

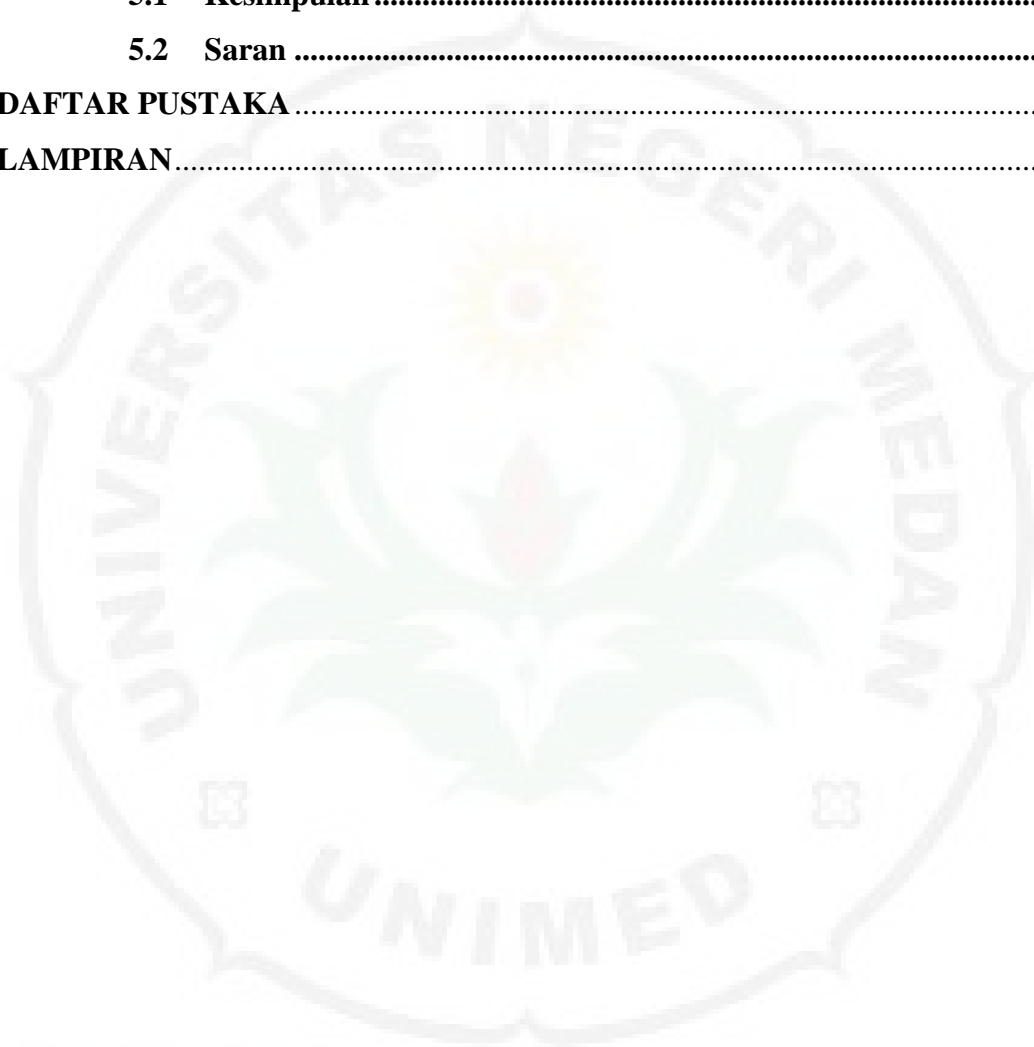
DAFTAR ISI

LEMBAR MOTO.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKSAI.....	vi
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	vii
ABSTRAK.....	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Ruang lingkup.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	4
1.6 Tujuan Penelitian.....	4
1.7 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	36
2.1 Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	36
2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	37
2.1.2 Tahapan Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	38
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	39
2.2 Media Pembelajaran.....	40

2.2.1	Manfaat Media Pembelajaran	40
2.3	Media <i>Kahoot!</i>	42
2.4	Aktivitas Belajar	49
2.5	Hasil Belajar Siswa	50
2.6	Materi Jamur.....	51
2.6.1	Struktur Tubuh Fungi	52
2.6.2	Ciri-Ciri Fungi.....	52
2.6.3	Habitat Fungi.....	53
2.6.4	Reproduksi Fungi.....	53
2.6.5	Klasifikasi Fungi.....	54
2.6.6	Peranan Jamur Bagi Kehidupan Manusia Dalam Kehidupan Manusia.....	60
2.6.7	Simbiosis Jamur Dengan Organisme Lain	60
2.6.8	Faktor Yang Mempengaruhi Pertumbuhan Jamur (Fungi)	61
2.7	Kerangka Berpikir	62
2.8	Hipotesis penelitian	63
2.8.1	Hipotesis Verbal	63
2.8.2	Hipotesis Statistika.....	64
2.9	Penelitian Yang Relevan.....	64
BAB III METODE PENELITIAN		66
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian.....	66
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	66
3.3	Desain dan Variabel penelitian.....	66
3.3.1	Desain Penelitian	66
3.3.2	Variabel Penelitian	67
3.4	Prosedur Penelitian.....	68
3.4.1	Tahap Persiapan.....	68
3.4.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian	68
3.4.3	Tahap Akhir Penelitian	70

3.5	Instrumen Penelitian.....	72
3.5.1	Instrumen Hasil Belajar	72
3.5.2	Validitas Tes.....	73
3.5.3	Reliabilitas Tes.....	73
3.5.4	Daya Pembeda	75
3.5.5	Tingkat Kesukaran	75
3.6	Instrumen Aktivitas Siswa	76
3.7	Teknik Analisis Data.....	77
3.7.1	Analisis Data Hasil Belajar.....	77
3.7.2	Analisis Data Aktivitas Belajar Siswa	78
3.7.3	Uji Prasyarat Analisis Data	78
3.7.4	Uji Hipotesis.....	79
3.8	Defenisi Operasional.....	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		81
4.1	Hasil Penelitian.....	81
4.1.1	Aktivitas Belajar Siswa.....	81
4.1.2	Hasil Belajar Siswa <i>Pretest</i> dan <i>Pos-test</i>	82
4.1.3	Pengaruh Model Belajar <i>Teams Games Tournamet</i> (TGT) dengan bantuan <i>Kahoot!</i> dan Model Pembelajaran Konvensional Materi Jamur <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	84
4.1.4	Pengaruh Model Belajar <i>Teams Games Tournamet</i> (TGT) dengan bantuan <i>Kahoot!</i> dan Model Pembelajaran Konvensional Materi Jamur Terhadap Aktivitas Siswa	87
4.2	Pembahasan	89
4.2.1	pengaruh model pembelajaran TGT (<i>Teams Games Tournament</i>) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa.....	59
4.2.2	Pengaruh Model Belajar <i>Teams Games Tournamet</i> (TGT) dengan bantuan <i>Kahoot!</i> Terhadap Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61

BAB V PENUTUP	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN	97



THE
Character Building
UNIVERSITY