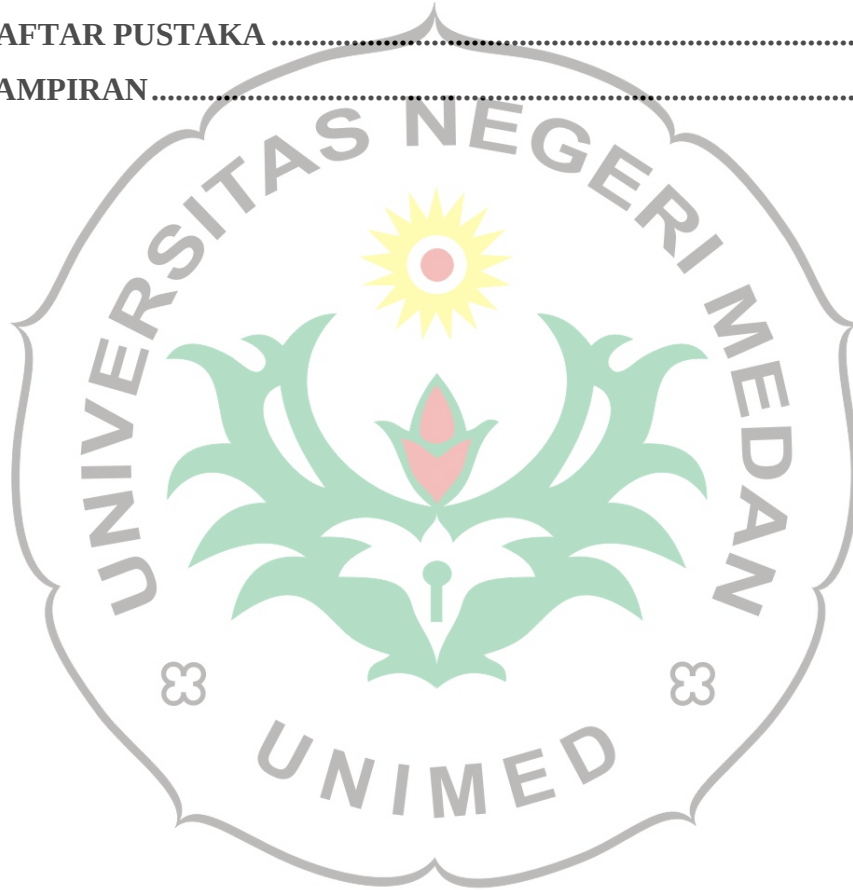


DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Pembatasan Masalah	9
1.4 Rumusan Penelitian.....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kerangka Teori	13
2.1.1 Model Pembelajaran.....	13
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran <i>Teams Games Tournament (TGT)</i>	14
2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran <i>Canva</i>	20
2.1.4 Hasil Belajar	27
2.2 Penelitian Relevan.....	33
2.3 Kerangka Berpikir.....	35
2.4 Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	39
3.2 Populasi dan Sampel	39
3.2.1 Populasi Penelitian	39
3.2.2 Sampel Penelitian.....	40
3.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional	40

3.3.1 Variabel Penelitian	40
3.2.2 Defenisi Operasional	41
3.4 Rancangan Penelitian	42
3.5 Prosedur Pelaksanaan Penelitian	43
3.6 Teknik Pengumpulan Data	44
3.6.1 Observasi	44
3.6.2 Wawancara	44
3.6.3 Dokumentasi	44
3.6.4 Tes	45
3.7 Uji Instrumen Penelitian	47
3.7.1 Uji Validitas	47
3.7.2 Uji Reliabilitas	48
3.7.3 Tingkat Kesukaran	50
3.7.4 Daya Pembeda	51
3.8 Teknik Analisis Data	52
3.8.1 Menghitung Nilai Rata-Rata (<i>Mean</i>) dan Standart Deviasi	52
3.8.2 Uji Normalitas	53
3.8.3 Uji Homogenitas	54
3.9 Uji Hipotesis	56
BAB IV PEMBAHASAN	58
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	58
4.1.1 Uji Instrumen Penelitian	59
4.1.1.1 Uji Validitas	59
4.1.1.2 Uji Reliabilitas	60
4.1.1.3 Tingkat Kesukaran	60
4.1.1.4 Daya Pembeda	62
4.1.2 Teknik Analisi Data	63
4.1.2.1 Nilai Rata-Rata (Mean), Varian dan Standar Deviasi	63
4.1.2.3 Uji Normalitas	63
4.1.2.3 Uji Homogenitas	64
4.1.2.4 Uji Hipotesis (Uji T)	65

4.2 Pembahasan.....	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	78



THE
Character Building
UNIVERSITY