

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR ORISINALITAS.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Tujuan	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Studi Literatur	4
1.5.2. Pengembangan Sistem	4
1.5.3. Pengujian	4
1.5.4. Evaluasi.....	4
1.5.5. Penulisan Laporan/Buku TA	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Penelitian Sebelumnya	6
2.2. Intelligent Tutoring System	7
2.3. Gamification dan Elemen Game.....	8
2.4. Positive and Negative Affect Schedule	8
BAB 3 PERANCANGAN SISTEM	10
3.1. Desain Perancangan Sistem	10
3.2. Fungsi dan Fitur	10
3.2.1. Topik.....	10
3.2.2. Kuis	12
3.2.3. Achievement.....	15
3.2.4. Kustomisasi	17

3.2.5.	Analitik	18
BAB 4	HASIL PERCOBAAN DAN ANALISIS.....	20
4.1.	Skenario Percobaan	20
4.1.1.	Persiapan (15 Menit)	21
4.1.2.	Pembukaan (15 Menit)	21
4.1.3.	Pre-Test dan Survey (25 Menit)	21
4.1.4.	Uji Coba Pembelajaran	22
4.1.4.1.	Kelompok Eksperimen (45 menit)	22
4.1.4.2.	Kelompok Kontrol (35 menit)	22
4.1.5.	Istirahat (10-20 Menit)	23
4.1.6.	Post-Test dan Survey (25 Menit)	23
4.1.7.	Penutupan (10 Menit)	23
4.2.	Hasil Percobaan	24
4.3.	Analisis	26
4.3.1.	Analisis Awal	26
4.3.2.	Uji Shapiro-Wilk	28
4.3.3.	Brunner-Munzel Test	30
BAB 5	KESIMPULAN DAN SARAN	32
5.1.	Kesimpulan	32
5.2.	Saran	33
DAFTAR PUSTAKA.....		34
LAMPIRAN		36