

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| <b>PENGESAHAN</b> .....                 | i    |
| <b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....  | ii   |
| <b>NASKAH SOAL TUGAS AKHIR</b> .....    | iii  |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....             | vi   |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....        | vii  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....                 | ix   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....              | xi   |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....            | xv   |
| <b>INTISARI</b> .....                   | xvi  |
| <b>ABSTRACT</b> .....                   | xvii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....          | 1    |
| 1.1. Latar Belakang .....               | 1    |
| 1.2. Rumusan Masalah .....              | 4    |
| 1.3. Asumsi.....                        | 4    |
| 1.4. Batasan .....                      | 5    |
| 1.5. Tujuan Penelitian.....             | 5    |
| 1.6. Manfaat Penelitian.....            | 6    |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....    | 7    |
| <b>BAB III LANDASAN TEORI</b> .....     | 11   |
| 3.1. Berita Palsu.....                  | 11   |
| 3.2. Generasi Z .....                   | 11   |
| 3.3. Inokulasi .....                    | 12   |
| 3.4. Gamifikasi .....                   | 12   |
| 3.5. Metode Perancangan Gamifikasi..... | 13   |
| 3.6. Elemen Gamifikasi .....            | 14   |
| 3.7. Figma.....                         | 19   |
| 3.8. Wawancara Terstruktur .....        | 20   |
| 3.9. <i>Thematic Analysis</i> .....     | 20   |
| 3.10. <i>Usability Testing</i> .....    | 22   |
| 3.11. Motivasi dan Uji Motivasi.....    | 25   |

|  |            |
|--|------------|
| 3.12. Kompetensi Identifikasi Berita Palsu ..... | 26         |
| <b>BAB IV METODE PENELITIAN .....</b>            | <b>27</b>  |
| 4.1. Objek dan Subjek Penelitian .....           | 27         |
| 4.2. Data yang Dibutuhkan .....                  | 27         |
| 4.3. Alat Penelitian .....                       | 28         |
| 4.4. Desain Eksperimen .....                     | 29         |
| 4.5. Pengembangan Hipotesis .....                | 32         |
| 4.6. Tahapan Penelitian .....                    | 34         |
| <b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>          | <b>43</b>  |
| 5.1. Perancangan <i>Game Sadewa</i> .....        | 43         |
| 5.2. Evaluasi <i>Game Sadewa</i> .....           | 78         |
| 5.3. Limitasi .....                              | 109        |
| 5.4. Implikasi Praktis .....                     | 110        |
| <b>BAB VI PENUTUP .....</b>                      | <b>111</b> |
| 6.1. Kesimpulan .....                            | 111        |
| 6.2. Saran .....                                 | 113        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                      | <b>114</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                            | <b>118</b> |