

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
PERNYATAAN.....	ii
ABSTRAK .....	iii
KATA PENGANTAR .....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR GRAFIK.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	13
C. Rumusan Masalah Penelitian .....	15
D. Tujuan Penelitian .....	15
E. Manfaat Penelitian .....	16
F. Struktur Organisasi Tesis .....	16
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS</b>	
A. Kajian Pustaka .....	18
1. Hakikat Permainan Sepakbola .....	18
2. Berpikir kritis .....	20
3. Pendekatan Pembelajaran .....	22
a. <i>Digital Game Based Learning</i> .....	29
b. <i>Audio Visual</i> .....	32
4. Kemampuan Kognitif .....	34
5. Karakteristik Siswa Kelas XII SMA Negeri 1 Pacet .....	38
B. Kerangka Pemikiran .....	41
C. Hipotesis .....	51

### BAB III METODELOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian .....	52
B. Variabel Penelitian .....	54
C. Tempat dan Partisipan .....	55
D. Populasi dan Sampel .....	55
E. Instrumen Penelitian .....	58
F. Prosedur Penelitian .....	61
G. Analisis Data .....	64
1. Uji Validitas Item .....	64
2. Uji Realibilitas Item .....	68
3. Uji Statistik .....	70
H. Skenario Pembelajaran .....	74

### BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	76
B. Pembahasan .....	103

### BAB V SIMPULAN, LIMITASI DAN REKOMENDASI

A. Simpulan .....	106
B. Limitasi dan rekomendasi .....	107

### DAFTAR PUSTAKA

### LAMPIRAN-LAMPIRAN