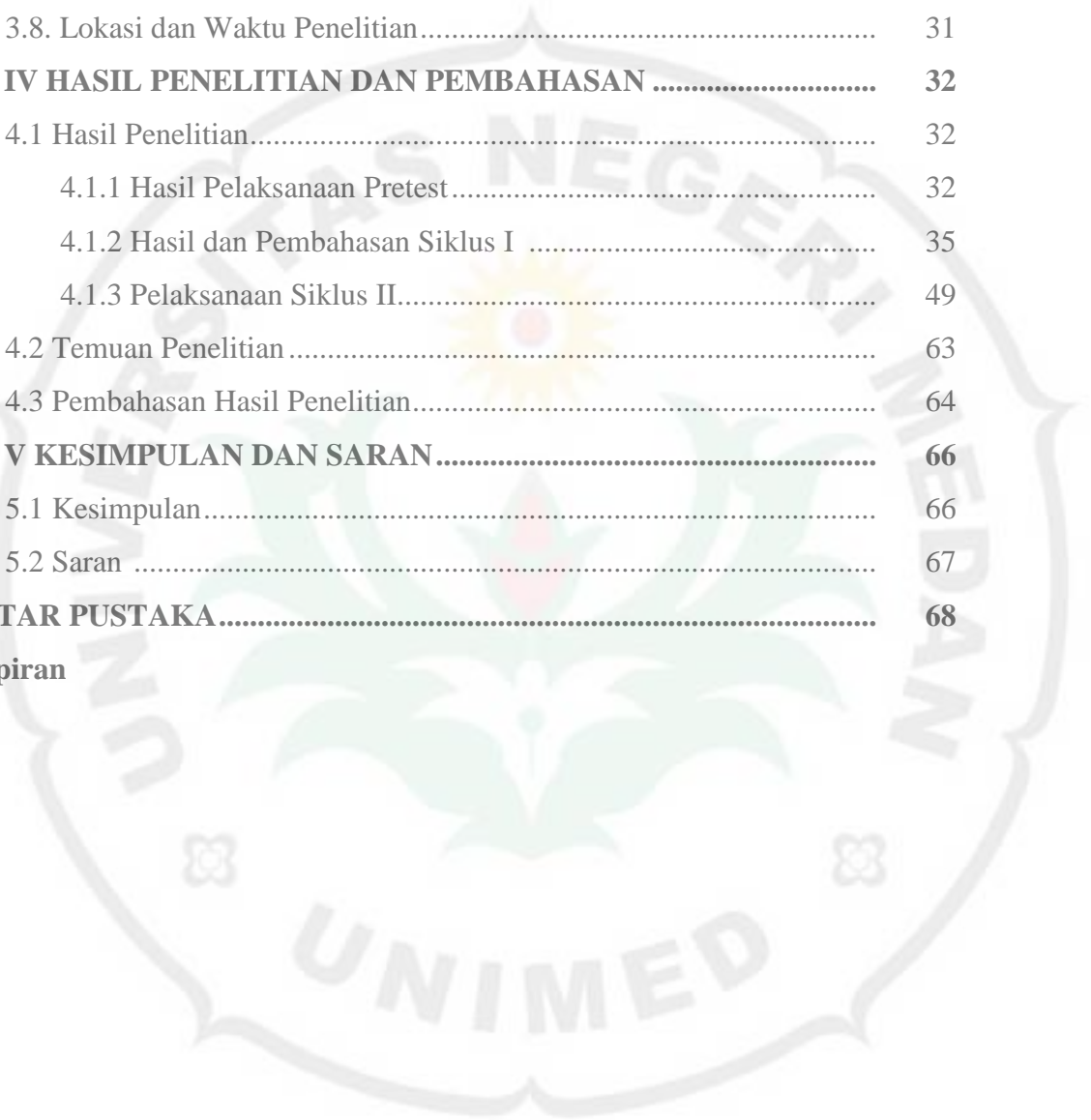


DAFTAR ISI

| | Hal |
|--|-----------|
| LEMBAR PERSETUJUAN | |
| ABSTRAK | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR LAMPIRAN | vi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Identifikasi Masalah..... | 4 |
| 1.3. Pembatasan Masalah..... | 5 |
| 1.4. Rumusan Masalah..... | 5 |
| 1.5. Tujuan Penelitian | 5 |
| 1.6. Manfaat Penelitian | 6 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | 7 |
| 2.1. Kerangka Teori..... | 7 |
| 2.1.1. Hakikat Hasil Belajar | 7 |
| 2.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar..... | 8 |
| 2.1.3. Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament)..... | 9 |
| 2.1.4 Pembelajaran IPS | 12 |
| 2.1.5 Materi IPS (Perkembangan Teknologi)..... | 14 |
| 2.2. Kerangka Berfikir | 18 |
| 2.3. Hipotesis Tindakan..... | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 21 |
| 3.1. Jenis Penelitian | 21 |
| 3.2. Subjek dan Objek Penelitian | 21 |
| 3.2.1. Subjek Penelitian..... | 21 |
| 3.2.2. Objek Penelitian | 21 |
| 3.3. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional..... | 21 |
| 3.4. Desain Penelitian | 22 |
| 3.5. Prosedur Penelitian..... | 23 |

| | |
|---|-----------|
| 3.6. Teknik Pengumpulan Data | 27 |
| 3.7. Teknik Analisis Data | 29 |
| 3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian..... | 31 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 32 |
| 4.1 Hasil Penelitian..... | 32 |
| 4.1.1 Hasil Pelaksanaan Pretest..... | 32 |
| 4.1.2 Hasil dan Pembahasan Siklus I | 35 |
| 4.1.3 Pelaksanaan Siklus II..... | 49 |
| 4.2 Temuan Penelitian | 63 |
| 4.3 Pembahasan Hasil Penelitian..... | 64 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | 66 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 66 |
| 5.2 Saran | 67 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 68 |
| Lampiran | |



THE
Character Building
UNIVERSITY