

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b>	
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b>	
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Kerangka Berpikir.....	5
E. Manfaat Penelitian .....	15
F. Hipotesis .....	15
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	16
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>22</b>
A. Konsep Model Pembelajaran .....	22
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	22
2. Pengertian Team Game Tournament .....	24
3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Team Games</i> <i>Tournament</i> (TGT).....	25
4. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i> (TGT).....	26
B. <b>Media <i>Crossword Puzzle</i></b> .....	27
1. Pengertian Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	27
2. Langkah-Langkah Penerapan Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	27

3. Proses Pelaksanaan TGT Berbantu Media <i>Crossword Puzzle</i>	28
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Crossword Puzzle</i> .....	28
C. Keaktifan Belajar Peserta Didik .....	29
1. Pengertian Keaktifan Belajar .....	29
2. Indikator Keaktifan Belajar Peserta Didik .....	30
3. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar .....	31
4. Jenis-jenis Keaktifan Belajar Peserta didik.....	31
D. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) di kelas VIII .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>38</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	38
1. Pendekatan .....	38
2. Metode Penelitian.....	38
B. Jenis dan Sumber Data.....	40
1. Jenis Data .....	40
2. Sumber Data.....	40
C. Teknik Pengumpulan Data.....	43
1. Observasi.....	43
2. Angket (Kuesioner).....	44
3. Studi Dokumentasi.....	45
D. Teknik Analisis Data .....	46
1. Uji Validitas .....	46
2. Uji Reliabilitas .....	48
3. Uji Normalitas .....	49
4. Uji Homogenitas .....	49
5. Uji Hipotesis .....	50
6. Uji N- <i>Gain</i> .....	52
E. Waktu dan Tempat Penelitian.....	52
1. Tempat.....	52
2. Waktu .....	53

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>54</b>
A. Deskripsi Data Kondisi Objektif Lokasi Penelitian.....	54
1. Profil SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung.....	54
2. Visi dan Misi SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung.....	54
3. Tenaga Pendidik SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung.....	55
4. Kondisi Peserta didik SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung ..	57
5. Sarana dan Prasarana SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung...	58
6. Kurikulum dan Ektrakurikuler SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung .....	59
B. Penerapan model pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i> berbantu media <i>crossword puzzle</i> pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII B SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung.....	59
C. Tingkat Keaktifan Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PAIBP di Kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari Kota Bandung.....	66
D. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan model TGT berbantu media <i>crossword puzzle</i> dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada mata pelajaran PAIBP di kelas VIII SMP Plus Al-Ghifari.....	70
E. Pembahasan Hasil Penelitian .....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>86</b>
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran .....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>95</b>