

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kerangka Berpikir.....	7
F. Hipotesis Penelitian	15
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Model Pembelajaran	18
1. Pengertian Model Pembelajaran	18
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran	18
3. Cara memilih Model Pembelajaran	34
B. Model Pembelajaran <i>Team Based Learning</i>	36
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Team Based Learning</i>	36
2. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Team Based Learning</i>	38
3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Team Based Learning</i>	40

C.	Media Pembelajaran.....	42
1.	Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran.....	42
2.	Macam-macam Media Pembelajaran	45
3.	Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	50
4.	Keunggulan dan Keterbatasan Media Pembelajaran.....	51
D.	Media Pembelajaran <i>Board Games</i>	52
1.	Pengertian dan Fungsi Media Pembelajaran <i>Board Games</i>	52
2.	Macam-macam Media Pembelajaran <i>Board Games</i>	54
3.	Langkah-langkah Pembuatan Media <i>Board Games</i>	55
4.	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Board Games</i>	57
E.	Keaktifan Belajar	58
1.	Pengertian Keaktifan Belajar	58
2.	Faktor-faktor yang mempengaruhi Keaktifan Belajar.....	59
3.	Indikator Keaktifan Belajar.....	61
F.	Fikih Sebagai Mata Pelajaran.....	62
1.	Pengertian mata pelajaran Fikih	62
2.	Tujuan mata pelajaran Fikih.....	63
3.	Karakteristik mata pelajaran Fikih.....	64
G.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Based Learning</i> berbantuan Media <i>Board Games</i> Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih.....	65
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		68
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian	68
B.	Jenis dan Sumber Data.....	70
1.	Jenis Data	70
2.	Sumber Data.....	71
C.	Populasi dan Sampel	74
1.	Populasi	74
2.	Sampel.....	74
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	75
1.	Observasi.....	75

2. Wawancara	76
3. Dokumentasi	77
4. Angket	78
E. Teknik Analisis Data	79
1. Statistik Deskriptif	79
2. Uji N-Gain	82
3. Uji Normalitas	83
4. Uji Homogenitas	85
5. Uji Hipotesis (<i>Mann Whiteny</i>)	86
F. Waktu dan Tempat Penelitian	87
1. Tempat Penelitian	87
2. Waktu Penelitian	88
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	89
A. Deskripsi Data	89
1. Profil Madrasah Aliyah Ar-Rosyidiyah Kota Bandung	89
2. Keaktifan Belajar Siswa Kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung Setelah diterapkannya Model Pembelajaran <i>Team Based Learning</i> berbantu Media <i>Board Games</i>	93
3. Penerapan model pembelajaran <i>Team Based Learning</i> berbantuan media Board Games pada mata pelajaran Fikih di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung	94
B. Uji Instrumen Penelitian	106
1. Uji Validitas	106
2. Uji Reliabilitas	107
C. Analisis Data	108
1. Analisis Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	108
2. Analisis Statistik Deskriptif Keaktifan Belajar Siswa	154
3. Uji N-Gain	156
4. Uji Normalitas	158
5. Uji Homogenitas	159
6. Uji <i>Mann Whiteny</i>	159

D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	161
1. Penerapan Model Pembelajaran <i>Team Based Learning</i> berbantuan Media <i>Board Games</i> di Kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung Pada Mata Pelajaran Fikih.....	161
2. Pengaruh penggunaan model pembelajaran <i>Team Based Learning</i> berbantuan media <i>Board Games</i> di kelas X MA Ar-Rosyidiyah Kota Bandung pada mata pelajaran Fikih.....	165
BAB V PENUTUP	168
A. Simpulan	168
B. Saran	169
DAFTAR PUSTAKA	171
LAMPIRAN	176

