**DAFTAR ISI**

**ABSTRAK** i

**KATA PENGANTAR** ii

**DAFTAR ISI** v

**DAFTAR TABEL**  viii

**DAFTAR DIAGRAM** x

**DAFTAR GAMBAR** xi

**DAFTAR GRAFIK** xii

**DAFTAR LAMPIRAN** xiii

**BAB I PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang Masalah 1
2. Perumusan Masalah dan Pembatasan Masalah 9
3. Tujuan dan Manfaat Penelitian 11
4. Kerangka Pemikiran 13
5. Asumsi dan Hipotesis Tindakan……………………. 18
6. Definisi Operasional 22

**BAB II KERANGKA TEORI**

1. Belajar dan Pembelajaran 25
2. Belajar 25
3. Pembelajaran 30
4. *Broken Square Games* 32
5. Pengertian *Broken Square Games* 32
6. Langkah-langkah Pembelajaran *Broken Square Games* 33
7. Keunggulan *Broken Square Games* 34
8. Hasil Belajar 34
9. Pengertian Hasil Belajar 34
10. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 35
11. Domain Hasil Belajar 37
12. Taksonomi Hasil Belajar Kognitif 38
13. Taksonomi Hasil Belajar Afektif 39
14. Taksonomi Hasil Belajar Psikomotorik 39
15. Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar 39
16. Pengertian IPS 39
17. Konsep-konsep Dasar Ilmu Sosial 41
18. Tujuan dan Fungsi IPS di Sekolah Dasar 42
19. Materi IPS 44
20. Pengertian Peta 45
21. Penelitian Tindakan Kelas 46

**BAB III METODE PENELETIAN**

1. Metode Penelitian 49
2. Populasi dan Sampel 57
3. Teknik Pengumpulan Data 58
4. Operasionalisasi Variabel 61
5. Teknik Analisis Data 63

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. Gambaran Umum Objek Penelitian 69
2. Hasil Penelitian dan Pembahasan 73
3. Hasil Penelitian 73
4. Studi Awal Penelitian 74
5. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran dengan -

Menggunakan *Broken Square Games* 77

1. Analisis Data Hasil Penelitian 96
2. Pembahasan Hasil Penelitian 113

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

1. Kesimpulan 115
2. Saran 117

**DAFTAR PUSTAKA** 118

**LAMPIRAN – LAMPIRAN** 121