

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Definisi Operasional	5
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Kegunaan Penelitian	8
BAB II TINJAUAN TEORITIS	10
2.1. Kajian Pustaka	10
2.1.1. Hasil Belajar	10
2.1.2. Media Pembelajaran	14
2.1.3. Permainan Ular Tangga Menggunakan <i>Quizwhizzer</i>	15
2.1.4. Deskripsi materi Virus.....	17
2.2. Hasil Penelitian yang Relevan	23
2.3. Kerangka Konseptual.....	25
2.4. Hipotesis Penelitian	26
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	27
3.1. Metode Penelitian	27
3.2. Variabel Penelitian.....	27
3.2.1. Variabel Terikat.....	27

3.2.2. Variabel Bebas.....	27
3.3. Populasi dan Sampel.....	27
3.3.1. Populasi	27
3.3.2. Sampel	28
3.4. Desain Penelitian	29
3.5. Langkah-Langkah Penelitian	30
3.6. Teknik Pengumpulan Data	38
3.7. Instrumen Penelitian	38
3.7.1. Konsepsi	38
3.7.2. Uji Coba Instrumen	39
3.8. Teknik Pengolahan dan Analisis data.....	42
3.8.1. Uji Prasyarat Analisis	42
3.8.2. Uji Hipotesis	42
3.9. Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
3.9.1. Waktu Penelitian	43
3.9.2. Tempat Penelitian	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	45
4.1.1. Penyajian Data Hasil Penelitian Kelas Eksperimen (X MIPA 1).....	45
4.1.2. Penyajian Data Hasil Penelitian Kelas Kontrol (X MIPA 4)	47
4.2. Analisis Uji Prasyarat	49
4.2.1. Uji Normalitas	49
4.2.2. Uji Homogenitas.....	50
4.3. Pengujian Hipotesis	51
4.4. Pembahasan	53
4.4.1. Pengaruh Media Permainan Ular tangga menggunakan Quizwhizzer terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.....	53
4.4.2. Proses Pembelajaran dengan Media Permainan Ular tangga menggunakan Quizwhizzer	57
4.4.3. Hasil Belajar Peserta Didik dengan Media Permainan Ular Tangga menggunakan Quizwhizzer	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
5.1. Kesimpulan.....	62
5.2. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN.....	67