

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Variabel Penelitian.....	7
1.7 Definisi Operasional.....	7
BAB II MODEL KOGNITIF VARIASI <i>EPISTEMIC GAMES</i> BERBASIS PEMECAHAN MASALAH DAN HASIL BELAJAR	10
2.1 Teori Belajar Kognitif.....	10
2.2 Model Pembelajaran Kognitif.....	18
2.3 <i>Epistemic Games</i>	20

2.4 Pemecahan Masalah.....	33
2.5 Model Kognitif Variasi <i>Epistemic Games</i> Berbasis Pemecahan Masalah.....	35
2.6 Hasil Belajar.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	44
3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian.....	44
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian.....	46
3.3 Prosedur Penelitian.....	46
3.4 Instrumen Penelitian.....	49
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	49
3.6 Teknik Analisis Uji Instrumen.....	51
3.7 Teknik Pengolahan Data.....	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 Pelaksanaan Penelitian.....	60
4.2 Keterlaksanaan Model Pembelajaran.....	61
4.3 Peningkatan Hasil Belajar siswa.....	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	89
5.1 Kesimpulan.....	89
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	94
RIWAYAT HIDUP.....	250