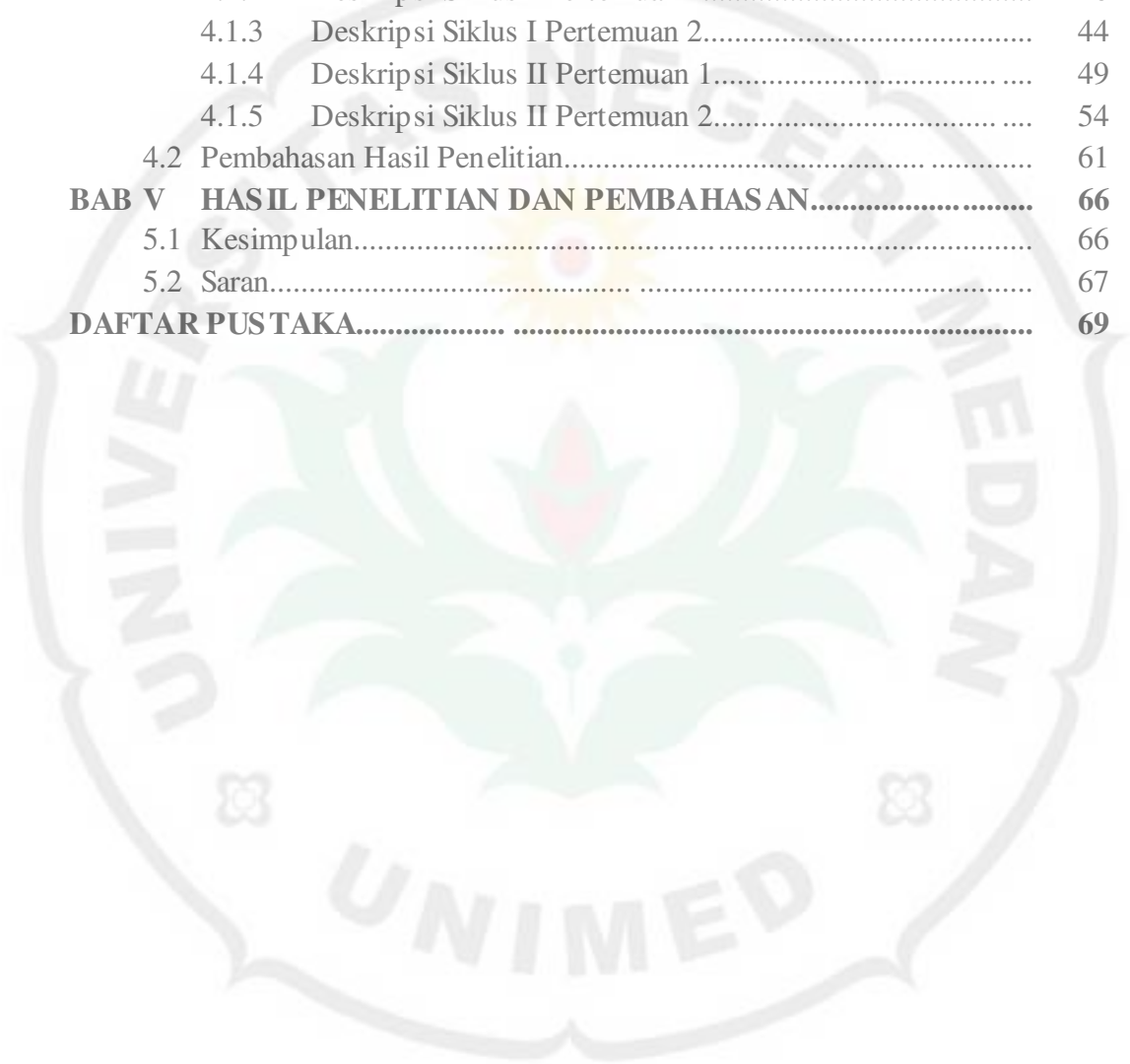


## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Perumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II KERANGKA TEORITIS.....</b>	<b>5</b>
2.1 Pengertian Motivasi.....	5
2.2 Pengertian Belajar.....	9
2.3 Model Pembelajaran Teams Games Tournament.....	11
2.3.1 Langkah – langkah Pelaksanaan Pembelajaran TGT .....	13
2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT .....	15
2.4 Hakekat Pembelajaran IPA.....	15
2.5 Materi IPA.....	18
2.6 Kerangka Berfikir.....	27
2.7 Hipotesis Penelitian.....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	29
3.2.1 Subjek Penelitian.....	29
3.2.2 Objek Penelitian.....	29
3.3 Desain Penelitian.....	29
3.4 Prosedur Penelitian.....	30
3.5 Alat Pengumpulan Data.....	34
3.6 Analisis Hasil Observasi.....	35
3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	38

4.1.1	Deskripsi Keadaan Awal.....	38
4.1.2	Deskripsi Siklus I Pertemuan 1.....	40
4.1.3	Deskripsi Siklus I Pertemuan 2.....	44
4.1.4	Deskripsi Siklus II Pertemuan 1.....	49
4.1.5	Deskripsi Siklus II Pertemuan 2.....	54
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	61
<b>BAB V</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>66</b>
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	67
	<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>69</b>



THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY