

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar pengesahan	i
Riwayat Hidup	ii
Abstrak	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	vi
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	ix
Daftar Lampiran	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang Masalah	1
1.2.Identifikasi Masalah	3
1.3.Rumusan Masalah	4
1.4.Batasan Masalah	4
1.5.Tujuan Penelitian	4
1.6.Manfaat Penelitian	4
1.7.Defenisi Operasional	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1.Kerangka Teoritia	6
2.1.1. Pengertian Belajar	6
2.1.2. Hasil Belajar Siswa	6
2.1.3. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	7
2.1.4. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	9
2.1.5. Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	11
2.1.6. Pengertian media Belajar	13
2.1.7. Media Teka-Teki Silang	14
2.1.8. Media <i>Index Card Match</i>	15
2.1.9. Materi Koloid	16
2.2.Kerangka Berfikir	23
2.3.Hipotesis	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1.Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.2.Populasi dan Sampel	26
3.3.Variabel dan Rancangan Penelitian	26
3.4.Instrumen Penelitian	30

3.5. Teknik Pengumpulan Data	33
3.6. Teknik Pengolahan Data	34
3.7. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Hasil dan Pembahasan Data Instrumen Penelitian	38
4.1.1. Validitas Tes	38
4.1.2. Reliabilitas Tes	38
4.1.3. Tingkat Kesukaran Soal	38
4.1.4. Daya Pembeda	39
4.1.5. Distruktur	39
4.2. Hasil dan Pembahasan Data Hasil Penelitian	39
4.2.1. Hasil Belajar Siswa	39
4.2.2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	40
4.2.3. Uji Normalitas	41
4.2.4. Uji Homogenitas	42
4.2.5. Uji Hipotesis	42
4.3. Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1. Kesimpulan	46
5.2. Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47