

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRA	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kerangka Berfikir	6
F. Hipotesis	9
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Model Pembelajaran Kooperatif	12
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	12
2. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> ...	14
3. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	16
4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	18
B. Aplikasi Quizizz.....	19
1. Pengertian Aplikasi Quizizz	19
2. Tahapan Membuat Kuis Menggunakan Aplikasi Quizizz.....	22
3. Kelebihan dan Kekurangan Quizizz	28

C. Hasil Belajar.....	29
1. Pengertian Belajar	28
2. Pengertian Hasil Belajar	31
3. Indikator Hasil Belajar	32
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	35
D. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs	37
1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	37
2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs	38
3. Ruang Lingkup Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	43
B. Jenis dan Sumber Data.....	44
C. Teknik Pengumpulan Data	48
D. Teknik Analisis Data	52
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Deskripsi Data	60
B. Pengujian Hipotesis	70
C. Hasil Penelitian dan Kajian Pustaka.....	75
BAB V SIMPULAN.....	79
A. Simpulan	78
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	86
RIWAYAT HIDUP	131