

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. 1 Latar Belakang	1
1. 2 Rumusan Masalah	8
1. 3 Tujuan Penelitian.....	9
1. 4 Kegunaan Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Kajian Teoretis	11
2.1.1 Definisi dan Konsep Dasar <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	11
2.1.2 <i>Game</i>	18
2.1.3 <i>Konsep Hasil Belajar</i>	25
2.1.4 Kemampuan Berpikir Spasial	26
2.2 Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kerangka Konseptual	32
2.3.1 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning (Pbl)</i> Berbasis <i>Game</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Interaksi Desa Dan Kota Peserta Didik Kelas XII Di Sma Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya. ...	32
2.3.2 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Berbasis <i>Game</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Spasial Pada Materi Interaksi Desa Dan Kota Peserta Didik Kelas XII Di SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya.....	33
2.3.3 Pengaruh Penggunaan <i>Model Problem Based Learning (PBL)</i> Berbasis <i>Game</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Kemampuan Berpikir	

Spasial Pada Materi Interaksi Desa Dan Kota Peserta Didik Kelas XII Di SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya	33
2.4 Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	36
3.1 Metode Penelitian.....	36
3.2 Variabel Penelitian	37
3.2.1 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbasis <i>Game</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Materi Interaksi Desa dan Kota Peserta Didik Kelas XII di SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya.....	38
3.2.2 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbasis <i>Game</i> Terhadap Kemampuan Berpikir Spasial pada Materi Interaksi Desa dan Kota Peserta Didik Kelas XII di SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya.....	38
3.2.3 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) Berbasis <i>Game</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Kemampuan Berpikir Spasial pada Materi Interaksi Desa dan Kota Peserta Didik Kelas XII Di SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya	39
3.3 Definisi Operasional.....	39
3.4 Populasi dan Sampel	41
3.5 Instrumen Penelitian.....	42
3.5.1 Pedoman Observasi.....	43
3.5.2 Pedoman Keterlaksanaan Pembelajaran	43
3.5.3 Pedoman Wawancara	46
3.5.4 Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif.....	50
3.5.5 Instrumen Berpikir Spasial.....	56
3.6 Teknik Pengumpulan Data	57
3.7 Langkah Penelitian.....	59
3.8 Teknik Analisis Data	61
3.9 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian	67

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	68
4.1.1 Letak Tempat Penelitian.....	68
4.1.2 Penyelenggaraan Pendidikan SMA Negeri 1 Ciawi	72
4.1.3 Sarana dan Prasarana.....	72
4.1.4 Guru dan Tenaga Kependidikan.....	73
4.1.5 Peserta Didik	74
4.2 Hasil Penelitian	75
4.2.1 Deskripsi Responden.....	75
4.2.2 Perencanaan Pembelajaran.....	78
4.2.3 Keterlaksanaan Tahapan Pembelajaran.....	79
4.3 Pembahasan.....	107
4.3.1 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Berbasis <i>Game</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Interaksi Desa Dan Kota Peserta Didik Kelas XII Di SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya .	108
4.3.2 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Berbasis <i>Game</i> Terhadap Keterampilan Berpikir Spasial Pada Materi Interaksi Desa Dan Kota Peserta Didik Kelas XII Di SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya.....	110
4.3.3 Pengaruh Penggunaan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i> Berbasis <i>Game</i> Terhadap Hasil Belajar Kognitif Dan Kemampuan Berpikir Spasial Pada Materi Interaksi Desa Dan Kota Peserta Didik Kelas XII Di SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya	112
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	114
5.1 Simpulan	114
5.2 Saran.....	115
DAFTAR PUSTAKA.....	117
LAMPIRAN	