

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PENGUJI	iv
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	v
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
UCAPAN TERIMA KASIH	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Asumsi dan Batasan Penelitian	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
BAB III LANDASAN TEORI.....	13
3.1 Degradasi Lingkungan	13
3.1.1 Definisi Degradasi Lingkungan	13
3.1.2 Faktor Penyebab Degradasi Lingkungan	13
3.1.3 Dampak Degradasi Lingkungan.....	16
3.2 <i>Sustainability</i>	17
3.3 Gamifikasi.....	18
3.3.1 Definisi Gamifikasi	18
3.3.2 Elemen-elemen Gamifikasi.....	18
3.4 <i>Board Game</i>	19
3.5 <i>Risk Attitude</i>	20

BAB IV METODE PENELITIAN.....	23
4.1 Subjek dan Objek Penelitian	23
4.2 Data yang Dibutuhkan.....	25
4.3 Alat dan Bahan Penelitian	27
4.4 Kerangka Teori Penelitian.....	30
4.5 Desain Eksperimen.....	32
4.6 Tahapan Penelitian	34
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	43
5.1 Profil Responden.....	43
5.2 <i>Pilot Study</i>	44
5.3 Uji Validitas dan Reliabilitas.....	46
5.3.1 Uji Validitas.....	46
5.3.2 Uji Reliabilitas	47
5.4 Uji Kecukupan Data.....	47
5.5 Pengaruh Gamifikasi terhadap <i>Sustainability Awareness</i> dan <i>Behavior</i>	49
5.5.1 Pengaruh <i>The Settlers of Catan: Oil Spring Scenario</i> terhadap <i>Sustainability Knowledge (SK)</i>	50
5.5.2 Pengaruh <i>The Settlers of Catan: Oil Spring Scenario</i> terhadap <i>Sustainability Attitude (SA)</i>	51
5.5.3 Pengaruh <i>The Settlers of Catan: Oil Spring Scenario</i> terhadap <i>Sustainability Behavior (SB)</i>	53
5.6 <i>Risk Attitude</i> dalam Pengambilan Keputusan terhadap Sumber Daya Terbatas pada Permainan.....	56
5.7 Implikasi Praktikal	58
5.8 Keterbatasan Penelitian.....	59
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	60
6.1 Kesimpulan	60
6.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	69