

DAFTAR ISI

ABSTRAK

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

LEMBAR PERSETUJUAN

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI..... ix

DAFTAR TABEL..... xiii

DAFTAR GAMBAR..... xiv

DAFTAR LAMPIRANxv

BAB I PENDAHULUAN1

A. Latar Belakang Penelitian1

B. Rumusan Masalah6

C. Tujuan Penelitian.....6

D. Manfaat Hasil Penelitian6

1. Manfaat Teoretis.....7

2. Manfaat Praktis.....7

E. Kerangka Berpikir8

F. Hipotesis13

G. Hasil Penelitian Terdahulu14

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....18

A. Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*18

1. Definisi Model Pembelajaran *Team Games Tournament (TGT)*...18

2. Kelebihan dan Kekurangan Model *Team Games Tournament (TGT)*....19

3. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i>	22
B. Media Game Edukasi <i>Wordwall</i>	24
1. Definisi Media Game Edukasi <i>Wordwall</i>	24
2. Langkah-langkah Penggunaan Media Game Edukasi <i>Wordwall</i>	25
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Game Edukasi <i>Wordwall</i>	29
C. Motivasi Belajar	30
1. Definisi Motivasi Belajar	31
2. Jenis-Jenis Motivasi Belajar.....	32
3. Fungsi Motivasi Belajar	33
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	36
5. Indikator Motivasi Belajar.....	38
D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).....	40
1. Definisi Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti (PAI-B).....	40
2. Landasan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)	43
3. Fungsi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).....	47
4. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).....	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	53
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	53
1. Pendekatan Penelitian.....	53
2. Metode Penelitian.....	53

B. Jenis dan Sumber Data	54
1. Jenis Data	54
2. Sumber Data	55
C. Teknik Pengumpulan Data	57
1. Angket (Kuesioner).....	57
2. Studi dokumentasi.....	58
3. Observasi	58
4. Wawancara	58
D. Teknik Analisis Data	58
1. Analisis Data Hasil Observasi	59
2. Uji Validitas	59
3. Uji Reliabilitas.....	60
4. Uji Statistik Deskriptif.....	60
5. Uji Normalitas	61
6. Uji Homogenitas.....	63
7. Uji N-Gain	63
8. Uji Hipotesis (Uji-t).....	64
E. Lokasi dan Jadwal Penelitian	65
1. Lokasi Penelitian	65
2. Jadwal Penelitian	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi Data Kondisi Objektif Lokasi Penelitian	66
1. Profil SMPN 8 Kota Bandung	66
2. Visi dan Misi SMPN 8 Kota Bandung	67
3. Pendidik dan Tenaga Kependidikan	68

4. Data Siswa	68
5. Sarana dan Prasarana	69
B. Hasil Penelitian.....	69
1. Penerapan Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> Berbantu Media Game Edukasi <i>Wordwall</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP)	69
2. Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).....	78
3. Pengaruh Penerapan Model <i>Team Games Tournament (TGT)</i> berbantu Media Game Edukasi <i>Wordwall</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.....	84
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	91
1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i> berbantu media game edukasi <i>Wordwall</i>	91
2. Motivasi Belajar Siswa sebelum menerapkan Metode <i>TGT</i> berbantu media Game Edukasi <i>Wordwall</i>	93
3. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament (TGT)</i> berbantu media Game Edukasi <i>Wordwall</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa	94
BAB V PENUTUP	96
A. Simpulan.....	96
B. Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN.....	107