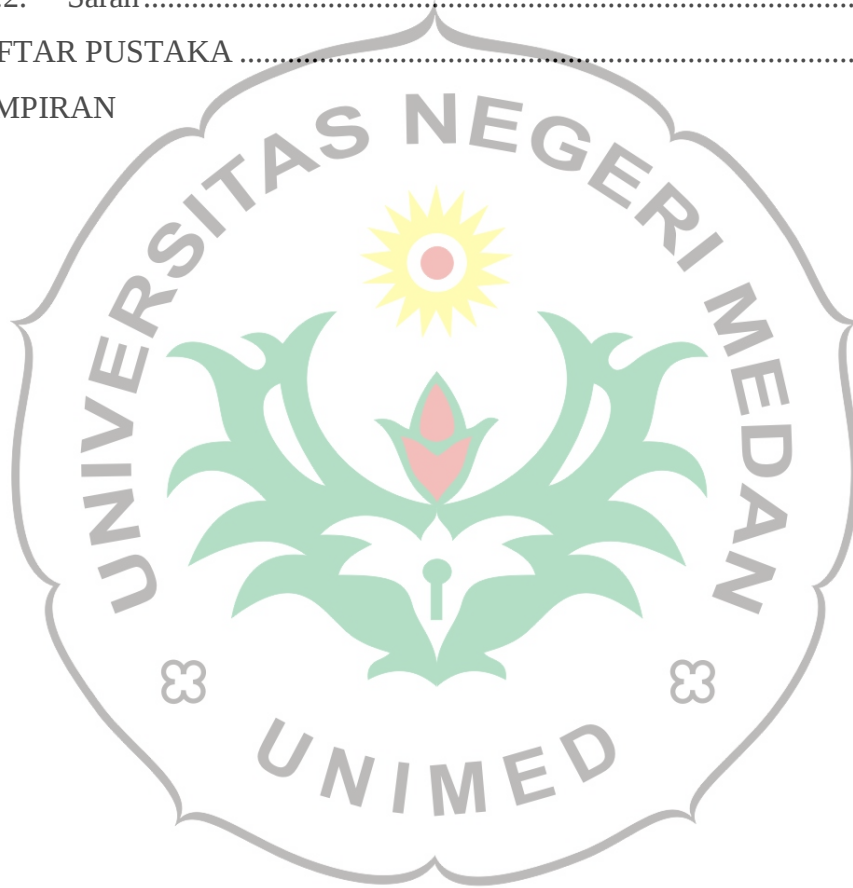


DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORITIS	10
2.1. Kerangka Teoritis	10
2.1.1. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	10
2.1.2. Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	22
2.1.3. Hasil Belajar	30
2.2. Penelitian yang Relevan	33
2.3. Kerangka Berpikir	36
2.4. Hipotesis Tindakan	39
BAB III METODE PENELITIAN	40
3.1. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	40
3.1.1. Lokasi Penelitian	40
3.1.2. Waktu Penelitian	40
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	40
3.2.1. Populasi Penelitian	40
3.2.2. Sampel Penelitian	41

3.3.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	42
3.3.1.	Variabel Penelitian	42
3.3.2.	Definisi Operasional	43
3.4.	Prosedur Penelitian	43
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	46
3.5.1.	Observasi	46
3.5.2.	Wawancara	46
3.5.3.	Tes	47
3.5.4.	Dokumentasi	49
3.6.	Uji Instrumen Penelitian	49
3.6.1.	Uji Validitas Tes	49
3.6.2.	Uji Reliabilitas Tes	51
3.6.3.	Tingkat Kesukaran	53
3.6.4.	Daya Pembeda Soal	54
3.7.	Teknik Analisis Data	55
3.7.1.	Menentukan Nilai Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi	55
3.7.2.	Uji Normalitas	56
3.7.3.	Uji Homogenitas	57
3.7.4.	Uji Hipotesis	58
BAB IV	PEMBAHASAN	60
4.1.	Hasil Penelitian	60
4.1.1.	Perhitungan Uji Validitas Tes	60
4.1.2.	Perhitungan Uji Reliabel Tes	62
4.1.3.	Perhitungan Uji Tingkat Kesukaran Soal	63
4.1.4.	Perhitungan Uji Daya Beda Soal	65
4.2.	Analisis Data	66
4.2.1.	Menentukan Nilai Rata-Rata, Varians, dan Standar Deviasi	66
4.2.2.	Uji Normalitas	67
4.2.3.	Uji Homogenitas	68
4.3.	Uji Hipotesis	69
4.4.	Pembahasan Hasil Penelitian	70

BAB V PENUTUP.....	73
5.1. Kesimpulan.....	73
5.2. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	



THE
Character Building
UNIVERSITY