

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
Lembar Pengesahan	i
Riwayat Hidup	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
Daftar Gambar	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat penelitian	7
1.7. Defenisi Operasional	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.1. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.2. Pemilihan Media	10
2.1.3. Media <i>The Thing Puzzle</i>	10
2.1.4. Media <i>Crossword Puzzle</i>	11
2.2. Hakikat Hasil Belajar	14
2.3. Materi Ajar	15
2.4. Kerangka Konseptual	22
2.5. Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	23
3.2. Populasi dan Sampel	23
3.2.1. Populasi	23
3.2.2. Sampel	23
3.3. Variabel Penelitian	23
3.4. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian	23
3.5. Prosedur Penelitian	24
3.6. Instrumen Pengumpul Data	26
3.6.1. Validitas Tes	27
3.6.2. Reabilitas Tes	27
3.6.3. Taraf Kesukaran Tes	28
3.6.4. Daya Pembeda Soal	28
3.7. Teknik Analisa Data	29

3.7.1.	Uji Normalitas	29
3.7.2.	Uji Homogenitas	30
3.7.3.	Uji Hipotesis	30
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		31
4.1.	Deskripsi Hasil Penelitian	31
4.1.1.	Uji Coba instrumen	34
4.2.	Uji Persyaratan Analisis	35
4.2.1.	Uji Normalitas	36
4.2.2.	Uji Homogenitas	36
4.2.3.	Uji Hipotesis	37
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		38
5.1.	Kesimpulan	38
5.2.	Saran	38
DAFTAR PUSTAKA		39