

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah	4
1.2.1 Identifikasi Masalah	4
1.2.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Kegunaan Penelitian.....	5
1.4.1 Kegunaan Teoritis	5
1.4.2 Kegunaan Praktis	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.1.1 Belajar	7
2.1.1.1 Pengertian Belajar	7
2.1.1.2 Teori Belajar.....	7
2.1.2 Hasil Belajar.....	9
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar.....	9
2.1.2.2 Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	10
2.1.3 Model Pembelajaran.....	12
2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran	12

2.1.3.2	Macam-Macam Model Pembelajaran	13
2.1.3.3	Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	14
2.1.4	Model Pembelajaran Kooperatif	15
2.1.4.1	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	15
2.1.4.2	Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif	16
2.1.5	Pembelajaran kooperatif tipe <i>teams games tournament</i> (TGT)	17
2.1.5.1	Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	17
2.1.5.2	Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	18
2.1.5.3	Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	19
2.1.5.4	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	21
2.1.6	Media Pembelajaran.....	22
2.1.6.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	22
2.1.6.2	Manfaat Media Pembelajaran	23
2.1.7	Game edukasi <i>wordwall</i>	24
2.1.7.1	Pengertian game edukasi <i>wordwall</i>	24
2.1.7.2	Langkah-langkah game edukasi <i>wordwall</i>	25
2.1.7.3	Kelebihan Game Edukasi <i>Wordwall</i>	26
2.1.7.4	Kekurangan Game Edukasi <i>Wordwall</i>	28
2.1.8	Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Game Edukasi <i>Wordwall</i>	28
2.1.9	Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan	30
2.2	Kerangka Pemikiran.....	32
2.3	Hipotesis.....	34
BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN		36
3.1	Objek Penelitian	36
3.2	Metode Penelitian.....	36
3.2.1	Metode Penelitian yang Digunakan	36

3.2.2 Definisi dan Operasionalisasi Variabel.....	37
3.2.2.1 Definisi Variabel.....	37
3.2.2.2 Operasionalisasi Variabel.....	38
3.2.3 Populasi dan Sampel.....	39
3.2.3.1 Populasi.....	39
3.2.3.2 Sampel.....	41
3.2.4 Data Penelitian.....	42
3.2.4.1 Jenis dan Sumber Data.....	42
3.2.4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.2.5 Teknik Analisis Data.....	43
3.2.5.1 Uji Instrumen Penelitian.....	43
3.2.5.1.1 Uji Validitas.....	43
3.2.5.1.2 Uji Reliabilitas.....	45
3.2.5.1.3 Uji Indeks Kesukaran.....	46
3.2.5.1.4 Daya Pembeda.....	48
3.2.5.2 Persyaratan Uji Statistika.....	50
3.2.5.2.1 Uji Homogenitas.....	50
3.2.5.2.2 Uji Normalitas.....	53
3.2.5.2.3 Uji Analisis Data.....	57
3.2.6 Rancangan Pengujian Hipotesis.....	60
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
3.3.1 Tempat Penelitian.....	61
3.3.2 Waktu Penelitian.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Hasil Penelitian.....	62
4.1.1 Profil Singkat Instansi Tempat Penelitian.....	62
4.1.1.1 Sejarah SMA Negeri 1 Kawali.....	62
4.1.1.2 Visi dan Misi SMA Negeri 1 Kawali.....	63
4.1.1.3 Struktur Organisasi SMA Negeri 1 Kawali.....	64
4.1.1.4 Gambaran Akademik yang Diterapkan.....	64
4.1.2 Deskripsi variabel penelitian.....	65

4.1.2.1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Game Edukasi <i>Wordwall</i> Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Di Kelas Eksperimen.....	65
4.1.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Di Kelas Kontrol.....	67
4.1.2.3 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Game Edukasi <i>Wordwall</i> dengan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>)	69
4.1.3 Pengujian Hipotesis.....	70
4.1.3.1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Game Edukasi <i>Wordwall</i> Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Di Kelas Eksperimen.....	70
4.1.3.2 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) Dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Di Kelas Kontrol.....	76
4.1.3.3 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik Yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Game Edukasi <i>Wordwall</i> Dengan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>)	81
4.2 Pembahasan.....	86
4.2.1 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Game Edukasi <i>Wordwall</i> Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Di Kelas Eksperimen	86
4.2.2 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Awal (<i>Pretest</i>) dan Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>) Di Kelas Kontrol	89

4.2.3 Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Game Edukasi <i>Wordwall</i> dengan Metode Pembelajaran Konvensional Pada Pengukuran Akhir (<i>Posttest</i>).....	92
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	96
5.1 Simpulan	96
5.2 Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN – LAMPIRAN	105