

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	iii
PRAKATA	iv
ARTI SINGKATAN	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Batasan Penelitian	7
1.4 Keaslian penelitian	8
1.5 Tujuan Penelitian	11
1.6 Manfaat Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	13
2.1 Tinjauan Pustaka	13
2.1.1 Implementasi Gamifikasi pada Media Belajar	13
2.1.2 Implementasi <i>Octalysis Framework</i> pada Media Belajar	15
2.1.3 Pengaruh <i>Self-regulated Learning</i> pada Pembelajaran	16
2.1.4 Pengaruh Space Repetition pada Pembelajaran	17
2.2 Landasan Teori	18
2.2.1 Gamifikasi dan Octalysis Framework	18
2.2.2 Self-Determination Theory	20
2.2.3 Space Repetition	20
2.2.4 Self-Regulated Learning	21
2.2.5 Online Self-regulated learning Questionnaire (OSLQ)	22
2.2.6 User Experience Questionnaire (UEQ)	24
2.3 Metode Pengujian	26
2.4 Pertanyaan penelitian	26
BAB III METODOLOGI	27
3.1 Alat dan Bahan	27
3.1.1 Alat	27
3.1.2 Bahan	28
3.2 Jalannya Penelitian	28
3.2.1 Kajian Literatur	29
3.2.2 Diskusi Awal	29
3.2.3 Desain Gamifikasi	30

3.2.4.	<i>Pilot Project</i>	30
3.2.5.	Revisi Implementasi.....	31
3.2.6.	Pencarian Responden dan Persetujuan Pengujian.....	31
3.2.7.	Pengujian.....	31
3.2.8.	Analisis.....	32
3.2.9.	Penulisan Laporan.....	33
3.3	Perancangan Sistem	33
3.3.1.	Perancangan Pengalaman Belajar	35
3.3.2.	Perencanaan Desain Gamifikasi.....	38
3.4	Cara Analisis	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1.	Implementasi Desain Gamifikasi pada Media Belajar.....	45
4.2.	Hasil Analisis Desain Gamifikasi.....	54
4.2.1.	Analisis Kepuasan Pengguna	54
4.2.2.	Analisis <i>Self-regulated learning</i>	58
4.3.	Diskusi.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		71