

DAFTAR ISI

DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pembelajaran Vokal Unisono	6
2.2 Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran	7
2.2.1 Konsep Bermain dalam Proses Pembelajaran.....	8
2.2.2 Pengertian dan Jenis Gamifikasi	8
2.2.3 Gamifikasi Stuktural	10
2.3 Gamifikasi Struktual pada Pembelajaran Vokal.....	11
2.4 Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VII	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	15
3.1 Konsep & Desain Penelitian.....	15
3.2 Prosedur Penelitian	18
3.3 Instrumen Penelitian	24
3.4 Pengumpulan Data	25
3.4.1 Mengumpulkan Data <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	26
3.4.2 Dokumentasi	26

3.4.3	Catatan Lapangan.....	26
3.5	Analisis Data Penelitian	27
BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN		28
4.1.	Deskripsi Data	28
4.2	Pengamatan Awal.....	30
4.3	<i>Pre-Test</i>	31
4.4	Pelaksanaan Penelitian	31
4.4.1	Perencanaan.....	31
4.4.2	Pemberian Tindakan.....	33
4.4.3	Observasi	40
4.4.4	Refleksi	42
4.5	<i>Post-Test</i>	44
4.6	Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	45
4.6.1	Hasil Belajar Siswa	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		56
5.1	Kesimpulan.....	56
5.2	Keterbatasan Penelitian	58
5.3	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA		59

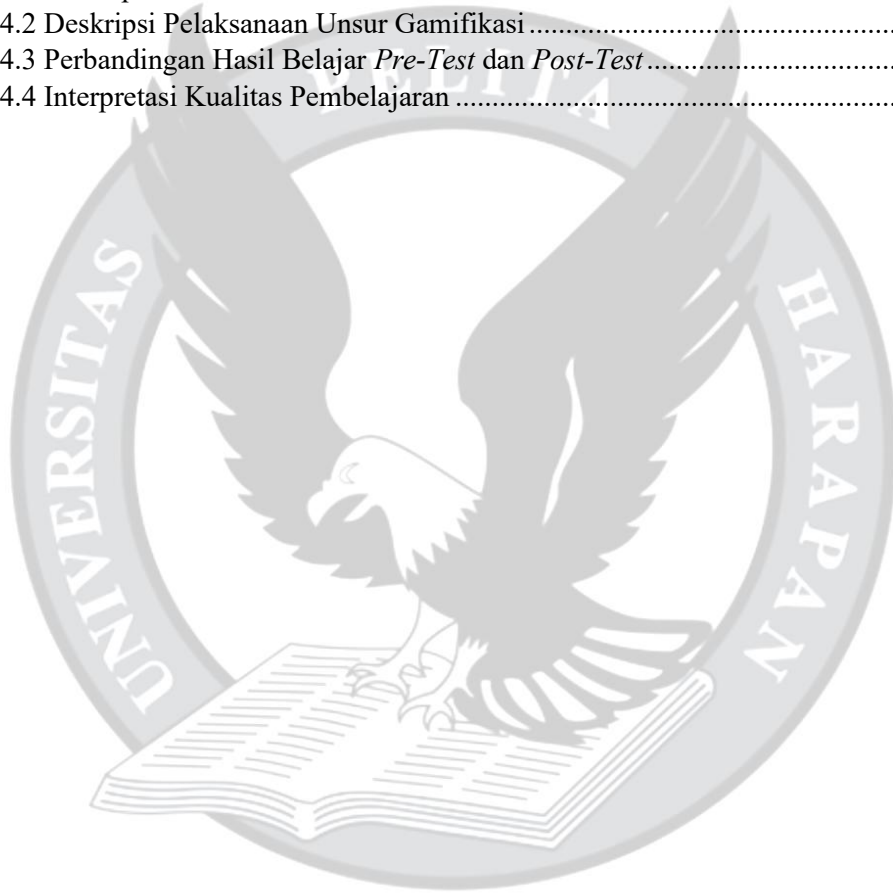
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Penerapan Gamifikasi Struktural.....	10
Gambar 3.1 Desain Eksperimen <i>One Group Pre-Test Post-Test</i>	15
Gambar 3.2 Desain Penelitian Kurt Lewin.....	17
Gambar 4.1 Kegiatan Pembelajaran.....	38
Gambar 4.2 Hasil Rata-Rata <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	48



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keterangan Desain Eksperimen <i>One Group Pre-Test Post-Test</i>	16
Tabel 3.2 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	18
Tabel 3.3 Materi Pembelajaran Vokal Unisono di SLH	19
Tabel 3.4 Rencana Pembelajaran (RPP)	21
Tabel 3.5 Rubrik Penilaian	25
Tabel 3.6 Catatan Lapangan	27
Tabel 3.7 Perhitungan Hasil Belajar	27
Tabel 4.1 Deskripsi Data Siswa	29
Tabel 4.2 Deskripsi Pelaksanaan Unsur Gamifikasi	32
Tabel 4.3 Perbandingan Hasil Belajar <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	46
Tabel 4.4 Interpretasi Kualitas Pembelajaran	48



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Surat Pengantar Observasi/Penelitian.....	A
Lampiran B Surat Izin Publikasi Nama	B
Lampiran C Pre-Test Hasil Belajar	C
Lampiran D Post-Test Hasil Belajar	E
Lampiran E Catatan Lapangan.....	G

