

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....</b>	<b>v</b>
<b>NASKAH SOAL TUGAS AKHIR.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>INTI SARI.....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Asumsi.....	5
1.4 Batasan.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>7</b>
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>14</b>
3.1 Perubahan Iklim.....	14
3.1.1 Pengertian Perubahan Iklim.....	14
3.1.2 Dampak Perubahan Iklim.....	15
3.1.3 Adaptasi Perubahan Iklim.....	15
3.1.4 Mitigasi Perubahan Iklim.....	16
3.2 Generasi Z.....	16
3.3 Gamifikasi.....	17
3.4 Elemen Gamifikasi.....	18
3.5 Board Game.....	19
3.5.1 Pengertian Board Game.....	19
3.5.2 Macam-Macam Board Game.....	20

3.6 Tipe Pemain.....	20
3.7 <i>Gender</i> (Jenis Kelamin).....	21
3.8 <i>Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2</i> (UTAUT2).....	22
3.9 <i>Urban Environmental Awareness</i> (UEA).....	23
<b>BAB IV METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
4.1 Objek dan Subjek Penelitian.....	25
4.2 Data yang Dibutuhkan .....	26
4.3 Alat dan Bahan Penelitian.....	27
4.4 Kerangka Teori.....	28
4.5 Desain Eksperimen.....	31
4.6 Tahapan Penelitian.....	33
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
5.1 Profil Responden.....	42
5.2 <i>Pilot Study</i> .....	45
5.3 Uji Kecukupan Data.....	50
5.4 Perhitungan <i>Behavioral Intention</i> (BI) berdasarkan Tipe Pemain dan Komposisi Jenis Kelamin .....	51
5.4.1 Perbedaan <i>Behavioral Intention</i> (BI) antara Responden Kelompok <i>Single Player</i> dan <i>Multiplayer</i> .....	51
5.4.2 Perbedaan <i>Behavioral Intention</i> (BI) antara Responden Kelompok jenis kelamin Laki-Laki dan Perempuan pada Kelompok <i>Single Player</i> ..	53
5.4.3 Perbedaan <i>Behavioral Intention</i> (BI) antara Responden Kelompok Jenis Kelamin Laki-Laki, Perempuan, dan Perpaduan Laki-Laki dan Perempuan pada Kelompok <i>Multiplayer</i> .....	54
5.4.4 Interaksi Faktor Tipe Pemain dengan Komposisi Jenis Kelamin.....	55
5.5 Regresi Linear Berganda pada <i>Single Player</i> dan <i>Multiplayer</i> .....	56
5.5.1 Uji Asumsi Klasik.....	56
5.5.2 Uji Hipotesis.....	59
5.5.3 Analisis Persamaan Model Regresi Linear Berganda.....	62
5.5.4 Kesesuaian Model.....	67
5.6 Pengaruh <i>Board Game</i> terhadap Perbedaan Pengetahuan terkait Kegiatan Adaptasi dan Mitigasi Perubahan Iklim pada Generasi Z.....	69
5.7 Implikasi Praktikal.....	73
5.8 Keterbatasan Penelitian.....	74
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>75</b>
6.1 Kesimpulan.....	75
6.2 Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>86</b>