

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iv
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Hasil Penelitian .....	5
E. Batasan Penelitian .....	6
F. Kerangka Berpikir .....	6
G. Hipotesis Penelitian .....	10
H. Hasil Penelitian Relevan .....	10
BAB II KAJIAN TEORI .....	13
A. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> .....	13
B. Aplikasi Quizizz .....	19
C. Hasil Belajar .....	25
D. Sistem Pencernaan pada Manusia .....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	37
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	37
B. Jenis dan Sumber Data .....	38
C. Teknik Pengumpulan Data .....	39
D. Instrumen Penelitian .....	40
E. Analisis Instrumen Penelitian .....	41
F. Teknik Analisis Data .....	44
G. Tempat dan Waktu Penelitian .....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	54
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	54
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	64
BAB V PENUTUP .....	83
A. Simpulan .....	83
B. Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA .....	85
LAMPIRAN .....	89
RIWAYAT HIDUP .....	370

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Sintaks Model <i>Games Based Learning</i> .....	17
Tabel 2.2	Penerapan Kurikulum 2013 dengan Taksonomi Bloom .....	25
Tabel 2.3	Hasil Belajar Ranah Kognitif .....	27
Tabel 2.4	Hasil Belajar Ranah Afektif .....	28
Tabel 2.5	Hasil Belajar Ranah Psikomotorik .....	29
Tabel 2.6	Faktor-Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar .....	29
Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>Non-equivalent Control Group Design</i> .....	37
Tabel 3.2	Sampel Penelitian .....	39
Tabel 3.3	Teknik Pengumpulan Data .....	39
Tabel 3.4	Kriteria Validitas Soal .....	42
Tabel 3.5	Kriteria Reliabilitas Soal .....	42
Tabel 3.6	Klasifikasi Indeks Daya Pembeda .....	43
Tabel 3.7	Kriteria Tingkat Kesukaran Soal .....	44
Tabel 3.8	Kriteria Indeks Keterlaksanaan .....	45
Tabel 3.9	KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) .....	45
Tabel 3.10	Kriteria <i>N-Gain</i> .....	46
Tabel 3.11	Interpretasi Ranah Afektif .....	47
Tabel 3.12	Angket dalam Skala Likert .....	50
Tabel 3.13	Kriteria Kualifikasi Respon Siswa Pada Angket .....	51
Tabel 4.1	Rekapitulasi Presentase Keterlaksanaan Aktivitas Guru .....	55
Tabel 4.2	Rekapitulasi Presentase Keterlaksanaan Aktivitas Siswa .....	55
Tabel 4.3	Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	57
Tabel 4.4	Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol .....	57
Tabel 4.5	Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Afektif Kelas Eksperimen .....	57
Tabel 4.6	Rekapitulasi Nilai Hasil Belajar Afektif Kelas Kontrol .....	58
Tabel 4.7	Hasil Uji <i>N-Gain</i> Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	58
Tabel 4.8	Hasil Uji <i>N-Gain</i> Setiap Indikator Kognitif Kelas Eksperimen ...	59
Tabel 4.9	Hasil Uji <i>N-Gain</i> Setiap Topik Materi Sistem Pencernaan .....	59
Tabel 4.10	Hasil Uji <i>N-Gain</i> Nilai <i>Pretest-Posttest</i> Kelas Kontrol .....	60
Tabel 4.11	Hasil Uji <i>N-Gain</i> Setiap Indikator Kognitif Kelas Kontrol .....	60
Tabel 4.12	Hasil Uji <i>N-Gain</i> Setiap Topik Materi Sistem Pencernaan .....	61
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas Nilai <i>Posttest</i> .....	62
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas Nilai <i>Posttest</i> .....	62
Tabel 4.15	Hasil Uji Hipotesis .....	62
Tabel 4.16	Rekapitulasi Persentase Respon Siswa .....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran .....	9
Gambar 2.1 Tujuan Model <i>Game Based Learning</i> .....	18
Gambar 2.2 Tampilan <i>website Quizizz</i> .....	20
Gambar 2.3 Saat Login .....	20
Gambar 2.4 Memilih Sebagai Guru .....	20
Gambar 2.5 Memasukan Identitas Diri .....	21
Gambar 2.6 Langkah Awal Membuat Soal .....	21
Gambar 2.7 Saat Membuat Soal .....	22
Gambar 2.8 Gambar Saat Memilih Pelajaran .....	22
Gambar 2.9 Memilih Jenis Soal .....	22
Gambar 2.10 Membuat soal .....	23
Gambar 2.11 Memberi Tanda Centang pada Jawaban yang Benar .....	23
Gambar 2.12 Efek Siswa dalam Proses Pembelajaran .....	26
Gambar 2.13 Tingkatan Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi .....	27
Gambar 2.14 Pencernaan pada Manusia .....	30
Gambar 2.15 Rongga Mulut .....	31
Gambar 2.16 Kerongkongan Manusia .....	32
Gambar 2.17 Lambung Manusia .....	33
Gambar 2.18 Usus Halus Manusia .....	33
Gambar 2.19 Usus Besar Manusia .....	34
Gambar 2.20 Anus Manusia .....	35
Gambar 3.1 Alur Penelian .....	53

