

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iii
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR DIAGRAM	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Penjelasan Istilah Dalam Judul	3
G. Manfaat Penelitian.....	4
H. Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Kajian Teori.....	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Game	12
3. Motivasi.....	23
4. Hasil Belajar	28
5. Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan	31
B. Hipotesis	31
C. Penelitian yang Relevan	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33

Nevita Amelia Rahayu, 2018

***PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADVENTURE GAME UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DPIB SMKN 2 GARUT
SKRIPSI***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

A. Desain Penelitian.....	33
B. Variabel Penelitian	34
C. Tempat dan Waktu.....	34
D. Populasi dan Sampel	34
E. Instrumen Penelitian	35
F. Prosedur Penelitian	40
G. Teknik Analisis Data	42
H. Kerangka Berpikir	44
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Temuan.....	45
1. Pelaksanaan Pembelajaran	45
2. Pemberian Posttest	50
3. Hasil Motivasi Belajar.....	51
4. Hasil Belajar Siswa	55
B. Pembahasan	58
1. Perbedaan Motivasi Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	59
2. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	60
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	64
A. Simpulan.....	64
B. Implikasi	64
C. Rekomendasi	64
DAFTAR PUSTAKA	66