

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
HALAMAN PRIBADI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Definisi Operasional	5
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Kegunaan Penelitian	6
1.5.1 Kegunaan Teoritis	6
1.5.2 Kegunaan Praktis	7
BAB II TINJAUAN TEORITIS.....	8
2.1 Kajian Teori	8
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	8
2.1.2 Metode Pembelajaran	10
2.1.3 Metode Permainan	11
2.1.4 Minat Belajar	15
2.1.5 Pembelajaran Sejarah.....	16
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	17
2.3 Kerangka Konseptual	19
2.4 Hipotesis Penelitian	21
BAB III PROSEDUR PENELITIAN.....	23
3.1 Metode Penelitian	23
3.2 Variabel Penelitian	23
3.3 Desain Penelitian	24
3.4 Populasi dan Sampel.....	25
3.4.1 Populasi.....	25
3.4.2 Sampel	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.6 Instrumen Penelitian	28
3.7 Teknik Analisis Data.....	33
3.8 Langkah – Langkah Penelitian	35
3.9 Waktu dan Tempat Penelitian	36
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....	39
4.1 Hasil Penelitian.....	39

4.1.1	Pengaruh Metode Permainan Detektif terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Sejarah Kelas X – 2 di SMAN 2 Singapura	39
4.1.2	Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Metode Permainan Detektif Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X – 2 di SMAN 2 Singapura.....	46
4.2	Pembahasan	48
4. 2. 1	Pengaruh Penggunaan Metode Permainan Detektif Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X – 2 di SMAN 2 Singapura.....	48
4. 2. 2	Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Setelah Menggunakan Metode Permainan Detektif Kelas X – 2 di SMAN 2 Singapura	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		57
5.1	Simpulan.....	57
5.2	Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....		60
LAMPIRAN		
RIWAYAT HIDUP		