

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	11
BAB II	12
KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kajian Teori	12
2.1.1 Hakikat Belajar dan Hasil Belajar	12
2.1.2 Media Pembelajaran	16
2.1.3 Crossword Puzzle	17
2.1.4 Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL)	21
2.1.5 Mata Pelajaran Dasar-Dasar TKP	25
2.2 Penelitian Yang Relevan	26
2.3 Kerangka Konseptual	28
2.4 Hipotesis Tindakan	29

BAB III	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	30
3.1.1 Tempat Penelitian.....	30
3.1.2 Waktu Penelitian	30
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	30
3.2.1 Subjek Penelitian.....	30
3.2.2 Objek Penelitian	30
3.3 Desain Penelitian	31
3.3.1 Langkah-Langkah Penelitian	32
3.3.2 Prosedur Penelitian.....	35
3.4 Alat dan Teknik Pengumpulan Data	40
3.4.1 Tes	40
3.4.2 Dokumentasi	42
3.5 Uji Coba Instrumen Tes	42
3.5.1 Validitas Tes.....	42
3.5.2 Reliabilitas	45
3.5.3 Indeks Kesukaran.....	46
3.5.4 Daya Pembeda Tes.....	49
3.6 Indikator Keberhasilan	52
3.7 Teknik Analisis Data	52
BAB IV.....	54
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Hasil dan Penelitian.....	54
4.1.1 Siklus I	54
4.1.2 Siklus II	60
4.2 Pembahasan Penelitian	66
4.2.1 Panduan Praktis Menggunakan <i>Crossword Puzzle</i>	68
4.2.2 Saran Penggunaan <i>Crossword Puzzle</i>	70
4.2.3 Rekomendasi Penggunaan <i>Crossword Puzzle</i>	70
BAB V	72

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	72
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Implikasi.....	72
5.3 Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN	76

