

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR MOTTO	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
RIWAYAR HIDUP	iii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iiiv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Ruang Lingkup Masalah.....	6
1.4. Batasan Masalah.....	7
1.5. Rumusan Masalah	7
1.6. Tujuan Penelitian.....	8
1.7. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1. Model Pembelajaran TGT	10
2.2. E-LKPD Berbasis <i>Crossword Puzzle</i>	15
2.3. Minat, Aktivitas dan Hasil Belajar dalam Pembelajaran.....	19
2.4. Relevansi Model TGT Berbantuan E-LKPD Berbasis <i>Crossword Puzzle</i> dalam Pembelajaran Ekosistem	28
2.5. Materi Ekositem	30
2.6. Kerangka Berpikir	36

2.7. Hipotesis Penelitian	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	39
3.3. Jenis Desain dan Variabel Penelitian	39
3.4. Defenisi Operasional.....	41
3.5. Teknik Pengumpulan Data	43
3.6. Instrumen Penelitian	43
3.7. Prosedur Penelitian	51
3.8. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1. Hasil Penelitian	56
2.2. Pembahasan	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1. Kesimpulan.....	77
5.2. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN.....	93

