

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR..... i

UCAPAN TERIMA KASIH..... ii

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR TABEL..... viii

DAFTAR GAMBAR..... ix

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Masalah.....1

1.2 Rumusan Masalah.....4

1.3 Tujuan Penelitian.....5

1.4 Manfaat Penelitian.....5

BAB II TINJAUAN TEORITIS..... 7

2.1 Kajian Pustaka.....7

2.1.1 Hasil Belajar 7

2.1.1.1 Pengertian Hasil Belajar7

2.1.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar7

2.1.1.3 Indikator Hasil Belajar9

2.1.2 Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games*

Tournament (TGT) 11

2.1.2.1 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*11

2.1.2.2 Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams*

Games Tournament (TGT)13

2.1.2.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe*

Teams Games Tournament (TGT)14

2.1.2.4 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran *Cooperative*

Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)15

2.1.3 Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Make a Match</i>	16
2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Make a Match</i>	16
2.1.3.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Make a Match</i>	17
2.1.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Make a Match</i>	18
2.1.4 Media Pembelajaran <i>Mind Map</i>	18
2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran <i>Mind Map</i>	18
2.1.4.2 Langkah-langkah Membuat Media Pembelajaran <i>Mind Map</i>	19
2.1.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Mind Map</i>	20
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
2.3 Kerangka Pemikiran	23
2.4 Hipotesis Penelitian.....	25
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	26
3.1 Metode Penelitian	26
3.2 Variabel Penelitian	26
3.2.1 Variabel Independen (Variabel Bebas).....	27
3.2.2 Variabel Dependen (Variabel Terikat)	27
3.3 Desain Penelitian	27
3.4 Populasi dan Sampel	29
3.4.1 Populasi	29
3.4.2 Sampel	29
3.5 Teknik Pengumpulan Data	30
3.5.1 Teknik Tes	30
3.5.2 Teknik Non Tes	31
3.6 Instrumen Penelitian.....	31
3.6.1 Instrumen Soal Hasil Belajar.....	32
3.6.2 Uji Validitas.....	34
3.6.3 Uji Reliabilitas.....	34
3.6.4 Analisis Butir Soal.....	36

3.6.4.1	Tingkat Kesukaran.....	36
3.6.4.2	Daya Pembeda	37
3.7	Teknik Pengolahan dan Analisis Data.....	38
3.7.1	Teknik Pengolahan Data.....	38
3.7.2	Teknik Analisis Data	39
3.7.2.1	Uji Normalitas.....	39
3.7.2.2	Uji Homogenitas.....	39
3.7.2.3	Uji Hipotesis.....	39
3.8	Langkah-langkah Penelitian	41
3.9	Tempat dan Waktu Penelitian	43
3.9.1	Tempat Penelitian	43
3.9.2	Waktu Penelitian.....	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1	Deskripsi Implementasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mind Map</i> Pada Kelas Eksperimen dan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Make a Match</i> Pada Kelas Kontrol	45
4.2	Hasil Pengolahan Data	52
4.2.1	Data Hasil Penelitian di Kelas Eksperimen.....	52
4.2.2	Data Hasil Penelitian di kelas Kontrol	53
4.2.3	Hasil Perhitungan Rata-rata N-Gain Hasil Belajar.....	54
4.3	Hasil Analisis Data	55
4.3.1	Uji Prasyarat Analisis	55
4.3.2	Uji Hipotesis	57
4.4	Pembahasan Hasil Penelitian.....	60
4.4.1	Proses dan Hasil Pembelajaran Siswa dengan Proses Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mind Map</i> Sebelum dan Sesudah Perlakuan di Kelas Eksperimen.....	61

4.4.2 Proses dan Hasil Pembelajaran Siswa dengan Proses Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make a Match</i> Sebelum dan Sesudah Perlakuan di Kelas Kontrol	65
4.4.3 Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan Pada Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Mind Map</i> dan Pada Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe <i>Make a Match</i>	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel	Hal
1.1 Rata-rata Nilai Penilaian Akhir Semester (PAS)	2
2.1 Indikator Hasil Belajar Kognitif Versi Krathwohl.....	10
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	21
2.3 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu	22
3.1 Operasionalisasi Variabel.....	27
3.2 Populasi Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tasikmalaya	29
3.3 Sampel Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Tasikmalaya	30
3.4 Kisi-kisi Butir Soal Hasil Belajar.....	33
3.5 Uji Validitas	34
3.6 Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	35
3.7 Uji Reliabilitas	35
3.8 Indeks Kesukaran	36
3.9 Indeks Kesukaran Soal.....	37
3.10 Klasifikasi Skor Daya Pembeda.....	38
3.11 Daya Pembeda.....	38
3.12 Kriteria Soal Gain Ternormalisasi	39
3.13 Klasifikasi Effect Size.....	41
3.14 Jadwal Kegiatan Penelitian	44
4.1 Implementasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Mind Map</i>	46
4.2 Implementasi Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning Tipe Make a Match</i>	50
4.3 Hasil Nilai di Kelas Eksperimen.....	53
4.4 Hasil Nilai di Kelas Kontrol.....	54
4.5 Hasil Perolehan Rata-rata N-Gain.....	54
4.6 Hasil Uji Normalitas Data.....	55
4.7 Hasil Uji Homogenitas	56
4.8 Hasil Hipotesis Pertama	57
4.9 Hasil Hipotesis Kedua.....	58
4.10 Hasil Hipotesis Ketiga.....	59
4.11 Hasil Analisis Effect Size Partial Eta Square.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Hal
2.1 Kerangka Pemikiran.....	25
3.1 Desain Penelitian.....	28
3.2 Langkah-langkah Penelitian.....	42
4.1 Rata-rata Nilai di Kelas Eksperimen.....	53
4.2 Rata-rata Nilai di Kelas Kontrol	54
4.3 Rata-rata N-Gain	55