

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	v
PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	vi
MOTTO .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
DAFTAR BAGAN .....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK .....	xx
ABSTRACT.....	xxi
الملخص .....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah .....	11
C. Rumusan Masalah .....	11
D. Tujuan Penelitian .....	12
E. Kegunaan Penelitian.....	13
F. Hipotesis Penelitian.....	14
G. Penegasan Istilah.....	14
H. Sistematika Pembahasan .....	16
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>19</b>
A. Diskripsi Teori .....	19
1. Model Pembelajaran Kooperatif.....	19
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	22

3. Media Permainan Ular Tangga.....	34
4. Minat Belajar .....	37
5. Hasil Belajar .....	41
B. Penelitian Terdahulu .....	43
C. Kerangka Berfikir.....	45
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Rancangan Penelitian .....	47
1. Pendekatan Penelitian.....	47
2. Jenis Penelitian .....	47
B. Variabel Penelitian .....	49
C. Populasi, Sampel, dan Sampling Penelitian.....	50
D. Kisi-Kisi Instrumen.....	52
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Sumber data.....	54
G. Teknik Pengumpulan Data.....	55
H. Analisis Data .....	57
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>64</b>
A. Deskripsi Data.....	64
B. Pengujian Hipotesis.....	73
C. Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	95
D. Temuan Penelitian.....	97
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>100</b>
A. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X Jurusan Bisnis Digital di SMKN 1 Udanawu Blitar.....	100
B. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Bisnis Digital di SMKN 1 Udanawu Blitar.....	103

C. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media Permainan Ular Tangga terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Jurusan Bisnis Digital di SMKN 1 Udanawu Blitar.....	106
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>110</b>
A. Kesimpulan .....	110
B. Saran.....	111
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>113</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>