

DAFTAR ISI

ABSTRAK

LEMBAR PERNYATAN KARYA SENDIRI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

KATA PENGATAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Kerangka Berpikir	7
F. Hipotesis	10
G. Penelitian Terdahulu	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	15
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	15
2. Tujuan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	16
3. Karakteristik Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	17
4. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	18

5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Team Games Tournament</i> .	20
B. Media Pembelajaran <i>Quizwhizzer</i>	22
1. Pengertian Media Pembelajaran <i>Quizwhizzer</i>	22
2. Fungsi Media Pembelajaran <i>Quizwhizzer</i>	23
3. Fitur-fitur Media Pembelajaran <i>Quizwhizzer</i>	23
4. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Quizwhizzer</i> ..	25
C. Motivasi Belajar	26
1. Pengertian Motivasi Belajar	26
2. Sifat-sifat Motivasi Belajar	28
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	30
4. Peranan Motivasi Belajar dalam Pembelajaran.....	31
D. Pembelajaran PAI BP.....	32
1. Pengertian Pembelajaran PAI BP.....	32
2. Tujuan Mata Pelajaran PAI BP	34
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran PAI BP.....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Metodologi Penelitian.....	38
1. Pendekatan Penelitian	38
2. Metode Penelitian	40
B. Jenis dan Sumber Data.....	43
1. Jenis data	43
2. Sumber data.....	45
C. Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Angket/Kuesioner	47
2. Observasi.....	47
3. Dokumentasi	49
D. Teknik Analisis Data.....	50
1. Uji Instrumen	51
2. Statistik Deskriptif	53

3. Uji Normalitas.....	54
4. Uji Homogenitas	55
5. Uji Hipotesis	56
6. Uji N-Gain.....	56
E. Tempat dan Waktu penelitian	57
1. Tempat Penelitian	57
2. Waktu Penelitian	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	60
A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian.....	60
1. Profil SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung	60
2. Struktur Organisasi Sekolah.....	62
3. Tenaga pendidik SMA Muhammadiyah 4 kota bandung	62
4. Sarana dan prasarana.....	64
5. Jumlah siswa	65
B. Hasil Penelitian	66
1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> berbantu Aplikasi <i>Quizwhizzer</i>	66
2. Perbedaan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Games</i> Tournament Berbantu Aplikasi <i>Quizwhizzer</i>	77
3. Pengaruh penerapan menerapkan model pembelajaran <i>Team</i> <i>Games Tournament</i> berbantu aplikasi <i>Quizwhizzer</i> pada mata pelajaran PAI BP.....	91
C. Pembahasan Hasil Penelitian	93
1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> berbantu Aplikasi <i>Quizwhizzer</i>	93
2. Perbedaan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Menerapkan Model Pembelajaran <i>Team Game</i> Tournament Berbantu Aplikasi <i>Quizwhizzer</i>	96

3. Pengaruh penerapan menerapkan model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> berbantu aplikasi <i>Quizwhizzer</i> pada mata pelajaran PAI BP.....	98
BAB V PENUTUP	100
A. Simpulan	100
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	108

