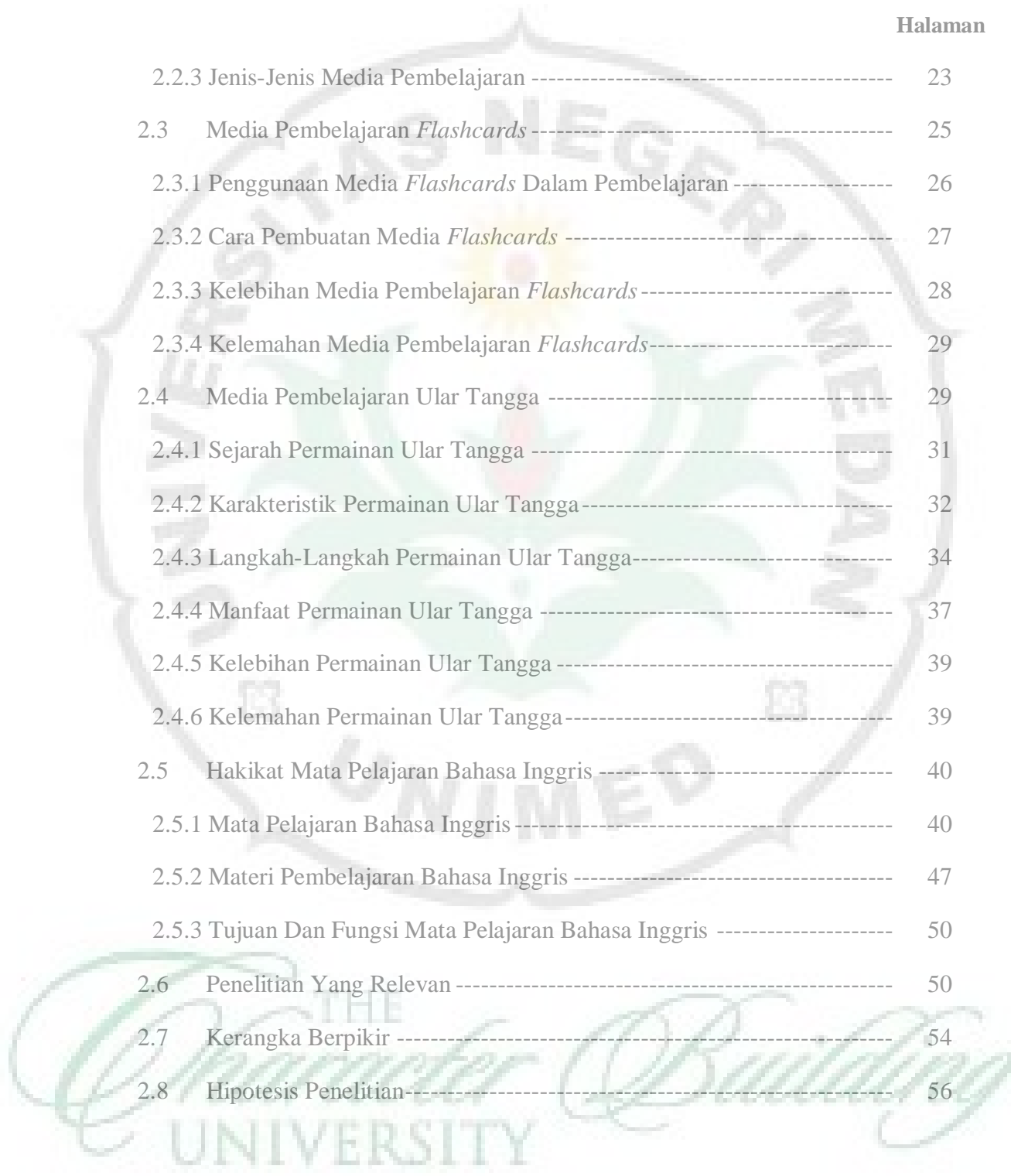


## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> -----	i
<b>KATA PENGANTAR</b> -----	ii
<b>DAFTAR ISI</b> -----	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> -----	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> -----	x
<b>DAFTAR TABEL</b> -----	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah -----	1
1.2 Identifikasi Masalah-----	11
1.3 Pembatasan Masalah -----	12
1.4 Perumusan Masalah -----	12
1.5 Tujuan Penelitian -----	13
1.6 Manfaat Penelitian-----	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kerangka Teori-----	15
2.1.1 Pengertian Hasil Belajar -----	15
2.1.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar-----	17
2.2 Pengertian Media Pembelajaran-----	19
2.2.1 Ciri-Ciri Media Pendidikan-----	21
2.2.2 Fungsi Dan Manfaat Media Pendidikan-----	22



	<b>Halaman</b>
2.2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran -----	23
2.3 Media Pembelajaran <i>Flashcards</i> -----	25
2.3.1 Penggunaan Media <i>Flashcards</i> Dalam Pembelajaran -----	26
2.3.2 Cara Pembuatan Media <i>Flashcards</i> -----	27
2.3.3 Kelebihan Media Pembelajaran <i>Flashcards</i> -----	28
2.3.4 Kelemahan Media Pembelajaran <i>Flashcards</i> -----	29
2.4 Media Pembelajaran Ular Tangga -----	29
2.4.1 Sejarah Permainan Ular Tangga -----	31
2.4.2 Karakteristik Permainan Ular Tangga -----	32
2.4.3 Langkah-Langkah Permainan Ular Tangga -----	34
2.4.4 Manfaat Permainan Ular Tangga -----	37
2.4.5 Kelebihan Permainan Ular Tangga -----	39
2.4.6 Kelemahan Permainan Ular Tangga -----	39
2.5 Hakikat Mata Pelajaran Bahasa Inggris -----	40
2.5.1 Mata Pelajaran Bahasa Inggris -----	40
2.5.2 Materi Pembelajaran Bahasa Inggris -----	47
2.5.3 Tujuan Dan Fungsi Mata Pelajaran Bahasa Inggris -----	50
2.6 Penelitian Yang Relevan -----	50
2.7 Kerangka Berpikir -----	54
2.8 Hipotesis Penelitian -----	56

### BAB III METODE PENELITIAN

	Halaman
3.1 Jenis Penelitian-----	57
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian-----	57
3.3 Populasi Dan Sampel-----	57
3.4 Variabel Penelitian-----	58
3.5 Definisi Operasional Variabel-----	58
3.5.1 Hasil Belajar (Y)-----	58
3.5.2 Media Pembelajaran <i>Flashcards</i> ( $X_1$ )-----	59
3.5.3 Media Pembelajaran Ular Tangga ( $X_2$ )-----	59
3.6 Desain Penelitian-----	59
3.7 Prosedur Penelitian-----	60
3.8 Teknik Pengumpulan Data-----	63
3.8.1 Observasi-----	63
3.8.2 Dokumentasi-----	63
3.8.2 Tes-----	63
3.9 Kalibrasi Instrumen-----	64
3.9.1 Uji Validitas Instrumen-----	65
3.9.2 Uji Reliabilitas-----	66
3.9.3 Taraf Kesukaran (TK)-----	67
3.9.4 Daya Pembeda-----	70
3.10 Teknik Analisis Data-----	72
3.10.1 Menentukan Nilai Rata-Rata Dan Simpangan Baku-----	73
3.10.2 Uji Normalitas-----	74

	<b>Halaman</b>
3.10.3 Uji Homogenitas -----	74
3.10.4 Uji Hipotesis -----	75
3.11 Lokasi Dan Waktu Penelitian -----	77
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian -----	78
4.1.1 Deskripsi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen I -----	78
4.1.2 Deskripsi <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen II -----	82
4.2 Analisis Data Hasil Penelitian -----	84
4.2.1 Uji Normalitas Data -----	84
4.2.2 Uji Homogenitas Data -----	91
4.2.3 Uji Hipotesis -----	93
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian -----	95
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan -----	104
5.2 Saran -----	105
<b>DAFTAR PUSTAKA -----</b>	<b>106</b>

