

DAFTAR ISI

Cover	i
Persetujuan Pembimbing	ii
Pengesahan Munaqosyah	iii
Pernyataan Keaslian Skripsi	iv
Abstrak	v
Moto	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	9
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Berpikir	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	40
B. Subjek Penelitian	40
C. Populasi dan Sampel	41
D. Teknik Pengumpulan Data	41
E. Teknik Analisis Data	45
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	70
B. Saran-saran	70
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori *Effect-Size* 47
Tabel 4.1 Data Artikel yang Memenuhi Kriteria 53
Tabel 4.2 Jumlah Artikel Berdasarkan Jenis Gamifikasi 58
Tabel 4.3 Jumlah Artikel Berdasarkan Jenjang Pendidikan 59
Tabel 4.4 Analisis Data 59
Tabel 4.5 Kategori *Effect-Size* 60
Tabel 4.6 *Effect-Size* Berdasarkan Kategori 62
Tabel 4.7 *Effect-Size* Berdasarkan Jenis Gamifikasi 65
Tabel 4.8 *Effect-Size* Berdasarkan Jenjang Pendidikan 66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tahapan Meta-Analisis	33
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir	39
Gambar 4.1	Tahap Identifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Publish or Perish</i>	50
Gambar 4.2	Diagram PRISMA	52
Gambar 4.3	<i>Forest Plot Effect-Size</i> Keseluruhan	61
Gambar 4.4	Uji Hetrogenitas	63
Gambar 4.5	<i>Funnel Plot</i> Uji Publikasi Bias	64
Gambar 4.6	Hasil <i>Fail Safe-N</i>	64

