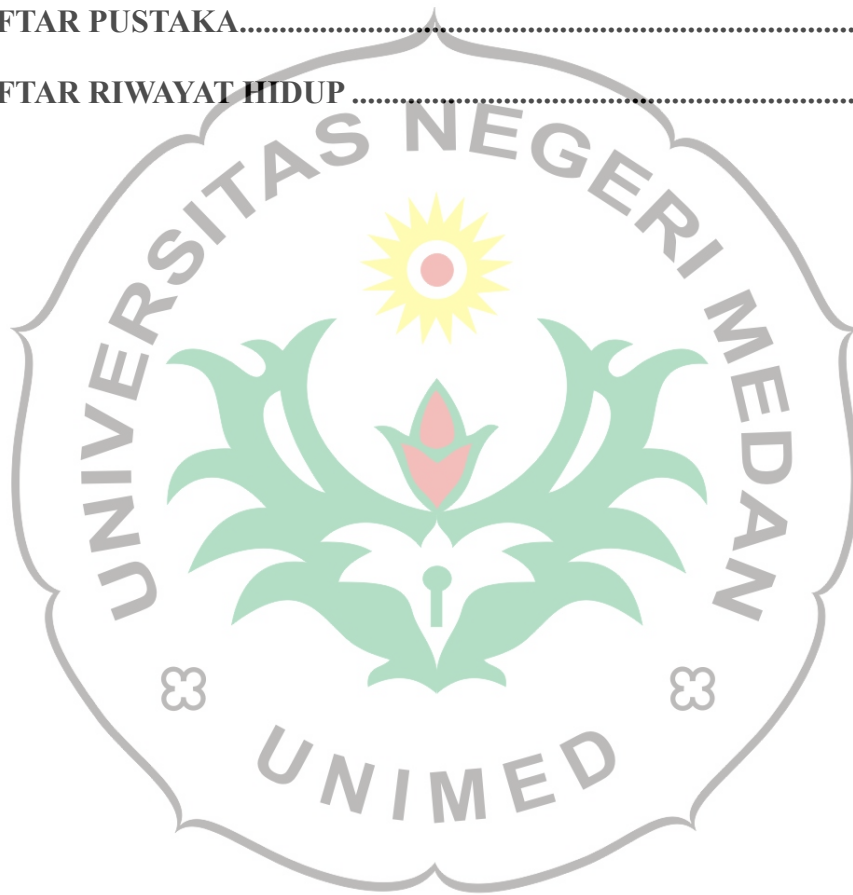


DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
KATA PENGANTAR.....	ii
ABSTRAK	ixi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xivii
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	9
1.3 Rumusan Masalah	9
1.4 Pemecahan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	13
2.1 Kerangka Teoritis	13
2.1.1 Model Pembelajaran Team Games Tournament	13
2.1.2 Media Quizizz.....	20
2.1.3 Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament Berbantuan Media Quizizz.....	29
2.1.4 Aktivitas Belajar	31
2.1.5 Hasil Belajar	34
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	36
2.3 Kerangka Berpikir	39
2.4 Hipotesis Tindakan	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.2 Subjek Dan Objek Penelitian	42
3.2.1 Subjek Penelitian	42
3.2.2 Objek Penelitian.....	42
3.3 Defenisi Operasional	42
3.4 Prosedur Penelitian.....	43
3.5 Teknik pengumpulan Data.....	50
3.5.1 Observasi	50
3.5.2 Tes Hasil Belajar.....	54
3.6 Teknik Analisis Data.....	54
3.6.1 Data Kuantitatif.....	55
3.6.2 Data Kualitatif.....	57
3.7 Indikator Keberhasilan Tindakan	57
3.7.1 Indikator Proses	57
3.7.2 Indikator Output.....	57
3.7.3 Indikator Dampak	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	59
4.1.1 Aktivitas Belajar Siswa.....	60
4.1.2 Hasil Belajar	62
4.2 Analisis Data.....	69
4.2.1 Data Kuantitatif.....	69
4.2.2 Data Kualitatif.....	73
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	76
4.3.1 Hasil Penelitian Siklus I.....	77
4.3.2 Hasil Penelitian Siklus II	90
BAB V PENUTUP	104

5.1 Kesimpulan	104
5.2 Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	107
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	111



THE
Character Building
UNIVERSITY