

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR MOTTO	<i>i</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>ii</i>
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	<i>iii</i>
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	<i>iv</i>
RIYAWAT HIDUP.....	<i>v</i>
ABSTRAK	<i>vi</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>viii</i>
DAFTAR ISI.....	<i>ix</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xii</i>
DAFTAR TABEL	<i>xiii</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xiii</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Rumusan Masalah	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	6
1.7 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Model Pembelajaran Berbasis Proyek.....	8
2.2 Strategi Gamifikasi.....	11
2.3 Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran.....	13
2.4 Keterampilan Berpikir Kritis	15
2.5 Keterampilan Kolaborasi.....	17
2.6 Materi Keanekaragaman Hayati.....	19
2.8 Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	27

3.2 Jenis Penelitian.....	27
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	27
3.4 Variabel Penelitian.....	27
3.5 Defenisi Operasional.....	28
3.6 Desain Penelitian.....	28
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.8 Instrumen Penelitian	30
3.9 Prosedur Penelitian.....	31
3.10 Analisis Data.....	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHSAN.....	37
4.1 Hasil Penelitian	37
4.2 Pembahasan.....	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	45
5.1 Kesimpulan.....	45
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46
LAMPIRAN.....	51

