

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR..... i

UCAPAN TERIMA KASIH..... ii

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR..... viii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Tujuan Penelitian..... 6

1.4 Manfaat Penelitian..... 6

1.4.1 Manfaat Teoritis 6

1.4.2 Manfaat Empiris 7

BAB II TINJAUAN TEORITIS 8

2.1 Kajian Pustaka..... 8

2.1.1 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)..... 8

2.1.2 Media Pembelajaran *Wayground*..... 12

2.1.3 Hasil Belajar 18

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan..... 24

2.3 Kerangka Berpikir 26

2.4 Hipotesis Penelitian..... 29

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 30

3.1 Metode Penelitian..... 30

3.2 Variabel Penelitian 30

3.2.1 Definisi Variabel Penelitian..... 30

3.2.2 Operasional Variabel 31

3.3 Desain Penelitian..... 32

3.4 Populasi dan Sample Penelitian 33

3.4.1 Populasi 33

3.4.2 Sampel 34

3.5 Teknik Pengumpulan Data 35

3.5.1 Instrumen Penelitian 35

3.5.2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian 35

3.5.3 Uji Validitas..... 36

3.5.4 Uji Reliabilitas	37
3.5.5 Analisis Butir Soal.....	37
3.5.6 Tingkat Kesukaran.....	38
3.5.7 Daya Pembeda	39
3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data	41
3.6.1 Teknik Pengolahan Data.....	41
3.6.2 Teknik Analisis Data	42
3.6.3 Uji Hipotesis	42
3.7 Langkah-Langkah Penelitian.....	44
3.8 Waktu dan Tempat Penelitian	45
3.8.1 Tempat Penelitian	45
3.8.2 Waktu Penelitian.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	52
4.2 Hasil Pengolahan Data	55
4.2.1 Data Hasil Analisis Deskriptif.....	55
4.2.2 Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Teams Games Tournament</i>).....	56
4.2.3 Data Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol (Model Pembelajaran	58
Konvensional)	58
4.2.4 Data Hasil Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pre-Test</i> , <i>Post-Test</i> dan N-Gain Kelas Eksperimen (<i>Teams Games Tournament</i>) berbantu <i>Wayground</i> dan Kelas Kontrol (<i>Konvensional</i>).....	59
4.3 Hasil Analisis Data.....	61
4.3.1 Uji Prasyarat Analisis	61
4.3.2 Uji Hipotesis	62
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	68
4.4.1 Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournamnet</i> (TGT) dengan Bantuan Media <i>Wayground</i> Sebelum dan Sesudah Perlakuan	68
4.4.2 Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Pada Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Konvensional</i> (Ceramah) Sebelum dan Sesudah Perlakuan	71
4.4.3 Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Siswa Antara Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournamnet</i> (TGT) dengan Bantuan Media <i>Wayground</i> dan Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Pembelajaran <i>Konvensional</i> (Ceramah) Sesudah Perlakuan	74

BAB V.....	79
5.2 Simpulan.....	79
5.3 SARAN	80
TINJAUAN PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	85