

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTTO	v
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	vi
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Kerangka Berpikir	8
F. Hipotesis Penelitian	16
G. Hasil Penelitian Terdahulu	16
BAB II	19
A. Model Pembelajaran <i>Guided discovery learning</i>	19
B. Media <i>Board Game</i> Genopoly	23
C. Teori Belajar yang Melandasi Model <i>Guided discovery learning</i> berbantuan Media <i>Boardgame</i> Genopoly	28
D. Pemahaman Konsep	31
E. Beban Kognitif Ekstrinsik (<i>Extraneous Cognitive Load</i>)	37
F. Materi Pewarisan Sifat	44
BAB III	52
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	52

B. Jenis dan Sumber Data Penelitian	54
C. Populasi dan Sampel Penelitian	56
D. Teknik Pengumpulan Data	57
E. Teknik Analisis Data	63
F. Tempat dan Waktu Penelitian	80
G. Alur Penelitian	82
BAB IV	86
A. Deskripsi Data Penelitian	86
B. Pembahasan Hasil Penelitian	105
BAB V	163
A. Simpulan	163
B. Saran	164
DAFTAR PUSTAKA	166
LAMPIRAN-LAMPIRAN	170

