

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 GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teoritis	10
2.1.1. Pengertian Belajar	10
2.1.2 Hasil Belajar	13
2.1.3 Aktivitas Belajar	15
2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Belajar	16
2.1.5 Pembelajaran Kooperatif	18
2.1.6 Model-Model Pembelajaran	19
2.1.7 Proses Penerapan Model <i>Two Stay Two Stray</i>	20
2.1.8 Langkah-langkah Penerapan Model <i>Two Stay Two Stray</i>	20
2.1.9 Model Pembelajaran <i>Two Stay Two Stray</i>	22
2.1.10 Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Two Stay Two Stray</i>	25

2.1.11 Hakekat Pembelajaran IPS	27
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	32
2.3 Kerangka Berfikir	32
2.4 Hipotesis Penelitian	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	34
3.2.1 Lokasi Penelitian	34
3.2.2 Waktu Penelitian.....	35
3.3 Populasi dan Sampel	35
3.3.1 Populasi	35
3.3.2 Sampel	35
3.4 Defenisi Operasional Variabel.....	36
3.4.2 Model Tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	37
3.5 Teknik Pengumpul Data	37
3.6 Teknik Analisis Data	39
3.7 Prsedur Penelitian	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	43
4.2 Uji Instrumental Penelitian	43
4.2.1 Uji Validitas Data	43
4.2.2 Uji Realibilitas Tes	45
4.2.3 Uji Tingkat Kesukaran	46
4.2.4 Uji Daya Pembeda	48
4.3 Data Observasi	48
4.4 Analisis Data dan Hasil Penelitian	51
4.4.1 Mean, standart deviasi, dan varian kelas	51
4.4.2 Uji Normalitas	63
4.4.3 Uji Homoginesis	63
4.4.4 Uji Hiptesis	64
4.5 Pembahasan	64

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan68

5.2 Saran.....69

DAFTAR PUSTAKA70

LAMPIRAN.....73

RIWAYAT HIDUP104

