

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	9
1.3. Batasan Masalah.....	9
1.4. Rumusan Masalah	10
1.5. Tujuan Penelitian.....	10
1.6. Manfaat Penelitian.....	11
1.6.1. Manfaat Teoritis	11
1.6.2. Manfaat Praktis	11
BAB II KAJIAN PUSTKA	
2.1. Kajian Teori.....	12
2.1.1. Hasil Belajar	12
2.1.1.1. Pengertian Hasil Belajar	12
2.1.1.2. Ciri-Ciri Hasil Belajar	13
2.1.1.3. Faktor Pendukung Hasil Belajar	14
2.1.1.4. Indicator Hasil Belajar	15
2.1.1.5. Indikator Hasil Belajar Matematika	16
2.1.2. Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran Andragogi.....	17
2.1.2.1. pengertian Gamifikasi	17
2.1.2.2. Elemen Dasar Gamifikasi.....	18

2.1.2.3.	Jenis-Jenis Gamifikasi.....	19
2.1.2.4.	Educaplay Sebagai Media Gamifikasi	21
2.1.2.5.	Pembelajaran Matematika Untuk Warga Belajar Paket C.....	22
2.1.2.6.	Pengertian Andragogy.....	23
2.1.2.7.	Integrasi Gamifikasi dan Andragogy	27
2.2.	Penelitian Relevan.....	27
2.3.	Kerangka Berpikir	29
2.4.	Hipotesis Penelitian.....	31
 BAB III METODE PENELITIAN		
3.1.	Desain Penelitian.....	32
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2.1.	Tempat Penelitian.....	32
3.2.2.	Waktu Penelitian	32
3.3.	Subjek Penelitian.....	33
3.4.	Variabel Penelitian.....	33
3.5.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6.	Tes.....	38
3.7.	Teknik Analisis Data	40
3.8.	Mekanisme dan Rancangan Penelitian	42
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
41.	Deskripsi Hasil Penelitian	48
42.	Temuan Penelitian.....	57
4.3.	Pembahasan Penelitian	51
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5 1	Kesimpulan.....	64
5.2.	Implikasi	65
5.2.	Saran.....	66
 DAFTAR PUSTKA		68
LAMPIRAN		73
RIWAYAT HIDUP		111