

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	5
ABSTRACT.....	5
BAB I PENDAHULUAN.....	6
A. Latar Belakang.....	6
B. Tujuan	7
C. Batasan Pengembangan.....	8
BAB II DASAR TEORI.....	9
A. Kadaver.....	9
B. <i>Android</i>	9
C. <i>Virtual Reality</i>	9
D. Gamifikasi	10
E. <i>Elemental Tetrad</i>	10
BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	12
A. Mekanika Permainan.....	12
B. Estetika Permainan.....	16
C. Dinamika Permainan.....	17
D. Teknologi Permainan	19
E. Pengujian Efektivitas Pembelajaran	19
BAB IV PENGUJIAN.....	23
A. Uji Prasyarat.....	23
B. Uji Hipotesis.....	25
C. Kesimpulan Pengujian Efektivitas Pembelajaran	27
D. Keterbatasan Pengujian Efektivitas Pembelajaran.....	28
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	29
A. Kesimpulan.....	29
B. Saran	29
DAFTAR PUSTAKA.....	31
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	34