

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP
PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V
PADA MATERI SIKLUS AIR**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Sumedang*



Oleh:

Ani Rostiani

NIM 1905952

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

Ani Rostiani, 2023

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP
PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V
PADA MATERI SIKLUS AIR**

Oleh

Ani Rostiani

NIM 1905952

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Ani Rostiani 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

Ani Rostiani, 2023

***PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

Ani Rostiani, 2023

***PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR***

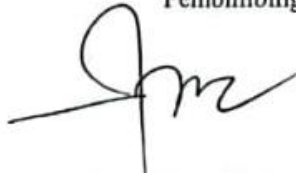
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ani Rostiani
NIM 1905952

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP
PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA
MATERI SIKLUS AIR**

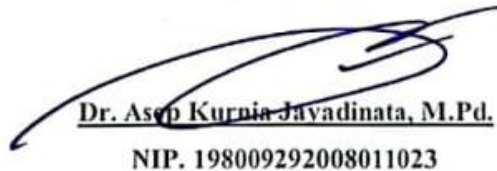
Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. H. Atep Sujana, M.Pd.
NIP. 197212262006041001

Pembimbing II



Dr. Asep Kurnia Javadinata, M.Pd.
NIP. 198009292008011023

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

Ani Rostiani, 2023

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Oleh
Ani Rostiani
1905952

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini untuk menganalisis penguasaan konsep siswa serta motivasi belajar siswa kelas V sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan pembelajaran berbasis gamifikasi pada materi siklus air serta menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis gamifikasi dengan pembelajaran konvensional terhadap penguasaan konsep siswa kelas V pada materi siklus air. Pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen *nonequivalent control group design* digunakan dalam penelitian ini. Analisis statistik inferensial serta statistik deskriptif digunakan sebagai teknik untuk menganalisis data berantuan program Microsoft Excel 2016 serta SPSS versi 20 untuk pengolahan datanya. Didasarkan pada temuan penelitian, menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis gamifikasi pada materi siklus air memberikan pengaruh positif terhadap penguasaan konsep siswa. Penguasaan konsep siswa mengalami peningkatan dilihat dari nilai rata-rata *pretest* 56,991 menjadi 80,191 pada saat *posttest*. Motivasi belajar siswa setelah pengaplikasian pembelajaran berbasis gamifikasi tidak mengalami peningkatan. Sebagaimana yang ditunjukkan pada temuan penelitian berdasarkan hasil uji-t didapat $sig. = 0,593 \geq 0,05$ menunjukkan tidak terdapatnya perbedaan rata-rata. Pembelajaran berbasis gamifikasi pada materi siklus air memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap penguasaan konsep siswa dibanding dengan pembelajaran konvensional sebagaimana dilihat dari hasil uji-t yang menunjukkan nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen 80,358 > 72,97 nilai rata-rata *posttest* di kelas kontrol. Selain itu, tampak dari perhitungan N-Gain bahwa kedua kelas memiliki peningkatan yang sedang, namun kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih unggul dengan rata-rata 0,552 dibanding kelas kontrol dengan rata-rata 0,422.

Kata kunci: Penguasaan Konsep, Motivasi Belajar, Gamifikasi, Siklus Air.

Ani Rostiani, 2023

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF GAMIFICATION-BASED LEARNING ON CONCEPT MASTERY AND MOTIVATION OF CLASS V STUDENTS ON THE WATER CYCLE

**Oleh
Ani Rostiani
1905952**

The purpose of this study was to analyze students' mastery of concepts and learning motivation of fifth grade students before and after being given gamification-based learning treatment on water cycle material and to analyze the effect of gamification-based learning with conventional learning on fifth grade students' mastery of concepts on water cycle material. Quantitative approach with quasi-experimental nonequivalent control group design method was used in this study. Inferential statistical analysis and descriptive statistics were used as a technique for analyzing data linked to the Microsoft Excel 2016 program and SPSS version 20 for data processing. Based on research findings, it shows that gamification-based learning in water cycle material has a positive influence on students' mastery of concepts and learning motivation. Students' mastery of concepts has increased as seen from the average pretest score of 56.991 to 80.191 at the time of the posttest. Student motivation after the application of gamification-based learning did not increase. As shown in the research findings, based on the results of the t-test, $\text{sig.} = 0.593 \geq 0.05$ indicates that there is no average difference. Gamification-based learning on water cycle material has a better influence on students' mastery of concepts compared to conventional learning as seen from the results of the t-test which shows the average posttest score in the experimental class is $80.358 > 72.97$ the posttest average score in the control class. In addition, it appears from the N-Gain calculations that the two classes had a moderate increase, but the experimental class experienced a superior increase with an average of 0.552 compared to the control class with an average of 0.422.

Keywords: *Concept Mastery, Learning Motivation, Gamification, Water Cycle.*

Ani Rostiani, 2023

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Pembelajaran IPA di SD.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Teori Belajar Konstruktivisme.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Penguasaan Konsep	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Indikator Penguasaan Konsep	Error! Bookmark not defined.
2.4 Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Jenis Motivasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
defined.	

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.4.3	Fungsi Motivasi dalam Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.4.4	Indikator Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.4.5	Membangkitkan Motivasi Belajar....	Error! Bookmark not defined.
2.5	Gamifikasi	Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Elemen Gamifikasi dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.5.2	Jenis Gamifikasi dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.5.3	Kelebihan Gamifikasi dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.5.4	Kekurangan Gamifikasi dalam Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.6	Materi Siklus Air	Error! Bookmark not defined.
2.6.1	Proses Siklus Air	Error! Bookmark not defined.
2.6.2	Manfaat Air Bagi Kelangsungan MakhluK Hidup	Error! Bookmark not defined.
2.6.3	Dampak Terganggunya Siklus Air...	Error! Bookmark not defined.
2.7	Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.8	Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
2.9	Hipotesis Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3	Populasi dan Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Populasi	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Sampel.....	Error! Bookmark not defined.

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Lokasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2	Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5	Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Variabel Bebas (Independen).....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Variabel Terikat (Dependen).....	Error! Bookmark not defined.
3.6	Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.1	Penguasaan Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
3.6.2	Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
3.6.3	Gamifikasi	Error! Bookmark not defined.
3.7	Instrumen Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.1	Tes.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.2	Kuesioner (Angket).....	Error! Bookmark not defined.
3.7.3	Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.
3.8	Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.9	Teknik Pengembangan Instrumen	Error! Bookmark not defined.
3.9.1	Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
3.9.2	Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
3.9.3	Daya Pembeda.....	Error! Bookmark not defined.
3.9.4	Tingkat Kesukaran Soal	Error! Bookmark not defined.
3.9.5	Rekapitulasi Hasil Uji Coba.....	Error! Bookmark not defined.
3.10	Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.10.1	Uji Normalitas.....	Error! Bookmark not defined.
3.10.2	Uji Homogenitas	Error! Bookmark not defined.
3.10.3	Uji Beda Rata-Rata	Error! Bookmark not defined.

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.10.4 Rata-Rata N-Gain.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Penguasaan Konsep Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Motivasi Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Penguasaan Konsep Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Penguasaan Konsep Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Motivasi Siswa Sebelum dan Sesudah Diberikan Perlakuan Pembelajaran Berbasis Gamifikasi	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Perbedaan Pengaruh Pembelajaran Berbasis Gamifikasi dengan Pembelajaran Konvensional Terhadap Penguasaan Konsep Siswa	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN-LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Ani Rostiani, 2023

***PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR TABEL

- Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian dengan Penelitian Terdahulu **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.1 *Nonequivalent Control Group Design* ... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.2 Waktu Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.3 Instrumen Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.4 Pedoman Pemberian Interpretasi Validitas Soal **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.5 Uji Normalitas Percobaan Instrumen Tes dan Angket **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.6 Interpretasi Koefisien Korelasi dan Validitas Instrumen Tes **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.7 Interpretasi Koefisien Korelasi dan Validitas Angket **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.8 Kriteria Derajat Reliabilitas **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Soal **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.10 Klasifikasi Daya Pembeda **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.11 Interpretasi Daya Pembeda Butir Soal **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.12 Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.13 Interpretasi Indeks Kesukaran Soal Penguasaan Konsep **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.14 Rekapitulasi Hasil Uji Coba..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3.15 Kriteria Tingkat N-Gain..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.1 Rekapitulasi Hasil Uji Statistik Penguasaan Konsep Siswa di Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Uji Statistik Motivasi Belajar Siswa di Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Uji Statistik *Pretest* Siswa di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Uji Statistik *Posttest* Siswa di Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4.5 Rekapitulasi Gain di Kelas Kontrol dan Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4.6 Hasil Uji Statistik N-Gain di Kelas Kontrol dan Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Air Pendek.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.2 Kerangka Berpikir**Error! Bookmark not defined.**

Ani Rostiani, 2023

**PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN
KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 PERSIAPAN PEMBELAJARAN Error! Bookmark not defined.

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIANError! Bookmark not defined.

1. Kisi-Kisi Tes Penguasaan Konsep**Error! Bookmark not defined.**
2. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran *Pretest***Error! Bookmark not defined.**
3. Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran *Posttest***Error! Bookmark not defined.**
4. Format Soal *Pretest*.....**Error! Bookmark not defined.**
5. Format Soal *Posttest***Error! Bookmark not defined.**
6. Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar.....**Error! Bookmark not defined.**
7. Format Angket Motivasi Awal.....**Error! Bookmark not defined.**
8. Format Angket Motivasi Akhir.....**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 3 ANALISIS HASIL UJI COBA LAPANGANError! Bookmark not defined.

1. Uji Normalitas Instrumen Tes.....**Error! Bookmark not defined.**
2. Uji Normalitas Instrumen Angket.....**Error! Bookmark not defined.**
3. Uji Validitas Instrumen Tes**Error! Bookmark not defined.**
4. Uji Validitas Instrumen Angket**Error! Bookmark not defined.**
5. Uji Reliabilitas Instrumen Tes**Error! Bookmark not defined.**
6. Uji Reliabilitas Instrumen Angket**Error! Bookmark not defined.**
7. Daya Pembeda.....**Error! Bookmark not defined.**

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8. Tingkat Kesukaran Soal**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 4 ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN**Error! Bookmark not defined.**

1. Uji Normalitas *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

2. Uji Beda Rata-Rata *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

3. Uji Normalitas Angket Motivasi**Error! Bookmark not defined.**

4. Uji Beda Rata-Rata Angket Motivasi**Error! Bookmark not defined.**

5. Uji Normalitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

6. Uji Homogenitas *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

7. Uji Beda Rata-Rata *Pretest* Kelas Kontrol dan Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**

8. Uji Normalitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

9. Uji Homogenitas *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

10. Uji Beda Rata-Rata *Posttest* Kelas Kontrol dan Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**

11. Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

12. Uji Normalitas N-Gain**Error! Bookmark not defined.**

13. Uji Homogenitas N-Gain.....**Error! Bookmark not defined.**

14. Uji Beda Rata-Rata N-Gain.....**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 5 DAFTAR NILAI SISWA.....**Error! Bookmark not defined.**

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Daftar Nilai *Pretest Posttest* Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**
2. Daftar Nilai *Pretest Posttest* Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**
3. Daftar Nilai Gain Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**
4. Daftar Nilai Gain Kelas Eksperimen..... **Error! Bookmark not defined.**
5. Daftar Interval Nilai Angket Motivasi (Sebelum) **Error! Bookmark not defined.**
6. Daftar Interval Nilai Angket Motivasi (Sesudah) **Error! Bookmark not defined.**
7. Nilai Terendah, Sedang dan Tertinggi *Pretest* di Kelas Kontrol **Error! Bookmark not defined.**
8. Nilai Terendah, Sedang dan Tertinggi *Pretest* di Kelas Eksperimen.. **Error! Bookmark not defined.**
9. Nilai Terendah, Sedang dan Tertinggi *Posttest* di Kelas Kontrol..... **Error! Bookmark not defined.**
10. Nilai Terendah, Sedang dan Tertinggi *Posttest* di Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**
11. Nilai Terendah, Sedang dan Tertinggi Angket Awal di Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**
12. Nilai Terendah, Sedang dan Tertinggi Angket Akhir di Kelas Eksperimen **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 6 SURAT-SURAT **Error! Bookmark not defined.**

1. Surat Izin Uji Coba Instrumen **Error! Bookmark not defined.**
2. Surat Izin Penelitian **Error! Bookmark not defined.**
3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 7 DOKUMENTASI **Error! Bookmark not defined.**

1. Dokumentasi Uji Coba Instrumen..... **Error! Bookmark not defined.**

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Dokumentasi Penelitian di Kelas Kontrol...**Error! Bookmark not defined.**
3. Dokumentasi Penelitian di Kelas Eksperimen**Error! Bookmark not defined.**

LAMPIRAN 8 LEMBAR MONITORING.....Error! Bookmark not defined.

1. Lembar Monitoring Bimbingan (Pembimbing 1)**Error! Bookmark not defined.**
2. Lembar Monitoring Bimbingan (Pembimbing 2)**Error! Bookmark not defined.**

Ani Rostiani, 2023

PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI TERHADAP PENGUASAAN KONSEP DAN MOTIVASI SISWA KELAS V PADA MATERI SIKLUS AIR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu