

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
RIWAYAT HIDUP	v
PERSEMBAHAN	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
E. Kerangka Berpikir	4
F. Hipotesis	11
G. Penelitian Terdahulu yang relevan	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Model <i>Game Based Learning</i>	12
B. Teori Pembelajaran teori konstruktivisme	12
C. Platform <i>Quizwhizzer</i>	16
D. Keterampilan berpikir kritis	18
E. Materi Sistem Pernapasan	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Metode dan Pendekatan Penelitian	29
B. Jenis dan Data Sumber Data	30
C. Populasi dan sampel	30
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Analisis Instrumen Penilaian	39
F. Teknik Analisis data	42
G. Tempat dan Waktu Penelitian	45
H. Alur penelitian	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
A. Deskripsi Data	47
B. Hasil Penelitian	47
C. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP	74
A. SIMPULAN	74
B. SARAN	75
DAFTAR PUSTAKA	76