

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI ...	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	1
DAFTAR TABEL	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.iv
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Batasan Masalah	Error! Bookmark not defined.
F. Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
G. Kerangka Pemikiran	Error! Bookmark not defined.
H. Hipotesis.....	Error! Bookmark not defined.
I. Hasil Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
BAB II	17
TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Pembelajaran Matematika.....	17
B. Pemahaman Konsep Matematis.....	18
C. Minat Belajar Matematika.....	Error! Bookmark not defined.
D. Model <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	Error! Bookmark not defined.
E. Game Jeopardy.....	Error! Bookmark not defined.

F. Ringkasan Materi Sistem Pertidaksamaan Linear Dua Variabel SMA

BAB III.....	36
METODOLOGI PENELITIAN.....	36
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	36
B. Populasi dan Sampel.....	36
C. Jenis dan Sumber Data.....	38
D. Instrumen Penelitian.....	39
E. Analisis Instrumen.....	41
F. Teknik Pengumpulan Data.....	45
G. Teknik Analisis Data.....	46
H. Tempat dan Waktu Penelitian.....	49
BAB IV.....	55
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Perbedaan Pencapaian Antara Pemahaman Konsep Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Melalui Media Game Jeopardy dan Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional Ditinjau Dari Minat Belajar Tinggi, Sedang, Rendah.....	55
B. Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Melalui Media Game Jeopardy Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa.....	70
C. Perbedaan Minat Belajar Siswa Yang Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) Melalui Media Game Jeopardy Dan Siswa Yang Menggunakan Model Konvensional.....	70
BAB V.....	78
PENUTUP.....	78
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	83