

DAFTAR TABEL

Table 1. Kuesioner SUS dalam bahasa indonesia menurut Zahra tahun 2016 [23].....	17
Table 2. Urutan tingkatan taxonomy bloom ranah afektif	18
Table 3. Penelitian terkait.....	19
Table 4. Indikator pada aspek sikap spiritual	24
Table 5. Permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada sikap spiritual	27
Table 6. Hasil kesimpulan pengamatan, survei dan wawancara kepada siswa.....	29
Table 7. Ciri-ciri persona expert dan persona novice.....	30
Table 8. Persona siswa	31
Table 9. Tahap pertama perencanaan gamifikasi Marczewski	35
Table 10. Tahap kedua pengembangan desain gamifikasi Marczewski	36
Table 11. Kebutuhan dan requirement pengguna.....	37
Table 12. Elemen game, strategi persuasif dan taktik gamifikasi	39
Table 13. Tingkat (level) capaian avatar (karakter) pengguna.....	40
Table 14. Identifikasi task pada model mental.....	43
Table 15. Konteks skenario	48
Table 16. <i>Task/Tugas</i> untuk <i>usability testing</i> Prototype Pembentukan Karakter Siswa.....	83
Table 17. Hasil Perhitungan <i>Success Rate</i>	86
Table 18. Hasil Perhitungan <i>Time Based Efficiency</i>	87
Table 19. Jawaban Responden dari Kuesioner SUS	87
Table 20. Hasil Nilai <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	88
Table 21. Hasil Akhir <i>System Usability Scale</i>	89
Table 22. Hasil Rekap Pengukuran Karakter di Sikap Spiritual Siswa Selama 4 Minggu	92
Table 23. Pengaruh elemen game prototype kepada siswa	94
Table 24. Hasil Analisis Penilaian Diri Sikap Spiritual Pada Siswa di Minggu Kelima	94
Table 25. Hasil Analisis Pengamatan Orang Tua Pada Sikap Spiritual Siswa Di Minggu Kelima	96
Table 26. Analisis perbandingan hasil perubahan sikap siswa setelah menggunakan prototype selama 4 minggu dengan setelah tidak menggunakan prototype (dari penilaian diri siswa) ..	97
Table 27. Analisis perbandingan penilaian diri dan pengamatan orangtua siswa pada sikap spiritual di minggu kelima.....	97
Table 28. Permasalahan yang dihadapi siswa pada sikap spiritual dari pengamatan orangtua siswa	98