

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis	8
 BAB II KAJIAN TEORI	
2.1 Kajian Teoretis.....	9
2.1.1 Berpikir.....	9
2.1.1.1 Pengertian Berpikir	9
2.1.1.2 Bentuk-bentuk Berpikir	10
2.1.1.3 Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	11
2.1.1.4 Ciri-Ciri Orang Berpikir Kritis	14
2.1.1.5 Pengajaran Kemampuan Berpikir Kritis Siswa	16
2.1.1.6 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis	18

2.1.2	Model Pembelajaran.....	19
2.1.2.1	Pengertian Model Pembelajaran	19
2.1.2.2	Manfaat Model Pembelajaran.....	21
2.1.2.3	Pengertian Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i> (GBL)	22
2.1.2.4	Karakteristik Model Pembelajaran GBL	23
2.1.2.5	Konsep GBL	25
2.1.2.6	Sintaks Model Pembelajaran GBL	29
2.1.2.7	Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran GBL	31
2.1.3	Materi Pembelajaran	33
2.2	Penelitian yang Relevan	40
2.3	Kerangka Berpikir	46
2.4	Hipotesis Penelitian.....	48
 BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian.....	49
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
3.3	Populasi dan Sampel	50
3.3.1	Populasi	50
3.3.2	Sampel	50
3.4	Prosedur dan Rancangan Penelitian	50
3.4.1	Prosedur Penelitian.....	50
3.4.2	Rancangan Penelitian	52
3.5	Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	52
3.5.1	Variabel Penelitian	52
3.5.2	Definisi Operasional Variabel	53
3.6	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	54
3.6.1	Instrumen Penelitian.....	54
3.6.2	Teknik Pengumpulan Data	56
3.7	Teknik Pengujian Instrumen.....	58
3.7.1	Uji Validitas Instrumen Penelitian	58
3.7.2	Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	59
3.7.3	Tingkat Kesukaran	60

3.7.4	Daya Pembeda Soal.....	60
3.8	Teknik Analisis Data	61
3.8.1	Uji Normalitas	62
3.8.2	Uji Homogenitas	63
3.8.3	Uji Hipotesis	63

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	65
4.1.1	Hasil Observasi Terhadap Model Pembelajaran <i>Game-Based Learning</i>	68
4.2	Deskripsi Hasil Uji Instrumen	73
4.2.1	Uji Validitas.....	74
4.2.2	Uji Reliabilitas	75
4.2.3	Tingkat Kesukaran Soal	76
4.2.4	Daya Pembeda	76
4.3	Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	77
4.3.1	Uji Normalitas.....	81
4.3.2	Uji Homogenitas	82
4.3.3	Uji Hipotesis	72
4.3.4	Hasil Berpikir Kritis Perindikator	84
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	90
5.2	Saran.....	91

DAFTAR PUSTAKA.....	93
----------------------------	-----------

LAMPIRAN	97
-----------------------	-----------

RIWAYAT HIDUP	171
----------------------------	------------