

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup	<i>ii</i>
Abstrak	<i>iii</i>
Kata Pengantar	<i>iv</i>
Daftar Isi	<i>vi</i>
Daftar Gambar	<i>viii</i>
Daftar Grafik	<i>ix</i>
Daftar Tabel	<i>x</i>
Daftar Lampiran	<i>xi</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. ruang Lingkup	6
1.3. Rumusan Masalah	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.7. Defenisi Oprasional	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teoritis	9
2.1.1. Pengertian Belajar	9
2.1.2. Pengertian Hasil Belajar	10
2.1.3. Model Pembelajaran	12
2.1.3.1. Model Pembelajaran Berbasis Masalah	13
2.1.3.2. Langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah	14
2.1.3.3. Manfaat dan Tujuan Model Pembelajaran Berbasis Masalah	15

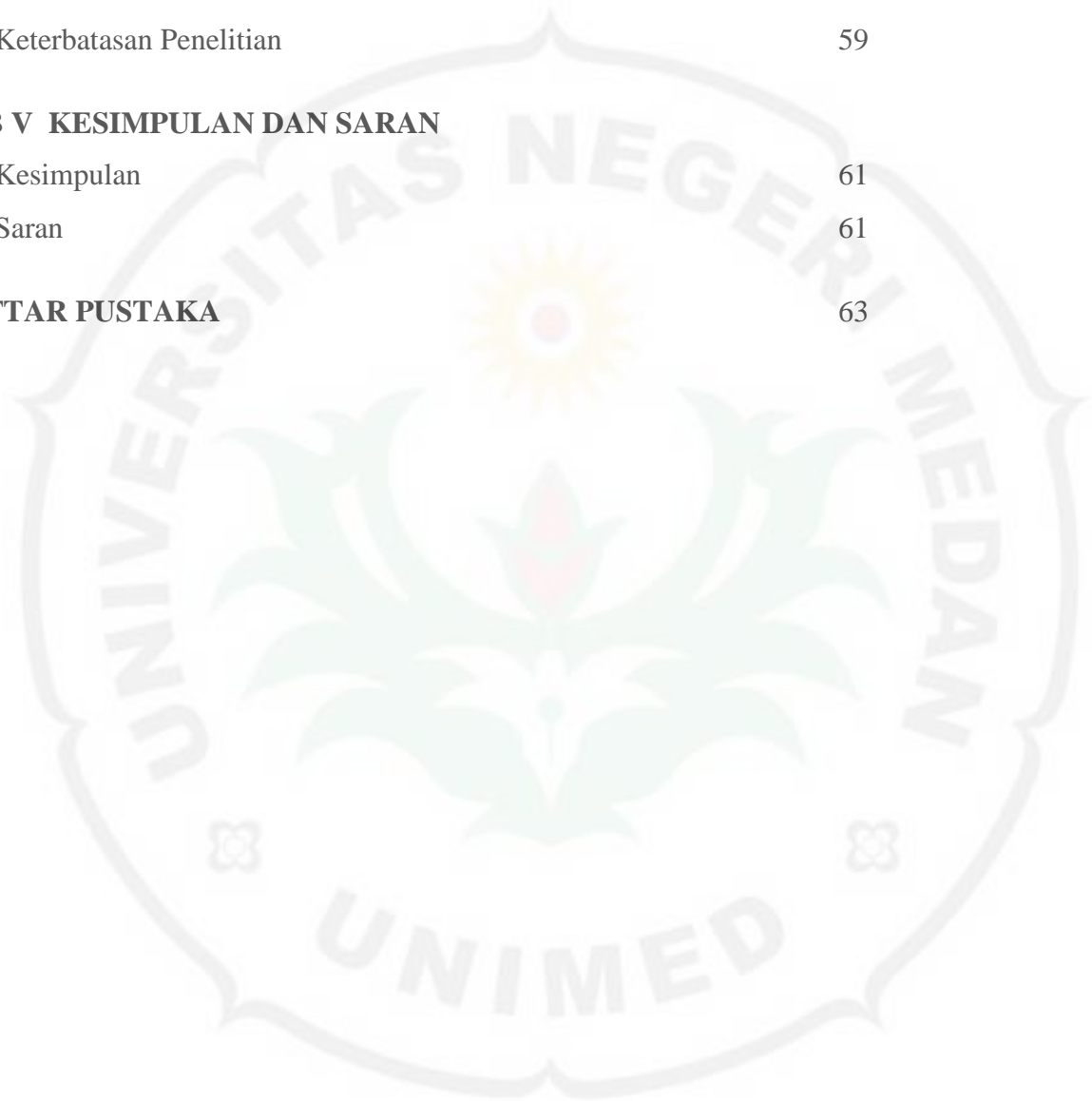
2.1.3.4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah	17
2.1.4. Media Pembelajaran	18
2.1.4.1. Pengertian Media	18
2.1.4.2. Manfaat Media	19
2.1.4.3. Media Permainan Ular Tangga	20
2.1.5. Pendidikan Karakter	24
2.1.5.1. Pemahaman Pendidikan Karakter	24
2.1.5.2. Percaya Diri	25
2.1.6. Termokimia	27
2.1.6.1. Sistem dan Lingkungan	27
2.1.6.2. Entalpi dan Perubahan Entalpi	28
2.1.6.3. Persamaan Termokimia	30
2.1.6.4. Penentuan Perubahan Entalpi	31
2.1.6.5. Energi ikatan	33
2.2. Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	35
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	35
3.3. Variabel Penelitian	35
3.4. Instrumen Penelitian	36
3.5. Jenis dan Desain Penelitian	39
3.6. Prosedur Penelitian	40
3.7. Teknik Analisa Data	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1. Hasil Penelitian	45
4.2. Deskripsi Data Penelitian	47
4.3. Uji Persyaratan Data	49
4.4. Uji Hipotesis	51
4.5. Peningkatan Hasil Belajar	54

4.6. Pembahasan Hasil Penelitian	56
4.7. Keterbatasan Penelitian	59

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	61

DAFTAR PUSTAKA	63
-----------------------	-----------



THE
Character Building
UNIVERSITY