

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Kerangka Berfikir.....	7
F. Hipotesis Penelitian	10
G. Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Pembelajaran Bahasa Indonesia	13
1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia	13
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP.....	15
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP	17
B. Game Base Learning	19
1. Pengertian Game Base Learning	19
2. Langkah Penerapan Game Base Learning.....	22
3. Kekurangan dan Kelebihan Game Base Learning.....	23
C. Gamilab	24
1. Pengertian Gamilab	24
2. Fitur-Fitur Gamilab	25

3. Manfaat Gamilab.....	26
4. Langkah-Langkah Penggunaan Gamilab	27
5. Kelebihan dan Kekurangan Gamilab	28
D. Motivasi Belajar	30
1. Pengertian Motivasi Belajar	30
2. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	31
3. Indikator Motivasi Belajar	32
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Metodologi Penelitian	35
1. Pendekatan Penelitian.....	35
2. Metode Penelitian.....	35
3. Desain Penelitian.....	36
B. Jenis dan Sumber Data	37
1. Jenis Data	37
2. Sumber Data.....	37
C. Teknik Pengumpulan Data.....	39
1. Observasi	39
2. Kuisioner Angket	40
3. Dokumentasi.....	40
D. Teknik Analisis Data.....	42
1. Analisis Statistik Deskriptif.....	42
2. Uji Normalitas	43
3. Uji Homogenitas.....	43
4. Uji Hipotesis.....	43
5. Uji N-Gain.....	45
E. Populasi dan Sample	46
F. Waktu dan Tempat Penelitian	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	48
1. Sejarah dan Profil Singkat SMPN 2 Blanakan Subang.....	48

2. Visi dan Misi SMPN 2 Blanakan	50
3. Keadaan Tenaga Kependidikan SMPN 2 Blanakan	50
4. Keadaan Peserta Didik SMPN 2 Blanakan	52
5. Sarana dan Prasarana SMPN 2 Blanakan	54
6. Kondisi Pembelajaran Bahasa Indonesia SMPN 2 Blanakan	56
B. Motivasi Belajar Siswa SMPN 2 Blanakan	57
1. Kelas Eksperimen	60
2. Kelas Kontrol	61
3. Uji Homogenitas	62
C. Penerapan <i>Game-Base Learning</i> berbasis Gamilab	63
1. Kegiatan Awal	64
2. Kegiatan Inti	64
3. Penutup	66
D. Penggunaan <i>Game-Base Learning</i> berbasis Gamilab untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa	66
1. Kelas Eksperimen	67
2. Kelas Kontrol	68
3. Uji Normalitas	69
4. Uji Hipotesis	70
a. Uji Paired Sample T-Test	70
b. Uji Mann Whitney U	72
c. Uji N-Gain	73
E. Pembahasan Hasil Penelitian	78
1. Motivasi Belajar Siswa Sebelum Penggunaan <i>Game-Base Learning</i> dan Instrumen Penelitian	79
2. Penggunaan <i>Game-Base Learning</i> berbasis Gamilab	81
3. Motivasi Belajar Siswa Setelah Penggunaan <i>Game Base-Learning</i>	82
4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Setelah Penggunaan <i>Game-Base Learning</i>	83
BAB V PENUTUP	86

A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89

