

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR GRAFIK	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Stuktur organisasi skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> menggunakan permainan <i>Treasure clue</i>	11
2.1.1 Konsep Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	11
2.1.2 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	13
2.1.3 Prinsip Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	14
2.1.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i>	15
2.1.5 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Cooperative</i> <i>Learning</i>	16
2.1.6 Permainan <i>Treasure Clue</i>	18
2.1.7 Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> dengan Permainan <i>Treasure Clue</i>	20
2.2 Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw	24
2.3 Motivasi Belajar	26

Nita Kurniawati Arifin, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING MENGGUNAKAN PERMAINAN TREASURE CLUE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar.....	26
2.3.2 Fungsi Motivasi Belajar.....	28
2.3.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	28
2.3.4 Tipe-Tipe Motivasi Belajar.....	29
2.4 Mata Pelajaran IPS	33
2.5 Pembelajaran di SD	34
2.6 Psikologi siswa SD.....	35
2.7 Model Pembelajaran Cooperative Learning Menggunakan Permainan <i>Treasure Clue</i> Dan Peningkatan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPS.....	37
2.8 Asumsi.....	39
2.9 Hipotesis	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1. Metode penelitian	42
3.1 Desain penelitian	44
3.2 Populasi dan sampel penelitian	45
3.2.1 Populasi penelitian	45
3.2.2 Sampel Penelitian.....	45
3.3 Definisi Operasional.....	46
3.4 Instrumen penelitian	47
3.4.1 Angket.....	47
3.4.2 Lembar Observasi	48
3.5 Teknik Pengembangan Instrumen	48
3.5.1 Uji Validitas	48
3.5.2 Uji Reliabilitas	57
3.6 Analisis data penelitian.....	58
3.6.1 Analisis Data Pretest dan Posttest	58
3.6.2 Uji t	59
3.7 Prosedur Penelitian	61
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	63

4.2 Deskripsi Hasil Pengamatan Observasi.....	64
4.2.1 Kelas Eksperimen	64
4.2.2 Kelas Kontrol.....	66
4.3 Data Temuan Penelitian	68
4.3.1 Data Temuan Penelitian berdasarkan Rumusan Masalah Umum	68
4.3.2 Data Hasil Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah Khusus	70
4.4 Analisis Data	75
4.4.1 Uji Normalitas.....	75
4.4.2 Uji Homogenitas	78
4.4.3 Uji Hipotesis	81
4.5 Pembahasan Temuan Penelitian	89
4.5.1 Pembahasan Temuan Penelitian Umum	89
4.5.2 Pembahasan Temuan Penelitian Khusus	94
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	102
5.1 Simpulan.....	102
5.2 Implikasi	102
5.3 Rekomendasi	103
5.3.1 Guru	103
5.3.2 Sekolah.....	103
5.3.3 Peneliti Selanjutnya.....	104
DAFTAR PUSTAKA	xv

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Langkah – langkah model pembelajaran cooperative learning.....	15
Tabel 2. 2 Tahapan Model Pembelajaran Cooperative Learning menggunakan Permainan Treasure Clue.....	21
Tabel 3. 1 Tabel hubungan sebab akibat variabel penelitian	43
Tabel 3. 2 Desain Penelitian Nonequivalent Control Group Design	44
Tabel 3. 3 Populasi Penelitian.....	45
Tabel 3. 4 Sampel penelitian.....	46
Tabel 3. 5 Rentang Skala Likert.....	48
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	49
Tabel 3. 7 Pengembangan Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian.....	50
Tabel 3. 8 Perhitungan Analisis Korelasi.....	53
Tabel 3. 9 Perhitungan rxy	53
Tabel 3. 10 Keterangan Uji Validitas	56
Tabel 3. 11 Validitas Perbutir Pernyataan.....	56
Tabel 3. 12 Uji Reliabilitas Cronbach Alpha	58
Tabel 4. 1 Gain Rata-rata Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	69
Tabel 4. 2 Skor Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Aspek Cognitive Motives	71
Tabel 4. 3 Skor Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa Aspek Self Expression	73
Tabel 4. 4 Skor Rata-rata Motivasi Belajar Siswa Aspek Self Enhancement.....	74
Tabel 4. 5 Uji Normalitas Kelas Kontrol	76
Tabel 4. 6 Uji Normalitas Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4. 7 Uji Homogenitas Gain Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Independent Sample Test.....	79
Tabel 4. 8 Uji Homogenitas Gain Aspek Cognitive Motives	79
Tabel 4. 9 Uji Homogenitas Gain Aspek Self Expression Independent Sampel Test	80
Tabel 4. 10 Uji Homogenitas Gain Aspek Self Enhancement	80
Tabel 4. 11 Uji Hipotesis Umum	82
Tabel 4. 12 Uji Hipotesis Aspek <i>Cognitive Motives</i>	84

Nita Kurniawati Arifin, 2017

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING MENGGUNAKAN PERMAINAN TREASURE CLUE TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN IPS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Tabel 4. 13 Uji Hipotesis Aspek Self Expression	86
Tabel 4. 14 Uji Hipotesis Aspek Self Enhancement	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Kurva Uji Hipotesis Umum.....	83
Gambar 4. 2 Kurva Uji Hipotesis Aspek Cognitive Motives.....	85
Gambar 4. 3 Kurva Uji Hipotesis Aspek Self Expression	87
Gambar 4. 4 Kurva Uji Hipotesis Aspek Self Enhancement	89

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Pretest, Posttest dan Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	69
Grafik 4. 2 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Pretest, Posttest dan Gain Aspek Cognitive Motives	71
Grafik 4. 3 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Pretest, Posttest dan Gain Aspek Self Expression.....	73
Grafik 4. 4 Grafik Perbandingan Skor Rata-rata Pretest, Posttest dan Gain Aspek Self Enhancement.....	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Proses motivasi dalam penelitian.....	32
Bagan 2. 2 Keterhubungan Antar Variabel.....	39