

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II KERANGKA TEORITAS KERANGKA BERPIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Landasan Teori	12
1. Hakikat Hasil Belajar Gambar Teknik	12
a. Pengertian Belajar.....	12
b. Pengertian Hasil Belajar	13
2. Aktivitas Belajar	14
3. Pengertian Model Pembelajaran	16
4. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	22
B. Hasil Penelitian yang Relevan	30

C. Kerangka Berfikir	32
D. Hipotesis Tindakan	33

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	34
B. Jenis Penelitian	34
C. Objek dan Subjek penelitian	34
D. Defenisi operasional	35
E. Desain penelitian	35
F. Prosedur Penelitian.....	36
a. Tahap Perencanaan	37
b. Tahap Pelaksanaan Tindakan	37
c. Tahap Pengamatan	38
d. Tahap Refleksi	38
G. Teknik Pengumpulan Data	38
H. Teknik Analisis Data	43
I. Indikator Keberhasilan	44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	45
1. Hasil Pre Test.....	45
2. Siklus I.....	47
a. Perencanaan	47
a. Pelaksanaan Tindakan.....	47
c. Pengamatan	48
d. Analisis Data.....	50
e. Refleksi	52

3. Siklus II	53
a. Perencanaan	53
a. Pelaksanaan Tindakan	53
c. Pengamatan	54
d. Analisis Data.....	56
e. Refleksi	57
B. Pembahasan	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN	