

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PENGUJI.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
1.2.1 Identifikasi Masalah.....	4
1.2.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Kegunaan Penelitian	6
1.4.1 Kegunaan Teoritis.....	6
1.4.2 Kegunaan Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Pustaka	7
2.1.1 Belajar.....	7
2.1.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.1.2 Teori Belajar.....	8
2.1.1.3 Prinsip-Prinsip Belajar	11
2.1.2 Hasil Belajar	15
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	15
2.1.2.2 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
2.1.2.3 Indikator Keberhasilan Belajar	18

2.1.3 Evaluasi Hasil Belajar.....	19
2.1.3.1 Pengertian Evaluasi Hasil Belajar	19
2.1.3.2 Manfaat Evaluasi Hasil Belajar.....	20
2.1.3.3 Teknik Evaluasi Hasil Belajar.....	21
2.1.4 Metode Pembelajaran	22
2.1.4.1 Pengertian Metode Pembelajaran	22
2.1.4.2 Manfaat metode Pembelajaran	23
2.1.4.3 Jenis-Jenis Metode Pembelajaran.....	24
2.1.5 Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	25
2.1.5.1 Pengertian Metode Pembelajaran Gamifikasi	25
2.1.5.2 Langkah-Langkah Penerapan Metode Pembelajaran Gamifikasi	26
2.1.5.3 Kelebihan dan Kelemahan Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	27
2.1.6 <i>Spreadsheet</i>	30
2.1.6.1 Pengertian <i>Spreadsheet</i>	30
2.1.6.2 Langkah-Langkah Penerapan <i>Spreadsheet</i>	31
2.1.6.3 Kelebihan dan Kelemahan <i>Spreadsheet</i>	32
2.1.7 Gamifikasi Berbasis <i>Spreadsheet</i>	34
2.1.7.1 Bentuk Penerapan Gamifikasi Berbasis <i>Spreadsheet</i> Dalam Pembelajaran	34
2.1.7.2 Keunggulan dan Kelemahan Gamifikasi Berbasis <i>Spreadsheet</i>	35
2.1.8 Penelitian Terdahulu yang Relevan	36
2.2 Kerangka Pemikiran	38
2.3 Hipotesis	39
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN	
3.1 Objek Penelitian.....	40
3.2 Metode Penelitian	40
3.2.1 Metode Penelitian yang Digunakan.....	40
3.2.2 Definisi dan Operasionalisasi Variabel	41
3.2.2.1 Definisi Variabel	41
3.2.2.2 Operasionalisasi Variabel.....	42
3.3 Populasi dan Sampel.....	42

3.3.1 Populasi	42
3.3.2 Sampel	44
3.4 Data Penelitian.....	45
3.4.1 Jenis dan Sumber Data.....	45
3.4.2 Teknik Pengumpulan Data	46
3.5 Teknis Analisis Data.....	47
3.5.1 Uji Instrumen Penelitian	47
3.5.1.1 Uji Validitas	47
3.5.1.2 Uji Reliabilitas.....	49
3.5.1.3 Uji Indeks Kesukaran Soal	51
3.5.1.4 Uji Daya Pembeda.....	52
3.5.2 Uji Prasyarat Statistik.....	55
3.5.2.1 Uji Homogenitas	55
3.5.2.2 Uji Normalitas	58
3.5.2.3 Uji Analisis Data	62
3.5.3 Rancangan Pengujian Hipotesis	68
3.6 Tempat dan Waktu Penelitian.....	68
3.6.1 Tempat Penelitian	68
3.6.2 Waktu Penelitian.....	69
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	70
4.1.1 Gambaran Umum SMK Negeri 1 Rajadesa.....	70
4.1.1.1 Profil SMK Negeri 1 Rajadesa	70
4.1.1.2 Identitas SMK Negeri 1 Rajadesa	70
4.1.1.3 Visi dan Misi SMK Negeri 1 Rajadesa	71
4.1.1.4 Struktur Organisasi SMK Negeri 1 Rajadesa.....	72
4.1.2 Deskripsi Variabel Penelitian	72
4.1.2.1 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Gamifikasi Berbasis <i>Spreadsheet</i> Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen	72

4.1.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Kontrol.....	74
4.1.2.3 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Gamifikasi Berbasis <i>Spreadsheet</i> Dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).....	77
4.1.3 Pengujian Hipotesis	79
4.1.3.1 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Gamifikasi Berbasis <i>Spreadsheet</i> Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen	79
4.1.3.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Kontrol.....	85
4.1.3.3 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Gamifikasi Berbasis <i>Spreadsheet</i> Dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).....	90
4.2 Pembahasan	96
4.2.1 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Gamifikasi Berbasis <i>Spreadsheet</i> Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Eksperimen	96
4.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) di Kelas Kontrol	98
4.2.3 Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Metode Gamifikasi Berbasis <i>Spreadsheet</i> Dengan yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).....	99
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	102

5.2	Saran	102
-----	-------------	-----

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

CURRICULUM VITAE