

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu	32
Tabel 4. 1 Aplikasi edukasi menggunakan gamifikasi	53
Tabel 4. 2 Nama Narasumber SMKN 3 Bandung	65
Tabel 4. 3 Analisa hasil observasi dan kuesioner	77
Tabel 4. 4 Klasifikasi komponen utama pada gamifikasi edukasi.....	83
Tabel 4. 5 Klasifikasi komponen pendukung pada gamifikasi edukasi.....	85
Tabel 4. 6 Komponen gamifikasi didalam fitur aplikasi.....	98
Tabel 4. 7 Deskripsi Model Pertanyaan.....	108
Tabel 4. 8 Perbandingan hadiah.....	111
Tabel 4. 9 Daftar Aktivitas Pemain.....	111
Tabel 4. 10 Hasil wawancara untuk fitur Misi.....	113
Tabel 4. 11 Hasil wawancara untuk fitur teman	114
Tabel 4. 12 Hasil wawancara untuk fitur asisten	115
Tabel 4. 13 Hasil wawancara untuk fitur status.....	117
Tabel 4. 14 Hasil wawancara untuk fitur toko.....	118
Tabel 4. 15 Hasil wawancara untuk fitur eksplorasi.....	119
Tabel 4. 16 Hasil wawancara untuk <i>boss fight</i> (area 0-2).....	121
Tabel 4. 17 Tanggapan siswa mengenai aplikasi Ka Tangkuban Parahu	123
Tabel 4. 18 Kesimpulan Hasil Penelitian.....	125