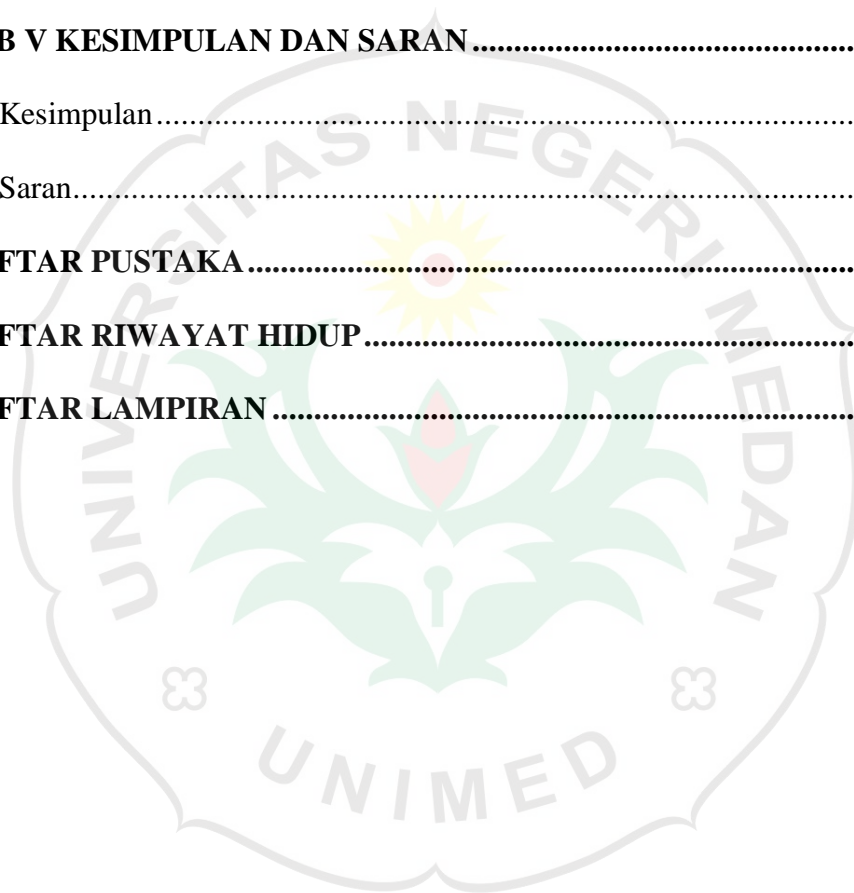


DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan masalah	8
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Kerangka Teori	11
2.1.1 Hasil Belajar.....	11
2.1.2 Motivasi Berprestasi.....	14

2.1.3 Media <i>Powtoon</i>	16
2.1.4 Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	18
2.1.5 Model Pembelajaran <i>Konvensional</i>	23
2.1.6 Teori Konstruktivisme	24
2.1.7.Perbedaan Model pembelajaran <i>Make A Match</i> berbantu Media <i>Powtoon</i> dengan model Pembelajaran <i>Konvensional</i>	26
2.2 Penelitian Relevan.....	28
2.3 Kerangka Berpikir.....	31
2.4 Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1 Lokasi Penelitian.....	36
3.2 Populasi Dan Sampel	36
3.3 Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional.....	37
3.4 Rancangan Penelitian	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	44
3.6 Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Gambaran Umum SMK Swasta Tunas Karya Batang Kuis	53
4.1.2 Deskripsi Data.....	54
4.2 Analisis Data.....	60
4.2.1 Uji Normalitas	60
4.2.2 Uji Homgenitas	62

4.2.3 Uji Hipotesis Penelitian	63
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	86
DAFTAR LAMPIRAN	87



THE *Character Building*
UNIVERSITY