

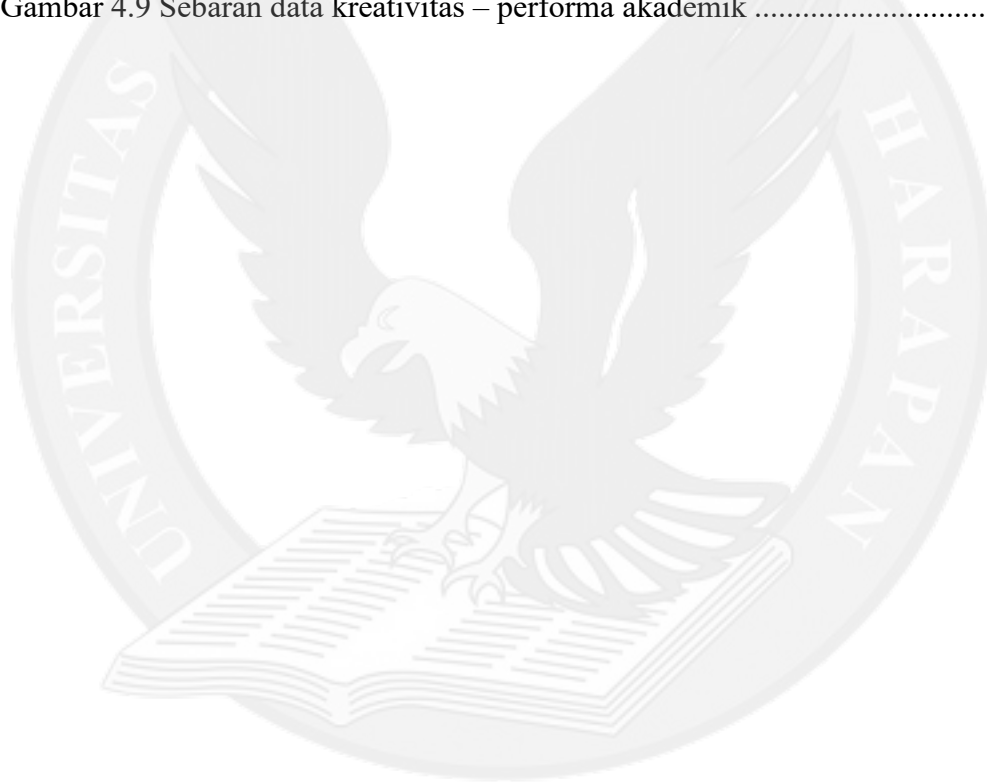
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	
HALAMAN PERSETUJUAN TIM PENGUJI	
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Deskripsi Teoritik.....	10
2.1.1 Pembelajaran STEAM.....	10
2.1.2 Gender	11
2.1.3 Motivasi belajar	12
2.1.4 Kreativitas	14
2.1.5 Performa akademik	15
2.1.6 Gamifikasi	17
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	23
2.3 Kerangka Berpikir	24
2.3.1 Hubungan gender terhadap performa akademik	25
2.3.2 Pengaruh motivasi belajar terhadap performa akademik	26
2.3.3 Pengaruh kreativitas terhadap performa akademik	27
2.4 Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Mekanisme Pembelajaran STEAM menggunakan gamifikasi	29
3.2 Rancangan Penelitian.....	32
3.3 Tempat, Waktu dan Subjek Penelitian.....	33
3.4 Prosedur Penelitian	33
3.5 Populasi dan Sampling	34
3.6 Teknik Pengumpulan Data	34
3.7 Instrumen Penelitian	35
3.7.1 Variabel Performa Akademik	36
3.7.1.1 Definisi Konseptual	36
3.7.1.2 Definisi Operasional.....	36

3.7.2 Variabel Gender.....	37
3.7.2.1 Definisi Konseptual.....	37
3.7.2.2 Definisi Operasional.....	37
3.7.3 Variabel Motivasi Belajar.....	37
3.7.3.1 Definisi Konseptual.....	37
3.7.3.2 Definisi Operasional.....	38
3.7.4 Variabel Kreativitas.....	38
3.7.4.1 Definisi Konseptual.....	38
3.7.4.2 Definisi Operasional.....	39
3.7.5 Kisi-kisi instrument pengukuran.....	39
3.7.6 Validitas dan Reliabilitas.....	45
3.7.6.1 Uji Validitas.....	45
3.7.6.2 Uji Reliabilitas.....	46
3.8 Teknik Analisis Data.....	48
3.9 Hipotesis Statistik.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Deskripsi Data.....	51
4.1.1 Distribusi Variabel Gender.....	51
4.1.2 Deskripsi Data Variabel Motivasi Belajar.....	52
4.1.3 Deskripsi Data Variabel Kreatifitas.....	55
4.1.4 Deskripsi Data Variabel Performa Akademik.....	59
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis.....	62
4.2.1 Normalitas.....	62
4.2.1.1 Normalitas motivasi belajar.....	63
4.2.1.2 Normalitas kreativitas.....	64
4.2.1.3 Normalitas performa akademik.....	64
4.3 Pengujian Hipotesis dan Pembahasan.....	65
4.3.1 Korelasi gender terhadap performa akademik.....	65
4.3.2 Pengaruh motivasi belajar terhadap performa akademik.....	68
4.3.3 Pengaruh kreativitas terhadap performa akademik.....	69
4.3.4 Pengaruh motivasi belajar dan kreativitas terhadap performa akademik	71
4.4 Diskusi dan Pembahasan.....	72
4.4.1 Hipotesis statistik antara gender dengan performa akademik.....	72
4.4.2 Hipotesis statistik antara motivasi belajar dengan performa akademik.....	73
4.4.3 Hipotesis statistik antara kreativitas dengan performa akademik.....	74
4.4.4 Hipotesis statistik antara motivasi belajar dan kreativitas dengan performa akademik.....	76
4.5 Keterbatasan Penelitian.....	77
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Implikasi.....	82
5.3 Saran.....	84
DAFTAR REFERENSI.....	86
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pilihan mode kuis Blooket play	19
Gambar 2.2 Bentuk pertanyaan design thinking	20
Gambar 2.3 Papan peringkat pada Blooket play	21
Gambar 2.4 Pilihan avatar	21
Gambar 2.5 Sistem skor dan poin	22
Gambar 2.6 Hubungan antara variabel-variabel	25
Gambar 4.1 Distribusi gender	52
Gambar 4.2 Rata-rata frekuensi skor untuk variabel motivasi belajar	55
Gambar 4.3 Rata-rata frekuensi skor untuk variabel kreativitas	58
Gambar 4.4 Rata-rata frekuensi skor variabel performa akademik	61
Gambar 4.5 Distribusi data freqobs dan freexp pada motivasi belajar	63
Gambar 4.6 Distribusi data freqobs dan freexp pada kreativitas	64
Gambar 4.7 Distribusi data freqobs dan freexp pada performa akademik	65
Gambar 4.8 Sebaran data motivasi – performa akademik	68
Gambar 4.9 Sebaran data kreativitas – performa akademik	70



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Bentuk gamifikasi dalam pembelajaran STEAM	31
Tabel 3.2 Definisi indikator variabel motivasi belajar dan kreativitas	40
Tabel 3.3 Definisi indikator variabel performa akademik	42
Tabel 3.4 Rubrik penilaian.....	42
Tabel 3.5 Daftar pernyataan instrumen penelitian	44
Tabel 3.6 Data r-hitung dan r-tabel variabel motivasi belajar	45
Tabel 3.7 Data r-hitung dan r-tabel variabel kreativitas	46
Tabel 3.8 Data r-hitung dan r-tabel variabel performa akademik.....	46
Tabel 3.9 Data uji reliabilitas dengan metode Cronbach Alpha	47
Tabel 4.1 Distribusi data variabel gender.....	51
Tabel 4.2 Distribusi jawaban variabel motivasi belajar	53
Tabel 4.3 Distribusi jawaban variabel kreativitas	57
Tabel 4.4 Distribusi jawaban variabel performa akademik	60
Tabel 4.5 Hasil analisis data korelasi gender dengan performa akademik	67
Tabel 4.6 Perhitungan ANOVA motivasi belajar terhadap performa akademik ..	68
Tabel 4.7 Perhitungan ANOVA kreativitas terhadap performa akademik	69
Tabel 4.8 Perhitungan ANOVA motivasi belajar dan kreativitas terhadap performa akademik.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	
Tampilan kuesioner siswa.....	A-1
Lampiran B	
Pemetaan Indikator dan Pernyataan Variabel Motivasi Belajar	B-1
Pemetaan Indikator dan Pernyataan Variabel Kreativitas	B-2
Lampiran C	
Data Responden	C-1
Lampiran D	
Data Validitas dan reliabilitas	D-1
Lampiran E	
Data Distribusi Normal	E-1
Lampiran F	
Data Korelasi Hipotesis 1	F-1
Lampiran G	
Data Regresi Hipotesis 2	G-1
Lampiran H	
Data Regresi Hipotesis 3	H-1
Lampiran I	
Data Regresi Hipotesis 4	I-1
Lampiran J	
Riwayat Hidup	J-1
Lampiran K	
Surat izin penelitian dan publikasi.....	K-1
Lampiran L	
Hasil Similaritas Turnitin	L-1