

## DAFTAR ISI

<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Pembatasan Masalah .....	6
1.4. Rumusan Masalah .....	6
1.5. Tujuan Penelitian .....	6
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II. TINJAUAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1. Kerangka Teori .....	8
2.1.1. Pengertian Kemampuan Kognitif .....	8
2.1.2. Teori Kognitif .....	10
2.1.3. Faktor-Faktor Kognitif .....	18
2.1.4. Permainan Edukatif .....	20
2.1.5. Permainan Puzzle .....	27
2.2. Kerangka Konseptual .....	30
2.3. Hipotesis Penelitian .....	31
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	32
3.2. Jenis Penelitian .....	32
3.3. Populasi Dan Sampel .....	33
3.3.1. Populasi .....	33
3.3.2. Sampel .....	33
3.4. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional .....	34
3.4.1. Variabel Bebas .....	34
3.4.2. Variabel Terikat .....	34



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY

3.5. Desain dan Prosedur Penelitian .....	35
3.5.1. Desain Penelitian .....	35
3.5.2. Prosedur Penelitian .....	36
3.6. Instrumen Penelitian .....	38
3.7. Teknik Analisa Data .....	43
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1. Deskripsi Data Hasil Penelitian .....	46
4.2. Analisis Data Hasil Penelitian .....	55
4.2.1. Uji Normalitas Data .....	55
4.2.2. Uji Homogenitas Data .....	55
4.2.3. Pengujian Hipotesis .....	56
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian .....	57
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
5.1. Kesimpulan .....	59
5.2. Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>

