

DAFTAR ISI

Halaman Sampul.....	
Lembar Motto.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Pernyataan Orisinalitas.....	iii
Persetujuan Publikasi.....	iv
Riwayat Hidup.....	v
Abstrak.....	vi
Abstract.....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Lampiran.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Defenisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1 Pengertian Belajar.....	8
2.1.2 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.1.3 Tujuan Pembelajaran.....	9
2.1.4 Komponen-Komponen Pembelajaran.....	9
2.2 Model Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	10
2.2.2 Ciri-Ciri Model Pembelajaran.....	11

2.3 Kajian Model Pembelajaran <i>Kooperatif</i>	11
2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Kooperatif</i>	11
2.3.2 Tujuan dan Manfaat Pembelajaran <i>Kooperatif</i>	12
2.3.3 Sintaks Pembelajaran <i>Kooperatif</i>	12
2.4 Kajian Model Pembelajaran <i>Kooperatif tipe Jigsaw</i>	13
2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Kooperatif tipe Jigsaw</i>	13
2.4.2 Sintaks Pembelajaran <i>Kooperatif tipe Jigsaw</i>	15
2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Kooperatif tipe Jigsaw</i>	15
2.5 Kajian Tentang <i>Google Classroom</i>	16
2.5.1 Pengertian <i>Google Classroom</i>	16
2.5.2 Keefektifan <i>Google Classroom</i>	17
2.5.3 Fitur <i>Google Classroom</i>	17
2.5.4 Kelebihan dan Kelemahan <i>Google Classroom</i>	20
2.6 Kajian Hasil Belajar.....	21
2.6.1 Pengertian Hasil Belajar.....	21
2.6.2 faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	23
2.7 Materi Vektor.....	24
2.7.1 Pengertian Vektor dan Simbol Vektor.....	25
2.7.2 Penjumlahan Vektor.....	27
2.7.2.1 Penjumlahan vektor dengan metode grafis (polygon).....	28
2.7.2.2 Penjumlahan vektor dengan metode jajar genjang.....	30
2.7.3 Pengurangan Vektor.....	32
2.7.3.1 Pengurangan vektor dengan metode grafis (polygon).....	33
2.7.3.2 Pengurangan vektor dengan metode jajar genjang.....	33
2.7.4 Penguraian Vektor.....	34
2.7.5 Penjumlahan Vektor dengan Cara Analisis.....	35

2.8 Penelitian yang Relevan.....	37
2.9 Kerangka Berpikir.....	42
2.10 Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
3.1 Jenis Penelitian.....	44
3.2 Populasi dan sampel Penelitian.....	44
3.2.1 Populasi Penelitian.....	44
3.2.2 Sampel Penelitian.....	44
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
3.3.1 Tempat Penelitian.....	45
3.3.2 Waktu Penelitian.....	45
3.4 Desain Penelitian.....	45
3.5 Prosedur Penelitian.....	46
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.6.1 Dokumentasi.....	47
3.6.2 Tes.....	48
3.7 Instrumen Penelitian.....	48
3.7.1 Uji Coba Instrumen.....	49
3.7.1.1 Uji Validitas.....	49
3.7.1.2 Uji Tingkat Kesukaran.....	50
3.7.1.3 Uji Daya Beda.....	50
3.7.1.4 Uji Reliabilitas.....	51
3.8 Teknik Analisis Data.....	51
3.8.1 Uji Persyaratan Analisis.....	52
3.8.1.1 Uji Normalitas.....	52
3.8.1.2 Uji Homogenitas.....	53
3.8.2 Uji Hipotesis Penelitian.....	53
BAB IV PEMBAHASAN.....	56
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Hasil Pembelajaran Model <i>Kooperatif Tipe Jigsaw</i> berbasis <i>Blended Learning</i> dengan memanfaatkan <i>Google Classroom</i>	56

4.1.1.1 Hasil <i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	57
4.1.1.2 Hasil <i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	57
4.2 Uji Coba Instrumen.....	58
4.2.1 Uji Validitas.....	59
4.2.2 Uji Tingkat Kesukaran.....	59
4.2.3 Uji Daya Beda.....	60
4.2.4 Uji Reliabilitas.....	60
4.3 Analisis Data Penelitian.....	61
4.3.1 Uji Normalitas.....	61
4.3.2 Uji Homogenitas.....	61
4.3.3 Uji Hipotesis.....	62
4.3.3.1 Uji Kemampuan Awal/ <i>Pretest</i> siswa (Uji t Dua Pihak).....	63
4.3.3.2 Uji Kemampuan Akhir/ <i>Posttest</i> sisw (Uji t Satu Pihak).....	63
4.4 Pembahasan.....	64
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan.....	68
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	72