

DAFTAR ISI

ABSTRAK

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

MOTO HIDUP iv

KATA PENGANTAR.....v

DAFTAR ISI viii

DAFTAR TABELx

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang1

B. Rumusan Masalah5

C. Tujuan Penelitian.....5

D. Manfaat penelitian.....5

E. Kerangka Berpikir.....7

F. Hipotesis.....9

BAB II LANDASAN TEORI15

A. Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran15

B. Media *Educandy*.....23

C. Hasil Belajar.....25

BAB III METODELOGI PENELITIAN.....33

A. Pendekatan Dan Metode Penelitian33

B. Jenis dan Sumber Data34

C. Teknik pengumpulan Data36

D. Teknik Analisis Data38

E. Tempat dan Waktu Penelitian.....44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....45

A. Deskripsi Data.....45

B. Pengujian Hipotesis.....53

C. Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V PENUTUP	77
A. Simpulan	77
B. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	83

