

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Definisi Operasional	5
1.3.1. Hasil Belajar Kognitif.....	5
1.3.2. Kecemasan Komunikasi	6
1.3.3. Permainan Batu, Gunting, Kertas berbasis <i>Lesson Study</i>	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Kegunaan Penelitian	7
1.5.1. Kegunaan Teoritis.....	7
1.5.2. Kegunaan Praktis	7
BAB II TINJAUAN TEORETIS	9
2.1. Kajian Pustaka	9
2.1.1. Hasil Belajar Kognitif.....	9
2.1.2. Kecemasan Komunikasi	13
2.1.3. Permainan Batu, Gunting, Kertas	15
2.1.4. <i>Lesson Study</i>	16
2.1.5. Penerapan Permainan Batu, Gunting, Kertas berbasis <i>Lesson Study</i>	18
2.1.6. Deskripsi Materi Sistem Ekskresi pada Kurikulum Merdeka	20
2.2. Hasil Penelitian yang Relevan	28
2.3. Kerangka Konseptual	29

2.4. Hipotesis Penelitian	30
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	31
3.1. Metode Penelitian	31
3.2. Variabel Penelitian.....	31
3.3. Populasi dan Sampel.....	31
3.4. Desain Penelitian	33
3.5. Langkah-langkah Penelitian	34
3.6. Teknik Pengumpulan Data	43
3.7. Instrumen Penelitian	43
3.8. Teknik Pengolahan dan Analisis Data	50
3.9. Waktu dan Tempat Penelitian.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
4.1.1. Penyajian Data Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen	53
4.1.2. Penyajian Data Hasil Belajar Kognitif Kelas Kontrol	55
4.1.3. Penyajian Data <i>Posttest</i> Hasil Belajar Kognitif Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	57
4.1.4. Penyajian Data Kecemasan Komunikasi Kelas Eksperimen	58
4.1.5. Penyajian Data Kecemasan Komunikasi Kelas Kontrol.....	60
4.1.6. Penyajian Data <i>Posttest</i> Kecemasan Komunikasi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62
4.1.7. Teknik Analisis Data	64
4.2. Pembahasan	66
4.2.1. Pengaruh Permainan Batu, Gunting, Kertas Berbasis <i>Lesson Study</i> terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kecemasan Komunikasi.....	66
4.2.2. Proses Pembelajaran di Kelas Eksperimen menggunakan Model <i>Discovery Learning</i> dengan menerapkan Permainan Batu, Gunting, Kertas Berbasis <i>Lesson Study</i> 72	
4.2.3. Proses Pembelajaran di Kelas Kontrol menggunakan Model <i>Discovery Learning</i>	74
BAB V PENUTUP.....	76
5.1. Simpulan.....	76
5.2. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	78

LAMPIRAN..... 83