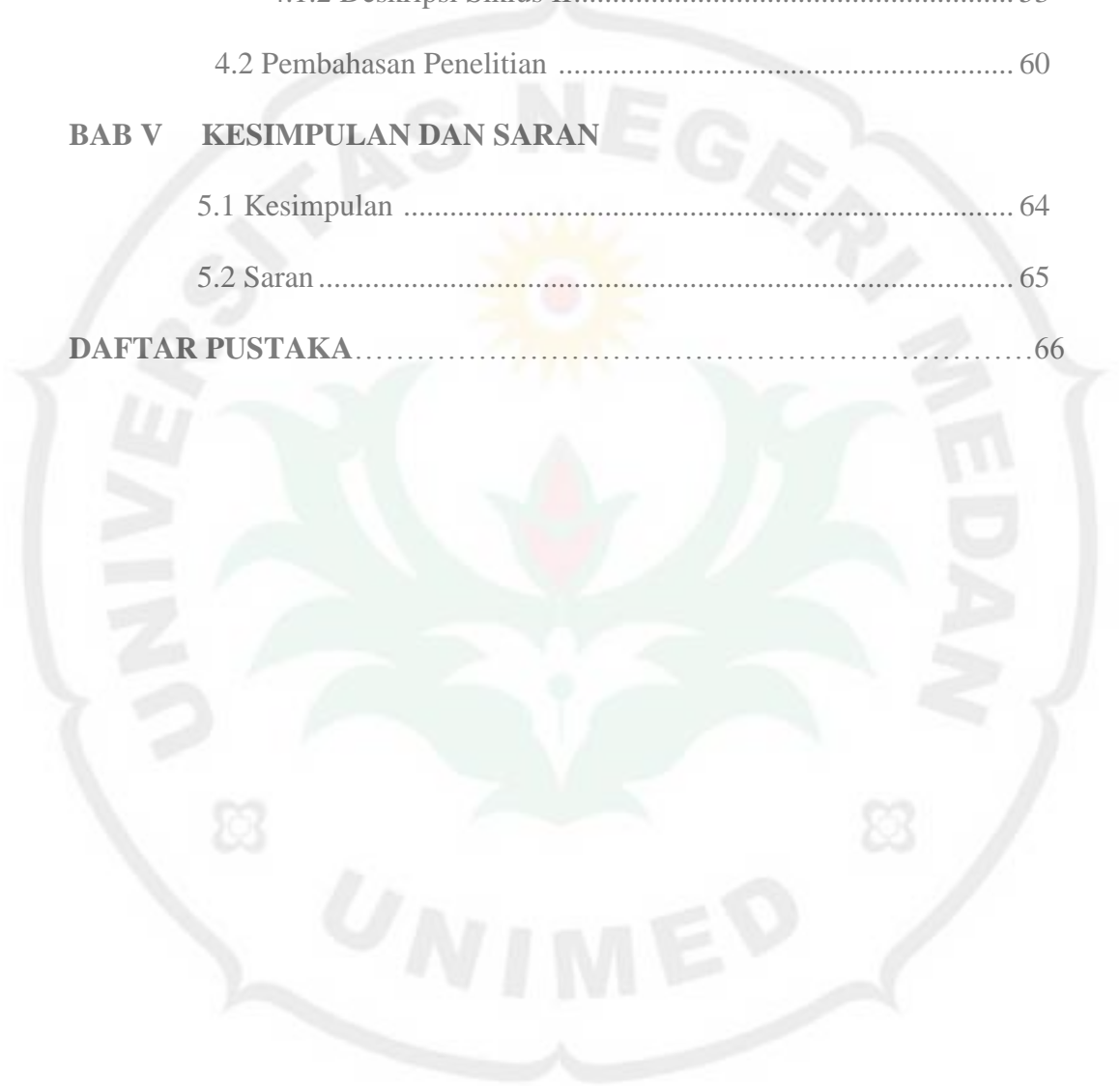


DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
2.1 Landasan Teori.....	7
2.1.1 Metode Permainan Kartu Matriks.....	7
a. Pengertian Metode Permainan.....	7
b. Permainan Kartu Matriks	9
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Permainan	10
d. Kelemahan Metode Permainan	11
e. Langkah - langkah Metode Permainan.....	11
2.1.2 Hakeket Belajar	13

2.1.3 Hasil Belajar.....	15
a. Ciri-ciri Hasil Belajar	15
b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	17
c. Komponen dalam Belajar.....	20
2.1.4 Hakekat Belajar Matematika.....	25
2.1.5 Pendekatan Pembelajaran Matematika	28
2.1.6 Hakekat Pecahan	29
2.1.7 Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan.....	29
A. Penjumlahan Pecahan	29
B. Pengurangan Pecahan.....	31
2.2 Kerangka Konseptual	31
2.3 Hipotesis Tindakan.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	34
3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	34
3.3 Pengertian Variabel Penelitian.....	34
3.4 Desain Penelitian.....	35
3.5 Prosedur Penelitian.....	36
3.6 Instrumen Penelitian.....	40
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	40
3.8 Teknik Analisis Data.....	41
3.9 Lokasi dan Waktu Penelitian	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	43

4.1.1 Deskripsi Siklus I.....	45
4.1.2 Deskripsi Siklus II.....	53
4.2 Pembahasan Penelitian	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66



THE
Character Building
UNIVERSITY