

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I_PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Batasan Masalah.....	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Definisi Operasional.....	6
G. Kerangka Berpikir.....	8
H. Hipotesis.....	11
I. Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II_KAJIAN PUSTAKA.....	14
PENERAPAN MODEL <i>COOPERATIVE LEARNING</i> _TIPE TGT (<i>TEAM GAMES TOURNAMENT</i>) BERBANTUAN <i>QUIZIZZ</i> UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATERI GERAK LURUS.....	14
A. Model <i>Cooperative Learning</i> Tipe TGT.....	14
B. <i>Quizizz</i>	Error! Bookmark not defined.
C. Kemampuan Berpikir Kritis.....	20
D. Gerak Lurus.....	25
BAB III_METODOLOGI PENELITIAN.....	33
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	33
B. Teknik Analisis Data.....	35
C. Analisis data hasil penelitian.....	39
D. Prosedur Penelitian.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN.....	46
PENERAPAN MODEL <i>COOPERATIVE LEARNING</i> TIPE TGT (<i>TEAM GAMES TOURNAMENT</i>) BERBANTUAN <i>QUIZIZZ</i> UNTUK	

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK PADA MATERI GERAK LURUS.....	46
A. Jadwal Kegiatan Penelitian	46
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	57
C. Pembahasan Hasil Penelitian	70
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78

