

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Definisi Istilah	11
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	14
A. Kerangka Teoritis	14
1. Permainan Tunjukkan Padaku!	14
2. Hasil Belajar.....	17
3. Hubungan Permainan Tunjukkan Padaku! dengan Hasil Belajar	22
B. Penelitian yang Relevan.....	25
C. Kerangka Berfikir.....	28
D. Indikator Keberhasilan.....	29
E. Hipotesis Tindakan.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Subjek dan Objek Penelitian	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Rancangan Penelitian	31
D. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi <i>Setting</i> Penelitian	39
B. Hasil Penelitian	46
C. Pembahasan	84
D. Pengujian Hipotesis.....	91
BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan.....	92
B. Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.