

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Kajian Teori.....	8
2.1.1. Hakikat Belajar.....	8
2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran	11
2.1.3. Media Belajar Aplikasi Gamifikasi <i>Kahoot</i>	12
2.1.4. Media Pembelajaran Konvensional.....	23
2.1.5. Perbedaan Media Pembelajaran Aplikasi Gamifikasi <i>Kahoot</i> Dengan Media Pembelajaran Konvensional	26
2.1.6. Hakikat Materi Gambar Teknik.....	28
2.2. Penelitian yang Relevan.....	30
2.3. Kerangka Berfikir.....	31
2.4. Hipotesis Penelitian.....	32

BAB III.....	32
METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	32
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
3.3. Variabel Penelitian.....	34
3.4. Metode Penelitian.....	34
3.5. Prosedur Penelitian.....	35
3.6. Rancangan Penelitian.....	36
3.7. Definisi Operasional.....	37
3.8. Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.9. Kisi-Kisi Soal.....	40
3.10. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	41
3.10.1. Validitas Test.....	41
3.10.2. Indeks Kesukaran Teks.....	42
3.10.3. Daya Pembeda.....	43
3.10.4. Uji Reliabilitas.....	44
3.11. Teknik Analisa Data.....	45
3.11.1. Deskripsi Data Penelitian.....	46
3.11.2. Uji Prasyarat Analisis.....	47
BAB IV.....	49
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	49
4.1.1 Data Hasil Penelitian.....	49
4.1.2 Data Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	50
4.1.3 Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	52
4.1.4 Hasil Analisis Data Tes.....	54
4.2. Pengujian Persyaratan Analisis.....	54
4.2.1 Uji Normalitas.....	54
4.2.2 Uji Homogenitas.....	55
4.2.3 Uji Hipotesis.....	56
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian.....	58
BAB V.....	60

KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1. Kesimpulan	60
5.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	66



THE
Character Building
UNIVERSITY