

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KERANGKA TEORETIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN	9
A. Kerangka Teoretis.....	9
1. Pengertian Model Pembelajaran	9
2. Hakikat Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	9
a. Pengertian Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	9
b. Sintak Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	10
3. Hakikat Model <i>Project Based Learning</i> (PJBL).....	12
a. Pengertian Model <i>Project Based Learning</i> (PJBL).....	12
4. Pengertian Keterampilan Menulis.....	13
5. Hakikat Cerita Pendek.....	14
a. Pengertian Cerpen.....	14
e. Struktur Teks Cerpen	19
f. Kaidah Kebahasaan Teks Cerpen	21
B. Kerangka Konseptual	23
C. Hipotesis Penelitian.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27

A.	Lokasi dan Waktu Penelitian	27
1.	Lokasi Penelitian.....	27
2.	Waktu Penelitian.....	27
B.	Populasi dan Sampel	27
1.	Populasi.....	27
2.	Sampel	28
C.	Metode dan Desain Penelitian	28
D.	Variabel Penelitian.....	30
E.	Jalannya Eksperimen	30
F.	Instrumen Penelitian.....	34
G.	Teknik Pengumpulan Data	40
H.	Teknik Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Hasil Penelitian.....	45
1.	Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2023/2024 Menggunakan Model Kooperatif dengan Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	45
2.	Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batang Kuis Tahun Pembelajaran 2023/2024 dengan Menggunakan Model <i>Project Based Learning</i>	48
B.	Pengujian Hipotesis	52
1.	Uji Normalitas Kelas Eksperimen (X).....	52
2.	Uji Normalitas Kelas Kontrol (Y)	53
3.	Uji Homogenitas.....	54
4.	Uji Hipotesis	55
C.	Pembahasan	57
BAB V PENUTUP		78
A.	Kesimpulan.....	78
B.	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA.....		80
LAMPIRAN.....		82