

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Analisis penelitian terdahulu menggunakan 3C 2S	12
Tabel 2. 2 Perbedaan motivasi intrinsik dan ekstrinsik	22
Tabel 2. 3 Elemen <i>mechanics</i> gamifikasi.	24
Tabel 2. 4 Elemen <i>dynamics</i> gamifikasi [46].	25
Tabel 2. 5 Elemen <i>aesthetic</i> gamifikasi [52].	25
Tabel 2. 6 Octalysis <i>core drives</i> [17].....	26
Tabel 2. 7 Nilai skor skala jawaban	28
Tabel 2. 8 Pembagian interval skor	29
Tabel 2. 9 Kategori uji validitas	31
Tabel 2.10 Dimensi pada GAMEFULQUEST [22].	34
Tabel 3. 1 Alat penelitian	37
Tabel 3. 2 Jumlah mahasiswa aktif 2019-2023 TUP.....	41
Tabel 3. 3 Hasil klaster secara random.....	41
Tabel 3. 4 Hasil perhitungan sampel.....	43
Tabel 3. 5 Hasil uji validitas instrumen kuesioner pra-penelitian.....	44
Tabel 3. 6 Hasil uji realibilitas instrumen kuesioner pra-penelitian.....	44
Tabel 3. 7 Hasil uji validitas instrumen kuesioner GAMEFULQUEST	45
Tabel 3. 8 Hasil uji reliabilitas instrumen kuesioner GAMEFULQUEST.....	47
Tabel 4. 1 Pemetaan <i>Framework</i> Octalysis dengan <i>Framework</i> MDA.	47
Tabel 4. 2 Hasil wawancara <i>expert review</i>	54
Tabel 4. 3 Hasil perhitungan pengujian GAMEFULQUEST	63