

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Kajian Teoritis	11
2.1.1 Hakikat Hasil Belajar Dasar-Dasar Desain Permodelan dan Informasi Bangunan (DPIB)	11
2.1.1.1 Pengertian Belajar.....	11
2.1.1.2 Pengertian Hasil Belajar	12
2.1.1.3 Hakikat Hasil belajar Mata pelajaran Dasar Permodelan dan Informasi Bangunan 13	
2.1.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	13
2.1.1.5 Kurikulum Merdeka.....	15
2.1.1.5.1 Pengertian Kurikulum Merdeka	15
2.1.1.5.2 Tujuan Peningkatan Karakter.....	17
2.1.2 Hakikat Metode	18
2.1.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran	18
2.1.2.2 Metode Pembelajaran <i>Gamifikasi</i>	19
2.1.2.2.1 Pengertian Metode Pembelajaran <i>Gamifikasi</i>	19

2.1.2.2.2	<i>Gamifikasi</i> Dalam Pendidikan.....	19
2.1.2.3	Konsep Gamifikasi	21
2.1.2.3.1	Konsep Dasar <i>Gamifikasi</i> Dalam Pembelajaran.....	21
2.1.2.3.2	Teori-Teori yang mendasari dalam gamifikasi	22
2.1.2.3.3	Pengaruh Gamifikasi terhadap hasil belajar	23
2.1.2.3.4	Tantangan dan Keterbatasan Gamifikasi dalam pembelajaran	24
2.1.2.3.5	Kelebihan Dan Kelemahan Metode <i>Gamifikasi</i>	25
2.1.2.3.6	Komponen -Komponen / Unsur -Unsur <i>Gamifikasi</i>	26
2.1.2.3.7	Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	28
2.1.2.3.8	Jenis-jenis Metode gamifikasi pembelajaran	28
2.1.2.3.9	Kekurangan situs <i>Gamifikasi genealy</i>	30
2.1.2.4	Metode pembelajaran ceramah.....	30
2.2	Penelitian Relevan	30
2.3	Kerangka Berpikir	33
2.4	Hipotesis Penelitian	35
BAB III		36
METODOLOGI PENELITIAN		36
3.1	Tempat Dan Waktu Penelitian	36
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	36
3.3	Variabel Penelitian	37
3.4	Metode Penelitian.....	38
3.5	Prosedur Penelitian	39
3.6	Rancangan Penelitian	41
3.7	Variabel dan Definisi Operasional Penelitian	43
3.7.1	Variabel Penelitian.....	43
3.7.2	Definisi Operasional	43
3.8	Teknik Pengumpulan Data	44
3.9	Kisi – Kisi Soal.....	45
3.10	Uji Coba Instrumen Penelitian	46
3.10.1	Validitas Test	47
3.10.2	Indeks Kesukaran Tes	49
3.10.3	Daya Pembeda.....	51
3.10.4	Uji Reliabilitas.....	53
3.11	Teknik Analisis Data.....	55
3.11.1	Deskripsi Data Penelitian	55

3.11.1.1	Distribusi Frekuensi.....	55
3.11.2	Uji Persyaratan Analisis	57
3.11.2.2	Uji Homogenitas.....	58
3.11.2.3	Uji Hipotesis.....	59
BAB IV	60
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian	60
4.1.1.	Deskripsi Data Pre-Test Kelas Eksperimen (Gamifikasi)	60
4.1.2	Deskripsi Data <i>Post Test</i> Kelas Eksperimen (<i>Gamifikasi</i>)	62
4.1.3	Deskripsi Data <i>Pre - Test</i> Kelas Kontrol.....	63
4.1.4	Deskripsi Data <i>Post - Test</i> Kelas Kontrol.....	64
4.2	Uji Persyaratan Analisis Data	66
4.2.1	Uji Normalitas Data	66
4.2.2	Uji Homogenitas Data.....	68
4.2.2.1	Uji Homogenitas Data <i>Pre-Test</i> Eksperimen 1 (Kontrol 1).....	68
4.2.2.2	Uji Homogenitas Data <i>Post-Test</i> (Eksperimen, Kontrol 1	70
4.2.23	Pengujian Hipotesis Hasil Belajar Siswa.....	72
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	73
4.4	Keterbatasan/ Kelemahan Penelitian	76
BAB V	77
KESIMPULAN	77
5.1.	Simpulan.....	77
5.2.	Implikasi.....	79
5.3.	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81