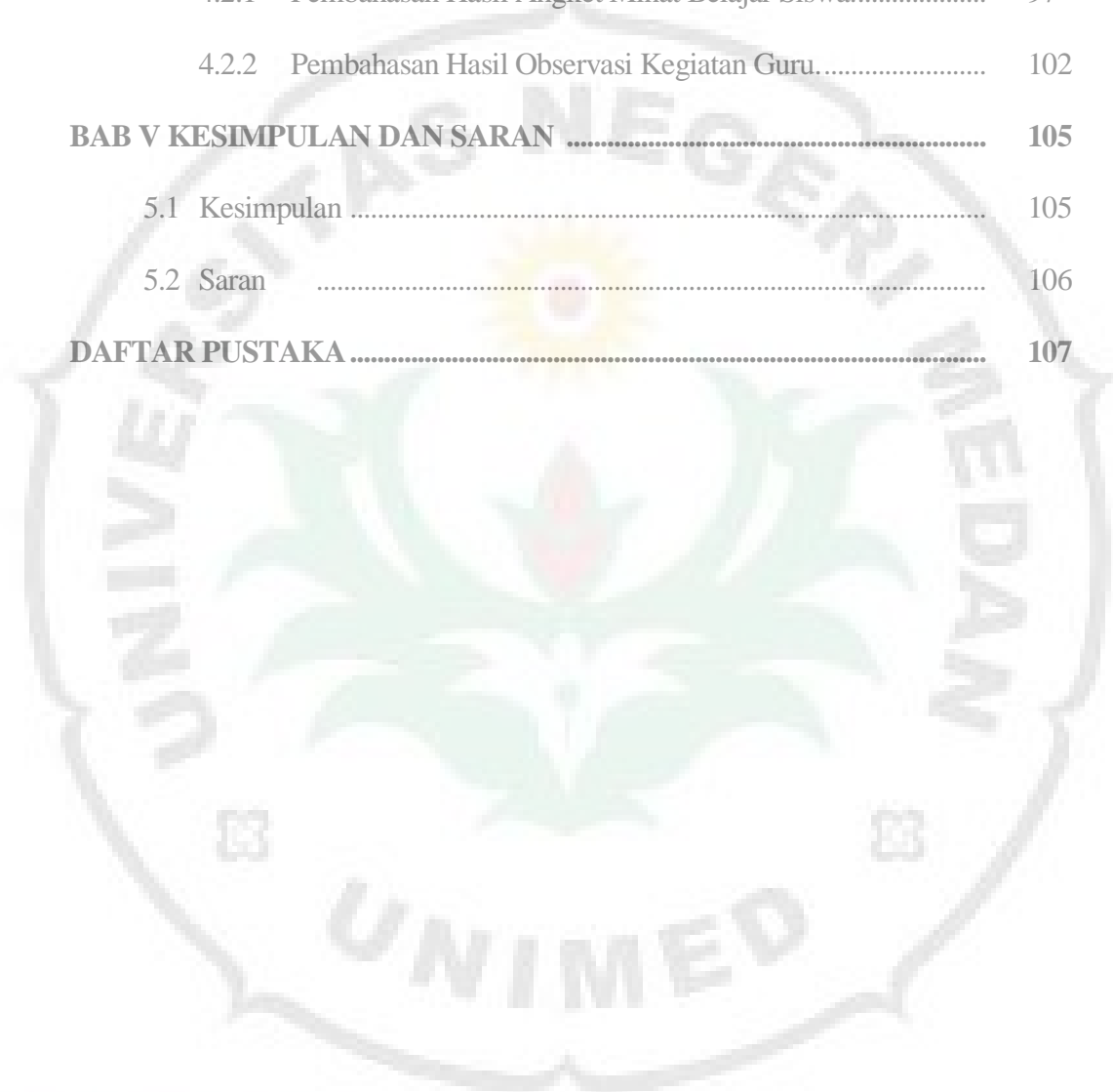


DAFTAR ISI

	hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.1.1 Pengertian Minat Belajar	8
2.1.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	10
2.1.3 Fungsi Minat Dalam Belajar.....	11
2.1.4 Indikator Minat Belajar	12
2.1.5 Pengertian Metode Permainan <i>Bingo</i>	13
2.1.6 Metode Permainan <i>Bingo</i>	15

2.1.7	Langkah-Langkah Metode Permainan <i>Bingo</i>	15
2.1.8	Keunggulan dan Kelemahan Metode Permainan <i>Bingo</i>	17
2.1.9	Pengertian Pembelajaran Tematik	18
2.1.10	Materi Pembelajaran.....	19
2.2	Penelitian Yang Relevan.....	28
2.3	Kerangka Berpikir	29
2.4	Hipotesis Tindakan	31
BAB III METODE PENELITIAN		32
3.1	Jenis Penelitian.....	32
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	32
3.4	Defenisi Operasional Variabel	33
3.5	Desain Penelitian	33
3.6	Prosedur Penelitian	35
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.8	Uji Instrumen Penelitian	48
3.8	Teknik Analisis Data.....	50
3.9	Jadwal Penelitian	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Hasil Penelitian.....	53
4.1.1	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan 1	53
4.1.2	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I Pertemuan 2.....	66
4.1.3	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan 1	77
4.1.4	Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II Pertemuan 2	88

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	97
4.2.1 Pembahasan Hasil Angket Minat Belajar Siswa.....	97
4.2.2 Pembahasan Hasil Observasi Kegiatan Guru.....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	105
5.1 Kesimpulan	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	107



THE
Character Building
 UNIVERSITY