

DAFTAR ISI

	halaman
ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Kerangka Berpikir.....	9
F. Hipotesis	13
G. Penelitian Terdahulu	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Metode <i>Team Games Tournament</i> Berbantu Media <i>Question Box</i> ...	20
1. Pengertian Metode	20
2. Macam-Macam Metode Pembelajaran	21
3. Pengertian Metode <i>Team Games Tournament</i>	24
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Team Games Tournament</i>	25
5. Pengertian Media Pembelajaran	26
6. Macam-Macam Media Pembelajaran	27
7. Pengertian Media <i>Question Box</i>	28
8. Tahapan Pembelajaran dengan Metode <i>Team Games Tournament</i> Berbantu Media <i>Question Box</i>	29

B. Aktivitas Belajar Siswa	31
1. Pengertian Aktivitas Belajar Siswa.....	31
2. Jenis-Jenis Aktivitas Belajar Siswa.....	32
3. Indikator Aktivitas Belajar Siswa	35
4. Alat Ukur Indikator Aktivitas Belajar Siswa	37
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar Siswa.....	38
C. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Sekolah Menengah Pertama.....	40
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai Mata Pelajaran.....	40
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebagai Mata Pelajaran.....	40
3. Prinsip-Prinsip Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	41
4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	42
5. Materi Andalusia: Kota Peradaban Islam di Barat (756 - 1031 M) ..	46
D. Hubungan Teoritis Metode <i>Team Games Tournament</i> berbantu Media <i>Question Box</i> dengan Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa	54
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	56
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	56
1. Pendekatan Penelitian	56
2. Metode Penelitian	56
B. Jenis dan Sumber Data	58
1. Jenis Data.....	58
2. Sumber Data	59
C. Teknik Pengumpulan Data	60
1. Observasi	61
2. Angket.....	61
3. Wawancara.....	62
4. Studi Dokumentasi.....	63

D. Teknik Analisis Data	63
1. Statistik Deskriptif	64
2. Uji Normalitas	67
3. Uji Homogenitas	69
4. Uji Hipotesis	70
E. Waktu dan Tempat Penelitian	72
1. Waktu Penelitian	72
2. Tempat Penelitian	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	74
A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian	74
1. Sejarah Singkat SMPN 8 Kota Bandung	74
2. Profil SMPN 8 Kota Bandung	74
3. Visi dan Misi SMPN 8 Kota Bandung	75
4. Tenaga Pendidik SMPN 8 Kota Bandung	76
5. Kondisi Siswa SMPN 8 Kota Bandung	78
6. Sarana dan Prasana SMPN 8 Kota Bandung	79
7. Kurikulum dan Ekstrakurikuler SMPN 8 Kota Bandung	80
B. Hasil Penelitian	81
1. Penerapan Metode <i>Team Games Tournament</i> Berbantu Media <i>Question Box</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	81
2. Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 8 Kota Bandung dengan Menggunakan Metode <i>Team Games Tournament</i> Berbantu Media <i>Question Box</i> dan Menggunakan <i>Cooperative Learning</i>	96
C. Pembahasan Hasil Penelitian	104
1. Penerapan Metode <i>Team Games Tournament</i> Berbantu Media <i>Question Box</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	104
2. Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 8 Kota Bandung dengan Menggunakan Metode <i>Team Games Tournament</i>	

Berbantu Media <i>Question Box</i> dan Menggunakan <i>Cooperative Learning</i>	108
BAB V PENUTUP	112
A. Simpulan	112
B. Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	120

