

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teoritis	8
2.1.1 Pengertian Belajar	8
2.1.2 Hakikat Minat Belajar	9
2.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	11
2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.1.5 Media Permainan <i>Truth or Dare</i>	12
2.2 Penelitian Relevan	16
2.3 Kerangka Berpikir.....	19
2.4 Hipotesis Penelitian	20
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	21

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	21
3.2.2 Waktu Penelitian.....	21
3.3 Populasi dan Sampel.....	22
3.3.1 Populasi.....	22
3.3.2 Sampel.....	22
3.4 Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	22
3.5 Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	23
3.5.1 Variabel.....	23
3.5.2 Definisi Operasional Variabel.....	24
3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.6.1 Instrumen	25
3.6.2 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.7 Teknik Analisis Data	27
3.7.1 Uji Prasyarat Analisis	27
3.7.2 Pengujian Hipotesis	28

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	29
4.1.1 Hasil Uji Validitas.....	29
4.1.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	30
4.2 Analisis Data Penelitian.....	30
4.2.1 Hasil Uji Normalitas	30
4.2.2 Hasil Uji Homogenitas.....	31
4.2.3 Hasil Uji Hipotesis.....	32
4.3 Pembahasan Penelitian	33
4.3.1 Pengaruh Media Permainan <i>Truth or Dare</i> Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas Eksperimen.....	33
4.3.2 Pengaruh Pembelajaran Konvensional Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas Kontrol	35

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 Saran	37

DAFTAR PUSTAKA.....	38
LAMPIRAN.....	40
RIWAYAT HIDUP.....	80



THE
Character Building
 UNIVERSITY