

## 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