

DAFTAR ISI

ABSTRAK

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Penelitian 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian..... 6

D. Manfaat Penelitian 6

1. Manfaat Teoretis 6

2. Manfaat Praktis 6

E. Kerangka Berpikir 7

F. Hipotesis 11

G. Hasil Penelitian Terdahulu 11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 16

A. Model Pembelajaran 16

1. Definisi Model Pembelajaran 16

2. Ciri-ciri Model Pembelajaran 16

3. Macam-macam Model Pembelajaran 19

B. Model Pembelajaran *Team Games Tournament*..... 20

1. Definisi Model Pembelajaran *Team Games Tournament*..... 20

2. Komponen Model Pembelajaran *Team Games Tournament*..... 21

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Games Tournament* . 22

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	23
C. Media Pembelajaran	27
1. Definisi Media Pembelajaran.....	27
2. Fungsi Media Pembelajaran.....	27
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	29
4. Manfaat Media Pembelajaran	30
D. Media Pembelajaran <i>Board Game</i>	30
1. Definisi Board Game	30
2. Jenis-jenis <i>Board Game</i>	31
3. Manfaat <i>Board Game</i> sebagai Media Pembelajaran.....	31
E. Hasil Belajar.....	32
1. Definisi Hasil Belajar.....	32
2. Klasifikasi Hasil Belajar	33
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	34
F. Hasil Belajar Kognitif	37
1. Definisi Hasil Belajar Kognitif.....	37
2. Indikator Hasil Belajar Kognitif	38
3. Evaluasi Hasil Belajar Kognitif.....	40
G. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.....	41
1. Definisi Sejarah Kebudayaan Islam.....	41
2. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	42
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Tsanawiyah.....	43
4. Capaian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Fase D	43
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	46
1. Pendekatan Penelitian	46
2. Metode Penelitian	46
B. Jenis dan Sumber Data	48
1. Jenis Data.....	48

2. Sumber Data	49
C. Teknik Pengumpulan Data	50
1. Observasi	50
2. Tes	51
3. Dokumentasi	51
D. Teknik Analisis Data.....	52
1. Statistik Deskriptif	52
2. Uji <i>N-Gain</i>	54
3. Uji Normalitas.....	55
4. Uji Homogenitas	55
5. Uji Hipotesis	56
E. Tempat dan Waktu Penelitian	57
1. Tempat Penelitian.....	57
2. Waktu Penelitian	57
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Deskripsi Data Kondisi Objektif Lokasi Penelitian	59
1. Identitas MTs Miftahul Falah Kota Bandung	59
2. Visi dan Misi MTs Miftahul Falah Kota Bandung.....	59
3. Tenaga Pendidik dan Kependidikan MTs Miftahul Falah Kota Bandung.....	60
4. Kondisi Peserta Didik MTs Miftahul Falah Kota Bandung.....	62
5. Sarana dan Prasarana MTs Miftahul Falah Kota Bandung.....	63
6. Program Pembinaan dan Pengembangan Peserta Didik MTs Miftahul Falah Kota Bandung	64
B. Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs Miftahul Falah Kota	64
Bandung.....	64
C. Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> Berbantu <i>Media Board Game</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII MTs Miftahul Falah Kota Bandung.....	65

D. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas VII Mts Miftahul Falah Kota Bandung melalui Penerapan Model <i>Team Games Tournament</i> Berbantu Media <i>Board Game</i>	71
E. Pembahasan Hasil Penelitian	74
BAB V PENUTUP	78
A. Simpulan.....	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	86

