

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN MUNAQOSYAH</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian .....	4
D. Manfaat Penelitian .....	4
E. Sistematika Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A Deskripsi Teori.....	7
1. Media Pembelajaran .....	7
2. Game .....	12
3. Bridge Builder .....	15
4. <i>Game Based Learning</i> .....	17
5. Motivasi Belajar .....	20
6. Kesetimbangan .....	23
B Penelitian Terdahulu .....	25
C Kerangka Berfikir.....	32
D Hipotesis.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan.....	35
B. Setting Penelitian .....	36
C. Populasi dan Sampel .....	36
D. Desain dan Definisi Variabel Operasional .....	37
E. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen .....	39
F. Teknik Pengumpulan Data.....	41

G. Teknik Analisis Data.....	42
H. Uji Pra-syarat Regresi .....	44
I. Uji Regresi Linear Sederhana .....	45
J. Uji Hipotesis (t-test) .....	45
K. Uji R <sup>2</sup> (Uji Koefisien Determinasi) .....	46

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	47
B. Pembahasan .....	53

**BAB V PENUTUP**

A. Simpulan .....	59
B. Saran.....	59

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

