

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kajian Teoretis.....	8
2.1.1 Hakikat Belajar dan Hasil Belajar Elemen Profesi & Kewirausahaan serta Peluang Usaha	8
2.1.2 Hakikat Metode Pembelajaran	22
2.1.3 Hakikat Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	28
2.1.4 Media Pembelajaran <i>Quizizz</i> dan <i>Kahoot</i>	35
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	38
2.3 Kerangka Konseptual	40
2.4 Hipotesis Tindakan.....	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	43
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	43
3.2.1 Subjek Penelitian.....	43

3.2.2	Objek Penelitian	43
3.3	Desain Penelitian.....	44
3.3.1	Perencanaan Tindakan (<i>Planning</i>)	46
3.3.2	Tindakan (<i>Acting</i>).....	47
3.3.3	Observasi/ Pengamatan (<i>Observing</i>).....	48
3.3.4	Refleksi.....	49
3.4	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51
3.4.1	Tes	52
3.5	Uji Coba Instrumen Tes Hasil Belajar.....	54
3.5.1	Uji Validitas.....	54
3.5.2	Indeks Kesukaran	56
3.5.3	Daya Pembeda Tes	57
3.5.4	Keefektifan Distraktor	58
3.5.5	Reliabilitas.....	60
3.6	Teknik Analisis Data	61
3.6.1	Uji Persyaratan Data.....	62
3.6.1.1	Uji Normalitas	63
3.6.1.2	Uji Homogenitas	64
3.6.2	Uji Hipotesis.....	65
3.7	Hipotesis Statistik.....	66
3.8	Indikator Keberhasilan	67
3.8.1	KKTP Individual	67
3.8.2	KKTP Klasikal	67
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN		68
4.1	Deskripsi data hasil dan pembahasan	68
4.1.1	Siklus 1 (Dua Pertemuan)	68
4.1.2	Siklus 2 (dua pertemuan)	78
4.2	Uji Persyaratan Data.....	84
4.3	Pembahasan Penelitian	94
4.4	Keterbatasan Penelitian	97
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....		98

5.1 Simpulan.....	98
5.2 Implikasi.....	98
5.3 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN.....	104

