

DAFTAR ISI

PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TESIS	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
KATA PENGANTAR	v
LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	9
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR TABEL	13
BAB I PENDAHULUAN	14
1.1 Latar Belakang	14
1.2 Rumusan Masalah	17
1.3 Tujuan Penelitian	18
1.4 Batasan Penelitian	18
1.5 Manfaat Penelitian	20
1.6 Keaslian Penelitian	21
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	24
2.1 Tinjauan Pustaka	24
2.1.1 Gamifikasi pada <i>e-Learning</i>	24
2.1.2 Pengaruh Gamifikasi pada Motivasi Intrinsik	25
2.1.3 Implementasi Model ARCS+G pada <i>e-Learning</i> Berbasis Gamifikasi	26
2.2 Landasan Teori	28

2.2.1	Gamifikasi	28
2.2.2	ARCS+G.....	28
2.2.3	<i>Self-determination Theory</i>	29
2.2.4	Motivasi Intrinsik	30
2.2.5	<i>Self-Efficacy</i>	31
2.2.6	Daya Tarik	32
2.2.7	<i>Content Validity Index</i>	33
2.2.8	Uji Reliabilitas	34
2.2.9	Uji Validitas	35
2.3	Pertanyaan Penelitian	35
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1	Alat dan Bahan	36
3.1.1	Alat	36
3.1.2	Bahan: Kuesioner	36
3.2	Partisipan	37
3.3	Prosedur Penelitian	38
3.3.1	Pembuatan Kuesioner	40
3.3.2	Pengujian Kuesioner.....	41
3.3.3	Pengujian Elemen Gamifikasi	42
3.4	Perancangan Sistem.....	44
3.4.1	Elemen Gamifikasi	44
3.4.2	Aspek Motivasi.....	45
3.4.3	Learning Impact.....	46
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1	Hasil.....	61
4.1.1	Hasil Pembuatan Kuesioner.....	61

4.1.2	Hasil Uji Reliabilitas dan Validitas Kuesioner	61
4.1.3	Hasil Pengujian Elemen Gamifikasi.....	63
4.2	Pembahasan	65
4.2.1	Pengaruh Elemen <i>Hidden Challenge</i> terhadap Motivasi Intrinsik, <i>Self-Efficacy</i> , dan Daya Tarik.....	65
4.2.2	Pengaruh Elemen <i>Action Point</i> terhadap Motivasi Intrinsik, <i>Self-Efficacy</i> , dan Daya Tarik	66
4.2.3	Pengaruh Elemen <i>Daily Login</i> terhadap Motivasi Intrinsik, <i>Self-Efficacy</i> , dan Daya Tarik	68
4.2.4	Perbandingan Pengaruh Elemen <i>Hidden Challenge</i> , <i>Action Point</i> , dan <i>Daily Login</i>	69
4.2.5	Limitasi Penelitian.....	70
BAB V	KESIMPULAN	72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran	73
	DAFTAR PUSTAKA	75
	LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Proses Desain ARCS+G [43].....	39
Gambar 3.2. Situasi pengujian aplikasi	43
Gambar 3.3. Diagram Arsitektur Sistem Learning Impact.....	47
Gambar 3.4. Diagram Fitur Siswa	48
Gambar 3.5. Diagram Fitur <i>Dashboard Admin</i>	48
Gambar 3.6. Halaman <i>Login</i>	49
Gambar 3.7. Halaman Beranda.....	49
Gambar 3.8. Tampilan <i>Daily Login</i>	50
Gambar 3.9. Halaman <i>Quest</i>	51
Gambar 3.10. Halaman <i>Pre-Test</i>	51
Gambar 3.11. Halaman Sub Materi	52
Gambar 3.12. Halaman <i>List Challenge</i>	53
Gambar 3.13. Halaman <i>Challenge</i>	53
Gambar 3.14. Halaman Pembahasan.....	54
Gambar 3.15. Tampilan <i>Pop up Hidden Challenge</i>	55
Gambar 3.16. Tampilan <i>Action Point</i>	55
Gambar 3.17. Tampilan Halaman Kewenangan pada <i>Dashboard Admin</i>	56
Gambar 3.18. Tampilan Halaman Daftar <i>Role Siswa</i> pada Fitur Kewenangan..	56
Gambar 3.19. Tampilan Halaman <i>User</i> pada <i>Dashboard Admin</i>	57
Gambar 3.20. Tampilan Halaman Tambah Akun pada Fitur <i>User</i>	57
Gambar 3.21. Tampilan Halaman Daftar BAB Materi pada <i>Dashboard Admin</i>	58
Gambar 3.22. Tampilan Halaman <i>Pre-test</i> pada <i>Dashboard Admin</i>	58
Gambar 3.23. Tampilan Halaman Sub Materi pada <i>Dashboard Admin</i>	59
Gambar 3.24. Tampilan Halaman <i>Challenge</i> pada <i>Dashboard Admin</i>	59
Gambar 3.25. Tampilan Halaman <i>Final Challenge</i> pada <i>Dashboard Admin</i>	60



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Perbandingan Penelitian	21
Tabel 3.1. Daftar Pernyataan Kuesioner	37
Tabel 3.2. Interpretasi Koefisien Korelasi	42
Tabel 3.3. Rentang Skor	43
Tabel 4.1. Hasil Penilaian Para Ahli terhadap Kuesioner yang Dikembangkan. 61	
Tabel 4.2. Nilai Korelasi Setiap Pernyataan Terhadap Total Jawaban	62
Tabel 4.3. Hasil Pengujian Elemen Gamifikasi.....	63