

DAFTAR ISI

	halaman
PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Identifikasi dan Rumusan Masalah penelitian	
1. Identifikasi Masalah	4
2. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	
1. Tujuan Umum	5
2. Tujuan Khusus	5
D. Manfaat Penelitian	
1. Manfaat Teoritis	5
2. Manfaat Praktis	5
E. Struktur Organisasi Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Pengertian Pembelajaran	10
C. Model-model Pembelajaran	12
D. Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i>	14
E. Motivasi Belajar	18
1. Tipe-tipe Motivasi	19
2. Peran Motivasi dalam Belajar	20
3. Ciri-ciri Anak yang Memiliki Motivasi Tinggi	21
4. Karakteristik Motivasi	22
F. Karakteristik Siswa SMP	23
G. Penerapan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i> dalam Pembelajaran Seni Tari	24

H. Motivasi dalam Model <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i> melalui Pembelajaran Seni Tari	36
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	38
B. Partisipan dan Tempat Penelitian	
1. Partisipan	38
2. Tempat Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	
1. Populasi Penelitian	39
2. Sampel Penelitian	39
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	
1. Instrumen Penelitian	40
2. Teknik Pengumpulan Data	42
E. Prosedur Penelitian	
1. Langkah-langkah Penelitian	43
2. Definisi Operasional	45
3. Skema/Alur Penelitian	46
4. Asumsi dan Hipotesis	47
F. Analisis Data	47
BAB IV TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Penelitian	
1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
2. Motivasi belajar siswa sebelum penerapan model <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i>	53
3. Proses penerapan model <i>Teams Games Tournaments</i> <i>(TGT)</i>	54
4. Motivasi belajar siswa setelah penerapan model <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i>	68
B. Pembahasan Temuan Penelitian	
1. Motivasi belajar siswa sebelum penerapan model <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i>	69
2. Proses penerapan model <i>Teams Games Tournaments</i> <i>(TGT)</i>	79

3.	Motivasi belajar siswa setelah penerapan model <i>Teams Games Tournaments (TGT)</i>	88
4.	Kendala Saat Penelitian	102
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI		
A.	KESIMPULAN	104
B.	REKOMENDASI	105
	DAFTAR PUSTAKA	107
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	
	RIWAYAT HIDUP PENELITI	