

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.

PERNYATAAN KEASLIAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Definisi Operasional	5
1.3.1 Media permainan uno stacko	5
1.3.2 Minat belajar.	5
1.3.3 Pembelajaran Sejarah	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Kegunaan Penelitian	7
1.5.1 Kegunaan Teoritis	7
1.5.2 Kegunaan Empiris	7
1.5.3 Kegunaan Praktis	7

BAB 2 TINJAUAN TEORITIS	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme	9
2.1.2 Teori Belajar Kognitif	12
2.1.3 Media Pembelajaran	16
2.1.4 Permainan Uno Stacko.....	19
2.1.5 Minat Belajar	24
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	28
2.3 Kerangka Konseptual	29
2.4 Hipotesis Penelitian	30
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN	31
3.1 Metode Penelitian	31
3.2 Variabel Penelitian	32
3.3 Desain Penelitian	32
3.4 Populasi dan Sampel	33
3.4.1 Populasi	33
3.4.2 Sampel	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data	35
3.5.1 Angket	35
3.5.2 Observasi (Pengamatan)	36
3.5.3 Dokumentasi	36
3.6 Instrumen Penelitian	37
3.6.1 Angket	37

3.6.2	Catatan Lapangan	37
3.7	Teknis Analisis Data	37
3.8	Langkah-langkah Penelitian	44
3.9	Waktu dan Tempat Penelitian	45
3.9.1	Waktu Penelitian	45
3.9.2	Tempat Penelitian	45
BAB 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan.....		46
4.1	Deskripsi Tempat Penelitian	46
4.1.1	Identitas Sekolah	46
4.1.2	Sejarah SMA Negeri 1 Tasikmalaya	46
4.1.3	Visi dan Misi	47
4.1.4	Sarana dan Prasarana	48
4.1.5	Fasilitas Pendidikan	48
4.2	Deskripsi Hasil Penelitian	49
4.2.1	Kondisi Awal Sebelum Menggunakan Media Permainan Uno Stacko di Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya	49
4.2.2	Proses Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Media Permainan Uno Stacko di Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya	50
4.2.3	Pengaruh Media Permainan Uno Stacko terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya	56
4.2.4	Pengujian Hipotesis	60
4.3	Pembahasan	62

4.3.1	Kondisi Awal Sebelum Menggunakan Media Permainan <i>Uno Stacko</i> di Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya	62
4.3.2	Proses Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Media Permainan <i>Uno Stacko</i> di Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya	63
4.3.3	Pengaruh Media Permainan <i>Uno Stacko</i> terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X MIPA 5 SMA Negeri 1 Tasikmalaya.....	66
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN		69
5.1	Simpulan	69
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		