

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| ABSTRAK .....  | i    |
| KATA PENGANTAR.....  | iii  |
| DAFTAR ISI.....  | vi   |
| DAFTAR TABEL .....   | x    |
| DAFTAR GAMBAR.....   | xii  |
| DAFTAR LAMPIRAN .....  | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN.....   | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....  | 1    |
| 1.2 Identifikasi Masalah.....  | 7    |
| 1.3 Pembatasan Masalah .....   | 7    |
| 1.4 Rumusan Masalah.....   | 8    |
| 1.5 Tujuan Penelitian .....  | 8    |
| 1.6 Manfaat Penelitian .....   | 9    |
| BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS<br>TINDAKAN..... | 11   |
| 2.1. Kajian Teori.....   | 11   |
| 2.1.1. Hasil Belajar.....  | 11   |
| 2.1.1.1. Hakikat Belajar.....  | 11   |
| 2.1.1.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Belajar .....                   | 11   |
| 2.1.1.3. Hakikat Hasil Belajar .....                                     | 12   |
| 2.1.1.4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....             | 13   |
| 2.1.2. Aktivitas Belajar .....   | 13   |
| 2.1.2.1. Hakekat Aktivitas Belajar .....                                 | 13   |

|   |           |
|---|-----------|
| 2.1.2.2. Faktor Aktivitas Belajar .....   | 14        |
| 2.1.2.3. Cara Penilaian Aktivitas Belajar .....   | 15        |
| 2.1.2.4 Indikator Aktivitas Belajar Siswa .....   | 16        |
| <b>2.1.3. Hasil Belajar Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi<br/>Bangunan (DPIB).....</b>                         | <b>18</b> |
| 2.1.3.1. Hakekat Dasar-dasar Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan<br>(DPIB).....                                     | 18        |
| 2.1.3.2. Hakekat Dasar-dasar DPIB Elemen 4 Teknik Dasar Pada Pekerjaan<br>Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan ..... | 19        |
| <b>2.1.4. Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) .....</b>  | <b>20</b> |
| 2.1.4.1. Pengertian Metode Pembelajaran.....  | 20        |
| 2.1.4.2. Karakteristik Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL)<br>.....                                    | 21        |
| 2.1.4.3. Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) .....   | 22        |
| 2.1.4.4. Kelebihan Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL)..   | 24        |
| 2.1.4.5. Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL)  | 24        |
| <b>2.1.5. <i>Croosword Puzzle</i> .....</b>   | <b>25</b> |
| 2.1.5.1. Kelebihan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....   | 26        |
| 2.1.5.2. Kekurangan Media Pembelajaran <i>Crossword Puzzle</i> .....  | 27        |
| 2.1.5.3. Cara Membuat Media <i>Croosword Puzzle</i> dengan menggunakan<br>website <i>Puzzle Maker</i> .....             | 28        |
| <b>2.2 Penelitian Yang Relevan .....</b>  | <b>30</b> |
| <b>2.3 Kerangka Berfikir .....</b>  | <b>31</b> |
| <b>2.4 Hipotesis Tindakan.....</b>  | <b>32</b> |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>  | <b>32</b> |
| <b>3.1. Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>   | <b>32</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....</b>            | <b>32</b> |
| 3.2.1. Subjek Penelitian.....                           | 32        |
| 3.2.2. Objek Penelitian .....                           | 32        |
| <b>3.3. Desain Penelitian .....</b>                     | <b>33</b> |
| <b>3.4. Tahapan Penelitian.....</b>                     | <b>34</b> |
| 3.4.1 Perencanaan Tindakan ( <i>Planning</i> ) .....    | 35        |
| 3.4.2. Pelaksanaan Tindakan ( <i>Action</i> ).....      | 35        |
| 3.4.3. Pengamatan ( <i>Observing</i> ).....             | 37        |
| 3.4.4. Refleksi.....                                    | 37        |
| <b>3.5. Indikator Keberhasilan.....</b>                 | <b>42</b> |
| 3.5.1. KKM Individual.....                              | 42        |
| 3.5.2. KKM Klasikal .....                               | 43        |
| <b>3.6. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....</b> | <b>43</b> |
| 3.6.1. Tes .....  | 44        |
| <b>3.7. Uji Coba Instrumen Tes.....</b>                 | <b>45</b> |
| 3.7.1. Validasi Tes .....                               | 46        |
| 3.7.2. Reliabilitas .....                               | 46        |
| 3.7.3. Indeks Kesukaran .....                           | 47        |
| 3.7.4. Daya Pembeda Tes.....                            | 48        |
| <b>3.8. Teknik Analisis Data .....</b>                  | <b>49</b> |
| 3.8.1. Teknik Analisis Data Hasil Belajar .....         | 49        |
| 3.8.2. Teknik Analisis Data Aktivitas Belajar .....     | 51        |
| 3.8.3. Uji Hipotesis .....                              | 53        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>      | <b>55</b> |
| <b>4.1. Hasil dan Penelitian.....</b>                   | <b>55</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| 4.1.1 Siklus 1 .....  | 55        |
| 4.1.2. Siklus II.....   | 63        |
| 4.1.3. Pembahasan Karakteristik dan capaian metode pembelajaran<br><i>game based learning</i> (GBL) menggunakan media <i>crooswrod puzzle</i> ..... | 69        |
| 4.2. Pengujian Hipotesis Penelitian.....  | 71        |
| 4.2.1. Hasil Belajar Kognitif.....  | 71        |
| 4.2.2. Uji Test.....  | 72        |
| 4.3. Pembahasan Penelitian .....  | 73        |
| <b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>  | <b>77</b> |
| 5.1. Kesimpulan .....   | 77        |
| 5.2 Implikasi.....  | 78        |
| 5.3. Saran.....   | 78        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>   | <b>80</b> |

