

DAFTAR ISI

LEMBARAN PENGESAHAN.....	i
LEMBAR PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
HALAMAN PRIBADI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Definisi Operasional.....	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Kegunaan Penelitian.....	9
1.5.1. Kegunaan Teoritis.....	9
1.5.2. Kegunaan Praktis.....	9
BAB 2 TINJAUAN TEORITIS.....	10
2.1 Kajian Pustaka	10
2.1.1 Teori Belajar Konstruktivisme	10
2.1.2 Model Pembelajaran	13
2.1.3 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	14
2.1.4 Keaktifan Belajar.....	20
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan.....	25
2.3 Kerangka Konseptual.....	27
2.4 Hipotesis Penelitian.....	30
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN.....	31
3.1 Metode Penelitian.....	31
3.2 Variabel Penelitian	31
3.2.1 Variabel Bebas	32
3.2.2 Variabel Terikat.....	32
3.3 Desain Penelitian.....	32
3.4 Populasi dan Sampel.....	33
3.4.1 Populasi	33
3.4.2 Sampel	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6 Instrumen Penelitian	35
3.7 Teknik Analisis Data	36
3.7.1 Uji Validitas	36

3.7.2 Uji Reliabilitas.....	41
3.7.3 Uji Normalitas	42
3.7.4 Uji Hipotesis	43
3.7.5 Uji N-Gain	43
3.8 Langkah-langkah Penelitian	44
3.8.1 Tahap Persiapan.....	44
3.8.2 Tahap Pelaksanaan.....	44
3.8.3 Tahap Akhir	44
3.9 Waktu dan Tempat Penelitian	45
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan <i>Clash of Champions</i> terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025	48
4.1.2 Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan <i>Clash of Champions</i> terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025	61
4.2 Pembahasan.....	63
4.2.1 Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan <i>Clash of Champions</i> terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025	63
4.2.2 Peningkatan keaktifan belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan permainan <i>Clash of Champions</i> terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kelas X-3 SMAN 1 Dayeuhluhur tahun pelajaran 2024/2025	69
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	75
5.1 Simpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Populasi Penelitian	33
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian	34
Tabel 3. 3 Skala Likert	35
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Keaktifan belajar	36
Tabel 3. 5 Lembar Validasi Angket	37
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Validitas Isi.....	38
Tabel 3. 7 Hasil Uji Validitas Isi V Aiken	38
Tabel 3. 8 Hasil Uji Validitas	40
Tabel 3. 9 Hasil Uji Reliabilitas Rata-Rata	41
Tabel 3. 10 Hasil Uji Reliabilitas Per Item Pernyataan	41
Tabel 3. 11 Kategori Perolehan Nilai Gain	44
Tabel 3. 12 Waktu Penelitian.....	45
Tabel 4. 1 Data Hasil Pretest Siswa Kelas Eksperimen	49
Tabel 4. 2 Klasifikasi Penilaian Jenjang Interval	50
Tabel 4. 3 Data Hasil Posttest Kelas Eksperimen	51
Tabel 4. 4 Klasifikasi Penilaian Jenjang Interval	53
Tabel 4. 5 Data Statistik Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen	53
Tabel 4. 6 Data Hasil Pretest Kelas Kontrol	53
Tabel 4. 7 Klasifikasi Penilaian Jenjang Interval	55
Tabel 4. 8 Data Hasil Posttest Kelas Kontrol.....	56
Tabel 4. 9 Klasifikasi Penilaian Jenjang Interval	57
Tabel 4. 10 Data Statistik Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	58
Tabel 4. 11 Tabel Hasil Uji Normalitas	59
Tabel 4. 12 Tabel Hasil Uji Hipotesis	60
Tabel 4. 13 Hasil Nilai Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	61
Tabel 4. 14 Hasil Uji N-Gain	62
Tabel 4. 15 Kategori Perolehan Nilai Gain Menurut Melzer	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual	29
Gambar 3. 1 Desain penelitian	33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah	1
Lampiran 2 Alur Tujuan Pembelajaran	4
Lampiran 3 Modul Ajar.....	9
Lampiran 4 Aturan Permainan Clash of Champions.....	18
Lampiran 5 Bahan Ajar	21
Lampiran 6 Daftar Pertanyaan	33
Lampiran 7 Media Pembelajaran	39
Lampiran 8 Daftar Kelompok	41
Lampiran 9 Data Peserta Didik	42
Lampiran 10 Uji Instrumen.....	44
Lampiran 11 Kuesioner penelitian	47
Lampiran 12 Lembar Validasi Kuesioner	49
Lampiran 13 Uji Validitas	59
Lampiran 14 Uji Reliabilitas	61
Lampiran 15 Data Pretest Kelas Eksperimen.....	62
Lampiran 16 Data Posttest Kelas Eksperimen	64
Lampiran 17 Data Pretest Kelas Kontrol	66
Lampiran 18 Data Posttest Kelas Kontrol.....	68
Lampiran 19 Hasil Analisis Data	70
Lampiran 20 Dokumentasi Penelitian.....	72
Lampiran 21 Keterangan Revisi Proposal	75
Lampiran 22 Surat Izin Penelitian.....	76
Lampiran 23 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	77
Lampiran 24 SK Pembimbing Skripsi	78
Lampiran 25 Lembar Bimbingan	79
Lampiran 26 Riwayat Hidup	83