terhadap <i>Cognitive Value</i>	163
7.2.5. Relasi antara Motivasi Intrinsik dan <i>Engagement</i>	164
BAB 8. TEMUAN DAN KONTRIBUSI PENELITIAN	169
8.1. Temuan dan Kaitannya dengan Karakteristik Partisipan	169
8.2. Temuan Lain dan Implikasinya	171
8.3. Rekomendasi untuk Implementasi Model	173
8.4. Kontribusi dan Keterbatasan Penelitian	174
BAB 9. KESIMPULAN	176
9.1. Kesimpulan	176
9.2. Saran	177
Referensi	178
Lampiran 1. Daftar Istilah	199
Lampiran 2. Hasil Proses Translasi Kuesioner IGD	201
Lampiran 3. Kuesioner Fitur <i>Video Game</i> dan IGD	207
Lampiran 4. Kuesioner Elemen Gamifikasi <i>E-Learning</i>	219
Lampiran 5. Kuesioner Motivasi dan Keterikatan	222
Lampiran 6. Kuesioner <i>Perceived Value</i>	226
Lampiran 7. Pengaruh Tidak Langsung Antar Variabel	228
Lampiran 8. Pengaruh Total Variabel Eksogen terhadap Variabel Endogen	231
Lampiran 9. Ukuran Pengaruh Nilai f^2 Variabel Eksogen thd Variabel Endogen	233
Lampiran 10. Nilai Ukuran Pengaruh q^2	234