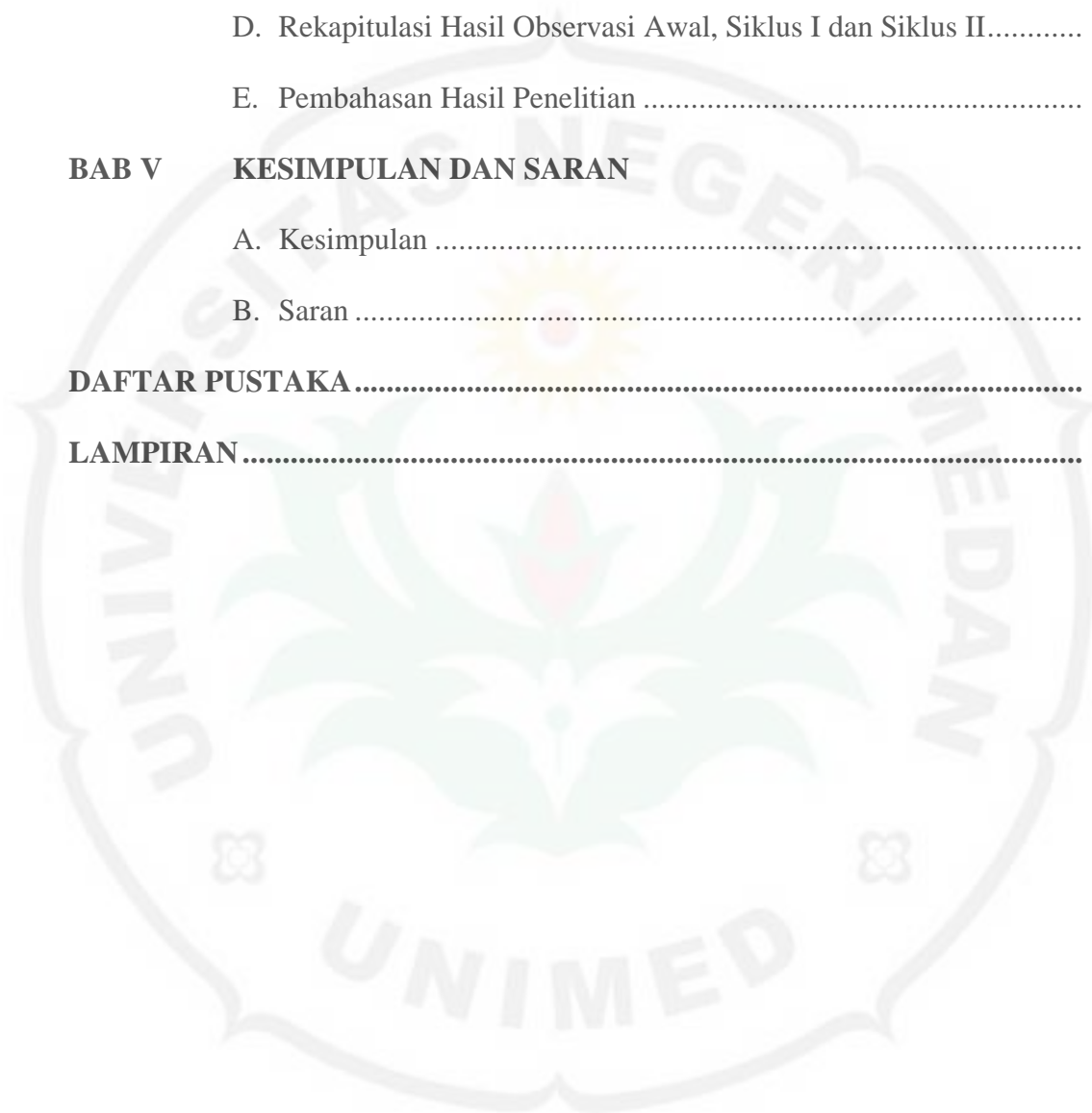


## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
A. Konsep Motivasi Berprestasi.....	9
1. Pengertian Motivasi dan Berprestasi.....	9
2. Motivasi Berprestasi.....	13
3. Ciri- Ciri Motivasi Belajar.....	18
4. Faktor-Faktor Motivasi Berprestasi.....	19
B. Metode Pembelajaran.....	20
1. Pengertian dan Jenis – Jenis Metode Mengajar.....	20
2. Kriteria Pemilihan Metode.....	22

3. Metode Education Games.....	23
a. Pengertian Metode Education Games.....	23
b. Langkah – Langkah Metode Education Games .....	26
c. Faktor Yang Mempengaruhi Penggunaan Education Games .....	28
C. Konsep Pembelajaran SAINS di SD.....	29
1. Pembelajaran SAINS .....	29
2. Kurikulum SAINS Kelas IV SD.....	31
D. Kerangka Berpikir.....	34
E. Hipotesis Tindakan .....	35
<b>BAB III      METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	36
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	36
D. Defenisi Operasional Variabel Penelitian .....	36
E. Desain Penelitian .....	38
F. Prosedur Penelitian .....	39
G. Teknik Pengumpulan Data.....	43
H. Teknik Analisis Data .....	44
I. Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	45
<b>BAB IV      HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	46
B. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian .....	47
C. Deskripsi Hasil Penelitian.....	47
1. Siklus I.....	48

2. Siklus II.....	71
D. Rekapitulasi Hasil Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II.....	94
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	95
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	98
B. Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>101</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	



THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY