**DAFTAR ISI**

**Halaman**

Lembar Pengesahan *i*

Riwayat Hidup *ii*

Abstrak *iii*

*Abstract* *iv*

Kata Pengantar *v*

Daftar Isi *vii*

Daftar Gambar *ix*

Daftar Tabel *x*

Daftar Lampiran *xi*

**BAB I PENDAHULUAN** 1

* 1. Latar Belakang Masalah 1
	2. Identifikasi Masalah 4
	3. Batasan Masalah 4
	4. Rumusan Masalah 4
	5. Tujuan Penelitian 5
	6. Manfaat Penelitian 5

**BAB II TINJAU PUSTAKA** 6

2.1. Kerangka Teoritis 6

2.1.1. Pengertian Belajar 6

2.1.2. Hasil Belajar 6

2.1.2.1. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 9

2.1.3. Model Pembelajaran 12

2.1.4. Pembelajaran Kooperatif 12

2.1.4.1. Ciri-ciri Pembelajaran Kooperatif 14

2.1.4.2. Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif 15

2.1.5. Model Pembelajaran Teams Games Tournament 15

2.1.6. Model Pembelajaran Jigsaw 19

2.1.7. Ekosistem 21

2.1.7.1. Komponen Penyusun Ekosistem 22

2.1.7.2. Interaksi Antar Makhluk Hidup dengan Lingkungannya 28

2.2. Kerangka Konseptual 33

2.3. Rumusan Hipotesis 34

2.3.1. Hipotesis Penelitian 34

2.3.2. Hipotesis Statistik 34

**BAB III METODE PENELITIAN** 35

3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian 35

3.1.1. Lokasi Penelitian 35

3.1.2. Waktu Penelitian 35

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian 35

3.2.1. Populasi Penelitian 35

3.2.2. Sampel Penelitian 35

3.3. Variabel Penelitian 35

3.4. Jenis dan Desain Penelitian 36

3.5. Instrumen Penelitian 36

3.6. Prosedur Penelitian 37

3.7. Teknik Analisis Data 41

3.7.1. Uji Normalitas 42

3.7.2. Uji Homogenitas 43

3.7.3. Uji Hipotesis 43

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN** 44

4.1 Hasil Penelitian 44

4.1.1 Analisis Data 44

4.1.2 Deskripsi Data Hasil Penelitian 44

4.1.2.1 Deskripsi Nilai Pretes Siswa pada Kelas TGT dan Kelas Jigsaw 44

4.1.2.2 Deskripsi Nilai Postes Siswa pada Kelas TGT dan Kelas Jigsaw 46

4.1.3 Uji Persyaratan Analisis Data 47

4.1.3.1 Uji Normalitas 47

4.1.3.2 Uji Homogenitas 48

4.1.4 Pengujian Hipotesis 49

4.2 Pembahasan 50

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN** 53

5.1 Kesimpulan 53

5.2 Saran 53

Daftar Pustaka 54