

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kerangka Teori	8
2.1.1 Pengertian Belajar.....	8
2.1.2 Model Pembelajaran <i>Student Teams Achievement</i>	9
2.1.3 Model pembelajaran <i>Teams Games Tournamen</i>	17
2.1.4 Perbedaan Model Pembelajaran <i>Student Teams Achievement and Teams Games Tournamen</i>	21
2.1.5. Hasil Belajar	23
2.2 Penelitian yang Relevan	25
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Hipotesis Penelitian	3

BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1. Lokasi Penelitian	33
3.2. Populasi dan Sampel	33
3.2.1. Populasi.....	33
3.2.2. Sampel.....	33
3.3. Variabel dan Definisi Operasional	34
3.3.1. Variabel Penelitian	34
3.3.2. Definisi Operasional	34
3.4. Rancangan Penelitian	35
3.5. Prosedur Penelitian	37
3.6. Teknik Pengumpulan Data	39
3.7. Teknik Analisis Data	39
3.7.1 Menentukan Nilai Rata-Rata.....	40
3.7.2. Uji Normalitas Data	40
3.7.3. Uji Homogenitas Data.....	41
3.7.4. Uji Hipotesis	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1. Deskripsi Hasil Penelitian	43
4.2. Analisis Data	43
4.2.1. Mean dan Standar Deviasi	44
4.2.2. Uji Normalitas Data	51
4.2.3. Uji Homogenitas Data.....	53
4.2.4. Uji Hipotesis Data.....	53
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian.....	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1. Kesimpulan.....	58
5.2. Saran.....	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	