

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil Ulangan Harian 1 Siswa Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan	3
Tabel 1.2 Hasil Ulangan Harian 2 Siswa Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan	4
Tabel 1.3 Hasil Ulangan Harian 3 Siswa Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan	4
Tabel 2.1 Penelitian Relevan	31
Tabel 3.1. Jumlah Siswa Kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan .	37
Tabel 3.2. Hubungan Antara Variabel dengan Paradigma	38
Tabel 3.3 Rancangan Penelitian	42
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Soal	46
Tabel 3.5. validitas soal	48
Tabel 3.6. Klasifikasi indeks Tingkat Kesukaran Soal	49
Tabel 3.7. Klasifikasi hasil Tingkat Kesukaran Soal	50
Tabel 3.8. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal	52
Tabel 3.9. Hasil Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal	52
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Data <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen (<i>Gamifikasi</i>)	61
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Data <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen (<i>Gamifikasi</i>)	62
Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Data <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol	63
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Data <i>Pos-Test</i> Kelas Kontrol	65
Tabel 4.5 Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas X	67
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa Kelas X	68
Tabel 4.7 Uji Homogenitas Data <i>Post-test</i> Hasil Belajar Siswa	69
Tabel 4.8 Hasil Ringkasan Uji Homogenitas <i>Pre-Test</i>	69
Tabel 4.09. Uji Homogenitas Data <i>Post-test</i> Hasil Belajar Siswa	70
Tabel 4.10 Hasil Ringkasan Uji Homogenitas <i>Post-Test</i>	71
Tabel 4.11 Hasil Uji-T Independent Samples Test Hasil Belajar Metode Pembelajaran Gamifikasi	72
Tabel 4.12 Persentase Jumlah Siswa Yang Mencapai KKM	74