

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN

PERNYATAAN

ABSTRAK

ABSTRACT

KATA PENGANTAR..... i

UCAPAN TERIMA KASIH..... ii

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR TABEL..... vii

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang Masalah..... 1

1.2 Rumusan Masalah 5

1.3 Tujuan Penelitian 6

1.4 Manfaat Penelitian 6

BAB II TINJAUAN TEORITIS 8

2.1 Kajian Pustaka..... 8

2.1.1 Pengertian Belajar..... 8

2.1.2 Hasil Belajar 8

2.1.3 Pembelajaran Kooperatif 12

2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*
(TGT)..... 13

2.1.5 Media Pembelajaran 16

2.1.6 Media Jigsaw Puzzle 16

2.1.7 Teori Belajar Yang Melandasi Penelitian..... 18

2.1.8 Teori Edgar Dale..... 19

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan 20

2.3 Kerangka Berpikir..... 28

2.4 Hipotesis Penelitian..... 30

BAB III PROSEDUR PENELITIAN..... 31

3.1 Metode Penelitian..... 31

3.2 Operasionalisasi Variabel..... 32

3.3 Desain Penelitian.....	33
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	34
3.4.1 Populasi Penelitian	34
3.4.2 Sampel Penelitian	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.6 Instrumen Penelitian.....	37
3.6.1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	37
3.6.2 Uji Coba Instrumen Penelitian	38
3.6.3 Uji Validitas.....	38
3.6.4 Uji Reliabilitas.....	40
3.6.5 Analisis Butir Soal.....	41
3.7 Teknik Analisis Data.....	46
3.7.1 Penskoran.....	46
3.7.2 Uji Gain Ternormalisasi (<i>N-Gain</i>).....	46
3.8 Uji Prasyarat Analisis.....	47
3.8.1 Uji Normalitas	47
3.8.2 Uji Homogenitas.....	47
3.9 Uji Hipotesis.....	48
3.9.1 Uji Paired Sample T-test.....	48
3.9.2 Uji Independent Sample T-test	48
3.9.3 Uji Effect Size	48
3.10 Langkah-Langkah Penelitian	49
3.11 Tempat dan Waktu Penelitian	51
3.11.1 Tempat Penelitian.....	51
3.11.2 Waktu Penelitian.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.2 Hasil Pengolahan Data	57
4.2.1 Data Hasil Analisis Deskriptif	57

4.2.2 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen (Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan Media <i>Jigsaw Puzzle</i>).....	59
4.2.3 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol (Model Pembelajaran Konvensional dengan metode Ceramah).....	60
4.2.4 Data Hasil Perbandingan Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen (<i>Team Games Tournament</i> berbantuan media <i>Jigsaw Puzzle</i>) dan Kelas Kontrol (Konvensional)	61
4.3 Hasil Analisis Data.....	64
4.3.1 Uji Prasyarat Analisis.....	64
4.3.2 Uji Hipotesis.....	66
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian	72
4.4.1 Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen yang menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan dengan media <i>Jigsaw Puzzle</i> Sebelum dan Sesudah Perlakuan	72
4.4.2 Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Pada Kelas Kontrol Yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional Dengan Ceramah Sebelum Dan Sesudah Perlakuan	77
4.4.3 Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Kelas Eksperimen yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) Berbantuan dengan Media <i>Jigsaw Puzzle</i> dan Kelas Kontrol yang Menggunakan Model Pembelajaran Konvensional dengan Ceramah Sesudah Perlakuan .	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	83
5.1 Simpulan	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	92