

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALISASI	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
ABSTRAK.....	iv
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Rumusan Masalah.....	4
1.6 Tujuan Penelitian.....	5
1.7 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teoritis.....	7
2.1.1 Motivasi Belajar	7
2.1.2 Hasil Belajar	12
2.1.3 Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital	16
2.1.4 Ikatan Kimia.....	21
2.2 Kerangka Berpikir	28
2.3 Hipotesis Penelitian	30
BAB III METODE PENELITIAN	32
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.2 Populasi dan Sampel.....	32
3.3 Desain dan Variabel Penelitian	32
3.3.1 Desain Penelitian	32

3.3.2	Variabel Penelitian	33
3.4	Definisi Operasional	33
3.5	Instrumen Penelitian	34
3.5.1	Instrumen Tes	34
3.5.2	Instrumen Non Tes (Angket).....	39
3.6	Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.7	Prosedur Penelitian	40
3.7.1	Tahap Persiapan.....	40
3.7.2	Tahap Pelaksanaan.....	40
3.7.3	Tahap Akhir.....	41
3.8	Analisis Data	43
3.8.1	Nilai Rata-rata	43
3.8.2	Analisis Data Motivasi Belajar Siswa	43
3.8.3	Uji Persyaratan Data	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1	Hasil Penelitian.....	46
4.1.1	Analisis Data Instrumen Tes	46
4.1.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	47
4.2	Analisis Data Hasil Penelitian	51
4.2.1	Analisis Data Motivasi Belajar.....	51
4.2.2	Analisis Data Hasil Belajar	53
4.2.3	Analisis Korelasi (Uji Hipotesis III).....	55
4.3	Pembahasan	55
BAB V	KESIMPULAN.....	63
5.1	Kesimpulan.....	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65