

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Proyek Akhir ini dapat diselesaikan.

Proyek Akhir dengan judul “PENERAPAN METODE GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN *ONLINE*” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Universitas Pelita Harapan, Jakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Proyek Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pengerjaan Proyek Akhir ini, yaitu kepada:

1. Oh Yen Nie, S.E., M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Kurnia Putri Sepdikasari Dirgantoro, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika.
3. Kimura Patar Tamba, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis.
4. Papa (Malanton Sinaga) dan Mama (Lusia Purnama Silitonga), selaku orang tua yang selalu mendukung, menguatkan, memberikan semangat dan mendoakan penulis.

5. Abang Eric, Kak Maria, Adik Esther, Adik Immanuel, Adik Grace, selaku saudara kandung penulis yang selalu memberi dukungan dan mendoakan penulis.
6. 18IMM1, selaku teman-teman penulis yang saling menguatkan dan sama-sama berjuang untuk menyelesaikan penulisan ini
7. Kakak mentor Hepi dan teman mentee Melvi, selaku saudara yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis selama menempuh Pendidikan di *Teachers College*.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberi dukungan kepada penulis

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Proyek Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Proyek Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Jakarta, 11 Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR

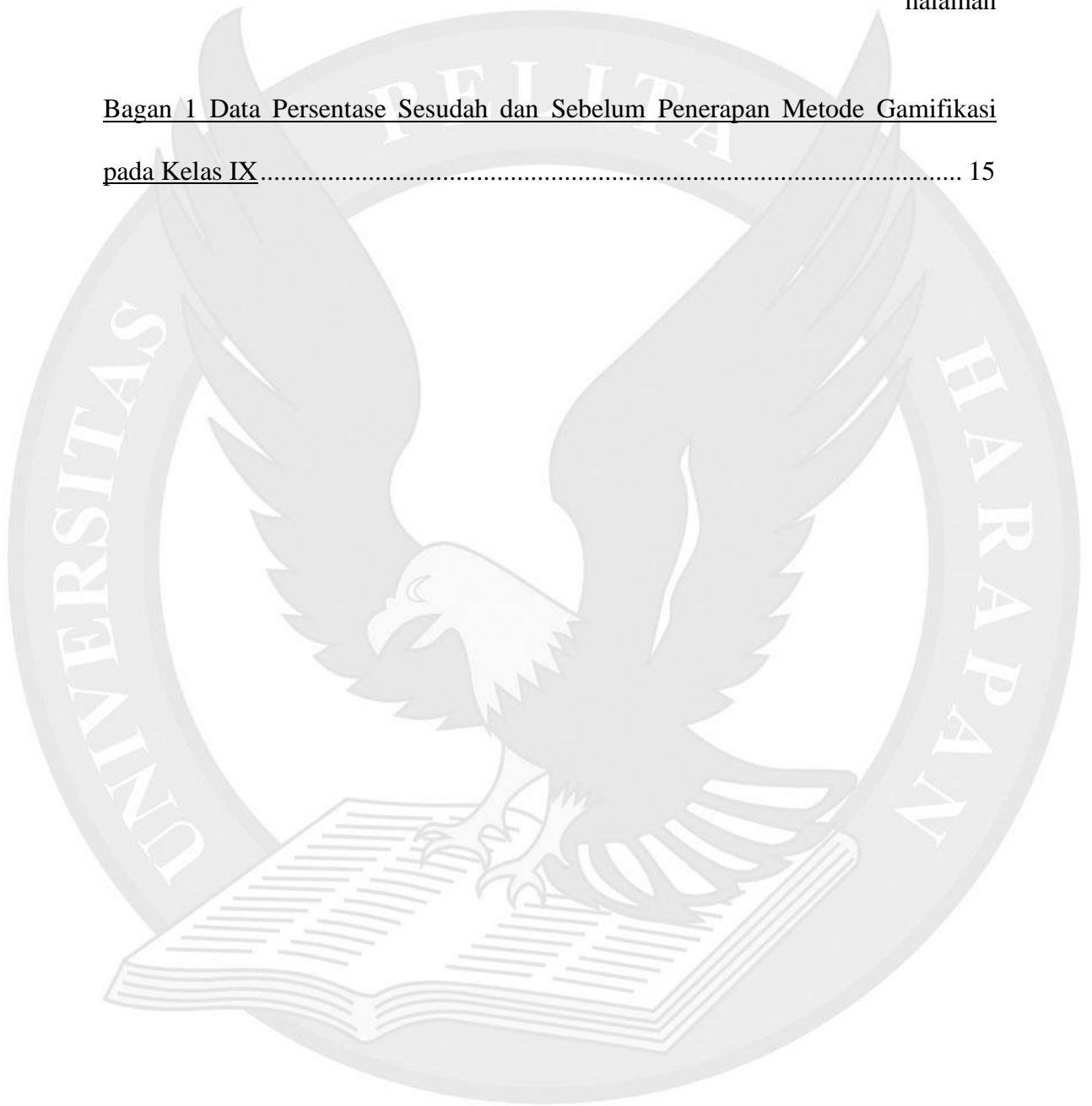
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR BAGAN.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
LATAR BELAKANG	3
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA	6
METODE GAMIFIKASI.....	9
PENERAPAN GAMIFIKASI DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA	12
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN <i>ONLINE</i> ..	14
PENERAPAN GAMIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN <i>ONLINE</i>	17
PEMBAHASAN	20
KESIMPULAN DAN SARAN	26
DAFTAR PUSTAKA	28

DAFTAR BAGAN

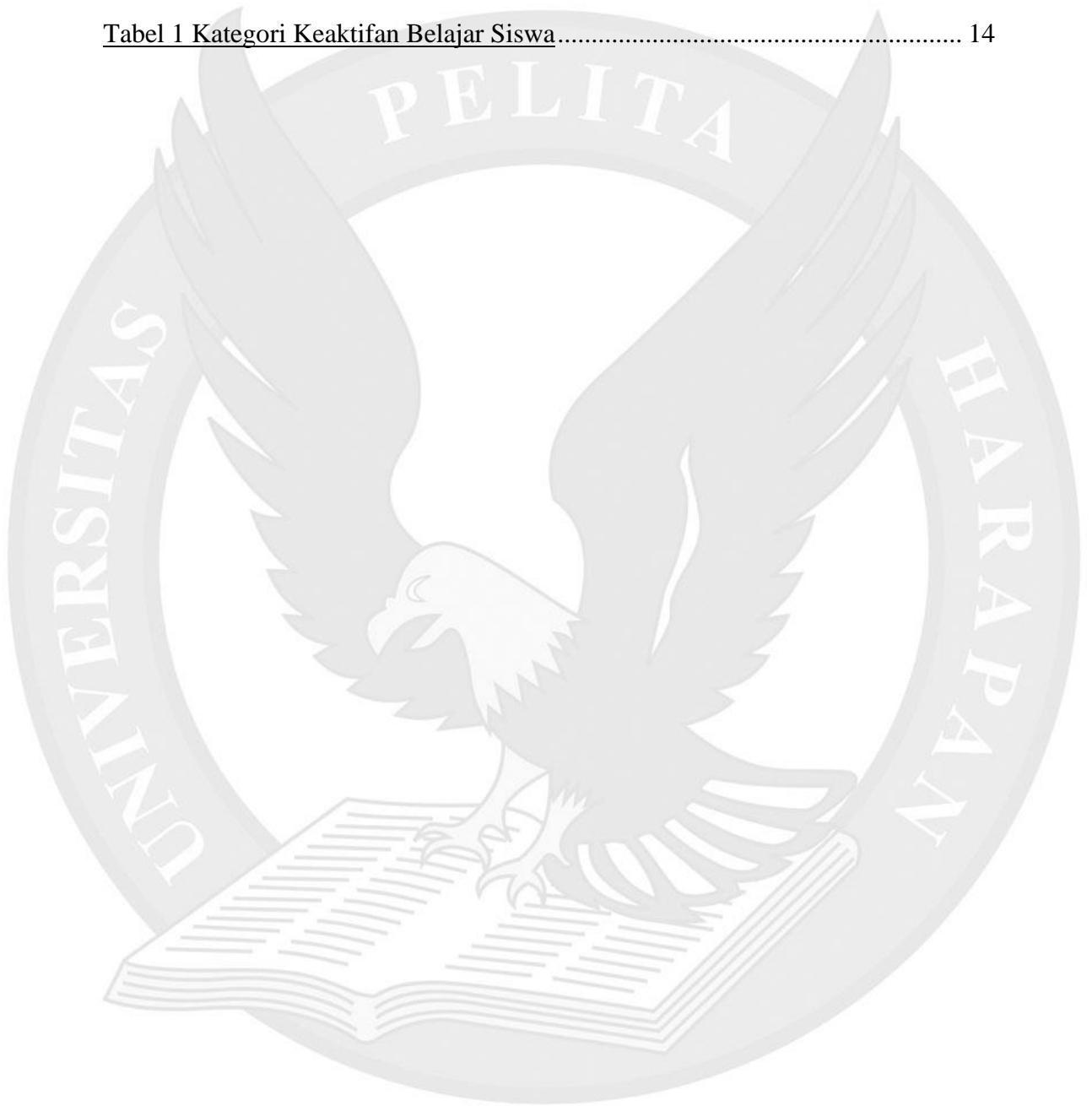
	halaman
<u>Bagan 1 Data Persentase Sesudah dan Sebelum Penerapan Metode Gamifikasi pada Kelas IX</u>	15



DAFTAR TABEL

halaman

<u>Tabel 1 Kategori Keaktifan Belajar Siswa</u>	14
---	----



DAFTAR LAMPIRAN

	halaman
<u>Lampiran 1 Lembar Observasi dan Refleksi Observasi</u>	33
<u>Lampiran 2 Lembar RPP, Lembar Refleksi, Tampilan Quizizz</u>	35
<u>Lampiran 3 Lembar Umpan Balik Mentor</u>	42
<u>Lampiran 4 Data Sebelum dan Sesudah Penerapan Metode Gamifikasi</u>	43
<u>Lampiran 5 Sampel Lembar Kerja Siswa</u>	46

