

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
SURAT PERSETUJUAN	
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	
ABSTRAK	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN, HIPOTESIS.....	5
A. Kajian Pustaka.....	5
1) Model Game Based Learning.....	5
2) Hasil Belajar Kognitif	10
3) Ranah Kognitif dalam Taksonomi Bloom Revisi (C3-C6).....	11
4) Materi Ekosistem	13
B. Kerangka pemikiran	15
C. Hipotesis.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Waktu dan tempat penelitian	18
B. Metode dan desain penelitian.....	18
C. Populasi dan sampel	19
D. Definisi operasional variabel penelitian	19
E. Instrumen penelitian.....	20
F. Prosedur pengumpulan data	21
G. Teknik analisis data	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	28
A. Hasil Penelitian	28
B. Pembahasan.....	30
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	34
A. Simpulan	34
B. Rekomendasi	34
DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN – LAMPIRAN	37
RIWAYAT HIDUP.....	72