

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI .....	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	9
1.6.2 Manfaat Praktis .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teoritis.....	11
2.1.1 Kejenuhan Belajar .....	11
2.1.2 Layanan Penguasaan Konten.....	17
2.1.3 Model <i>Teams Games Tournament</i> .....	22
2.2 Penelitian Relevan.....	27
2.3 Kerangka Konseptual.....	29
2.4 Hipotesis.....	30

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Populasi dan Sampel .....	31
3.2.1 Populasi .....	31
3.2.2 Sampel .....	32
3.3 Tempat dan Waktu .....	32
3.4 Operasional Variabel Penelitian.....	32
3.5 Defenisi Operasional.....	33
3.6 Prosedur dan Rancangan Penelitian.....	34
3.7 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.8 Teknik Analisis Data.....	38

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Jenis Penelitian.....	40
4.2 Persiapan Penelitian .....	41
4.2.1 Persiapan Administrasi .....	41
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian.....	41
4.3 Hasil Uji Coba Instrument .....	43
4.3.1 Hasil Uji Validitas .....	44
4.3.2 Hasil Uji Realibilitas.....	45
4.4 Deskripsikan Hasil Penelitian .....	46
4.4.1 Kategori Hasil Analisis Data .....	46
4.4.2 Hasil Analisis Data Pre-Test.....	46
4.4.3 Hasil Analisis Data Post-Test .....	48
4.4.4 Data Hasil Analisis Perubahan Pre-Test dan Post-Test.....	49
4.5 Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	56
4.6 Pembahasan Penelitiann.....	57

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA .....	64
LAMPIRAN.....	66
RIWAYAT HIDUP .....	106



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY