

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PEDOMAN MENGGUNAKAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
E. Batasan Masalah	5
F. Kerangka Berfikir	6
G. Hipotesis	9
H. Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
A. Pendekatan <i>Game Based Learning</i>	12
1. Model Pembelajaran	12
2. <i>Game Based Learning</i>	13
B. <i>Higher Order Thinking</i>	16
C. <i>Website Kumatalibi</i>	19
D. Materi Sistem Ekskresi	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	39
B. Jenis dan Sumber Data.....	39

1. Jenis Data Penelitian	39
2. Sumber Data Penelitian	40
a. Sumber Data Primer	40
b. Sumber Data Sekunder	40
3. Populasi dan Sampel Penelitian	40
a. Populasi	40
b. Sampel Penelitian	40
C. Variabel Penelitian	41
D. Teknik Pengumpulan Data	41
1. Lembar Observasi	41
2. Lembar Tes	41
3. Lembar Tes	42
E. Teknik Analisis Data	42
1. Analisis Instrumen Penelitian	42
a. Uji Validitas	42
b. Reabilitas	43
c. Tingkat Kesukaran	44
d. Daya Pembeda	45
2. Analisis Keterlaksanaan Pembelajaran	46
3. Analisis Data Hasil Belajar	47
4. Analisis Pengaruh Pendekatan <i>Game Based Learning</i>	48
F. Tempat dan Waktu Penelitian	50
a. Tempat Penelitian	50
b. Waktu Penelitian	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Deskripsi Data	52
1. Hasil Uji Coba Soal	52
2. Hasil Data Pretest	53
B. Hasil Penelitian	54
1. Keterlaksanaan Pembelajaran dengan dan tanpa Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Berbantu <i>Website Kumatalibi</i> Pada Materi Sistem Ekskresi	55

a.	Keterlaksanaan Aktivitas Guru	55
b.	Keterlaksanaan Aktivitas Siswa	57
2.	Peningkatan <i>Higher Order Thinking</i> Siswa Dengan dan Tanpa Menggunakan Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Berbantu <i>Website Kumatalibi</i> Pada Materi Sistem Ekskresi	60
3.	Pengaruh Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Berbantu <i>Website Kumatalibi</i> Dalam Meningkatkan <i>Higher Order Thinking</i> Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi	63
4.	Respon Siswa Terhadap Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Berbantu <i>Website Kumatalibi</i> Pada Materi Sistem Ekskresi.....	64
C.	Pembahasan.....	65
1.	Keterlaksanaan Pembelajaran dengan dan tanpa Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Berbantu <i>Website Kumatalibi</i> Pada Materi Sistem Ekskresi	65
a.	Keterlaksanaan Aktivitas Guru	66
b.	Keterlaksanaan Aktivitas Siswa	67
2.	Peningkatan <i>Higher Order Thinking</i> Siswa Dengan dan Tanpa Menggunakan Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Berbantu <i>Website Kumatalibi</i> Pada Materi Sistem Ekskresi	69
a.	Hasil N-Gain kelas Eksperimen	69
b.	Hasil N-Gain kelas Kontrol	71
3.	Pengaruh Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Berbantu <i>Website Kumatalibi</i> Dalam Meningkatkan <i>Higher Order Thinking</i> Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi	73
4.	Respon Siswa Terhadap Pendekatan <i>Game Based Learning</i> Berbantu <i>Website Kumatalibi</i> Pada Materi Sistem Ekskresi.....	75
BAB V PENUTUP.....		77
A.	Simpulan	77
B.	Saran	77
DAFTAR PUSTAKA		78
LAMPIRAN.....		83
RIWAYAT HIDUP		344

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Hasil Belajar HOT	18
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Non Equivalent Control Group Design</i>	39
Tabel 3.2 Kriteria Validitas Soal.....	43
Tabel 3.3 Kriteria Indeks Reliabilitas	44
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kesukaran Soal.....	45
Tabel 3.5 Kriteria Indeks Daya Pembeda.....	46
Tabel 3.6 Kriteria Indeks Keterlaksanaan.....	46
Tabel 3.7 Kriteria <i>N-Gain</i>	47
Tabel 3.8 Angket dalam Skala Likert.....	49
Tabel 3.9 Kriteria Kualifikasi Respon Siswa Pada Angket.....	50
Tabel 4.1 Kisi-kisi soal penelitian.....	53
Tabel 4.2 Analisis Statistika Data Pretest	54
Tabel 4.3 Rekapitulasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru Kelas Eksperimen	55
Tabel 4.4 Rekapitulasi Keterlaksanaan Aktivitas Guru Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4.5 Rekapitulasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.6 Rekapitulasi Keterlaksanaan Aktivitas Siswa Kelas Kontrol	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Nilai <i>N-Gain</i>	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Nilai <i>N-Gain</i> Setiap Indikator HOT Kelas Eksperimen	61
Tabel 4.9 Hasil Uji Nilai <i>N-Gain</i> Setiap Indikator HOT Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4.10 Hasil Uji Nilai <i>N-Gain</i> Setiap Tujuan Pembelajaran Kelas Eksperimen.....	62
Tabel 4.11 Hasil Uji Nilai <i>N-Gain</i> Setiap Tujuan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	63
Tabel 4.12 Analisis Statistika Data Posttest.....	64
Tabel 4.13 Rekapitulasi Angket Respon Siswa	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berfikir	8
Gambar 2.1 Dasboar Pada Website Kumatalibi.....	20
Gambar 2.2 Fitur Gamifikasi	21
Gambar 2.3 Fitur Podcast.....	21
Gambar 2.4 Fitur aplikasi Yang Mendukung Pembelajaran Biologi.....	22
Gambar 2.5 Fitur Video AP/APE dan Charta	22
Gambar 2.6 Fitur <i>Slowmotion</i>	23
Gambar 2.7 Fitur <i>Crosword</i> dan <i>Wordsearch</i>	23
Gambar 2.8 Fitur Prezi.....	24
Gambar 2.9 Download Materi	24
Gambar 2.10 Fitur Profil Pengembang	25
Gambar 2.11 Fitur Ulasan	25
Gambar 2.12 Struktur Ginjal dan Nefron.....	26
Gambar 2.13 Struktur Badan Malpighi.....	27
Gambar 2.14 Struktur Kulit.....	28
Gambar 2.15 Struktur Paru-Paru.....	30
Gambar 2.16 Struktur Hati.....	31
Gambar 2.17 Batu Ginjal	32
Gambar 2.18 Ginjal Normal dan Gagal Ginjal	33
Gambar 2.19 Ginjal Normal dan Ginjal Tumor	33
Gambar 2.20 Orang Yang Terkena Penyakit Kuning	34
Gambar 2.21 Hati Normal dan Hati Sirosis	35
Gambar 2.22 Hati Normal dan Hati Kanker	36
Gambar 2.23 Jerawat.....	35
Gambar 2.24 Paru-Paru Penderita Bronkhitis.....	37
Gambar 2.25 Paru-Paru Penderita TBC	37
Gambar 2.26 Paru-Paru Penderita Pneumonia.....	38
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	51

Gambar 4.1 Grafik Keterlaksanaan Aktivitas Guru	57
Gambar 4.2 Grafik Keterlaksanaan Aktivitas Siswa.....	60
Gambar 4.3 Grafik Pendekatan Per-Indikator.....	62

