

DAFTAR ISI

ABSTRAK

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

LEMBAR PERSETUJUAN

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI..... ix

DAFTAR TABEL..... xii

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN..... xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Penelitian 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian..... 6

D. Manfaat Penelitian 6

E. Kerangka Berpikir 7

F. Hipotesis..... 13

G. Hasil Penelitian Terdahulu 13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 20

A. Metode Pembelajaran *Team Game Tournament*..... 20

1. Pengertian Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* 20

2. Karakteristik Metode Pembelajaran *Team Game Tournament* . 21

3. Tahapan Metode Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	22
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Team Game Tournament</i>	27
B. Media <i>Flash Card</i>	28
1. Pengertian Media <i>Flash Card</i>	28
2. Ciri-ciri Media <i>Flash Card</i>	28
3. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Flash Card</i>	29
C. Peningkatan Motivasi Belajar	30
1. Pengertian Motivasi Belajar	30
2. Jenis-jenis Motivasi Belajar	32
3. Indikator Motivasi Belajar	35
D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	37
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	37
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam	38
3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	39
E. Materi Peradaban Islam pada Masa Modern	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	47
B. Jenis dan Sumber Data	49
C. Teknik Pengumpulan Data	54
D. Teknik Analisis Data	58
E. Tempat dan Waktu Penelitian	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
A. Deskripsi Data	65
1. Profil Sekolah	65

B. Hasil Penelitian.....	69
1. Kelas Kontrol.....	69
2. Kelas Eksperimen	76
3. Pengujian Hipotesis Penelitian	87
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	93
1. Motivasi Belajar Siswa Kelas 11 pada Mata Pelajaran PABP di Kelas Kontrol yang Tidak Menerapkan Metode <i>Team Game</i> <i>Tournament</i> berbasis Media <i>Flash Card</i>	93
2. Motivasi Belajar Siswa Kelas 11 pada Mata Pelajaran PABP di Kelas Eksperimen yang Menerapkan Metode <i>Team Game</i> <i>Tournament</i> berbasis Media <i>Flash Card</i>	95
3. Metode <i>Team Game Tournament</i> berbasis Media <i>Flash Card</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PABP di Kelas 11 SMK Yayasan Pendidikan Farmasi Bandung	97
BAB V PENUTUP.....	102
A. Simpulan.....	102
B. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	111

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian <i>Non Equivalent Control Group</i>	48
Tabel 3. 2 Spesifikasi Bentuk Angket Motivasi Belajar	50
Tabel 3. 3 Populasi Penelitian.....	53
Tabel 3. 4 Sampel Penelitian.....	54
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi angket motivasi belajar.....	55
Tabel 3. 6 Kategorisasi tafsiran efektivitas <i>N-gain</i>	62
Tabel 3. 7 Alokasi Waktu dan Kegiatan penelitian.....	63
Tabel 4. 1 Nilai <i>Pre-angket</i> Kelas Kontrol	70
Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif Data Hasil <i>Pre-angket</i> Kelas Kontrol	71
Tabel 4. 3 Nilai <i>Post-angket</i> Kelas Kontrol	74
Tabel 4. 4 Statistik Deskriptif Data Hasil <i>Post-angket</i> Kelas Kontrol.....	76
Tabel 4. 5 Nilai <i>Pre-angket</i> Kelas Eksperimen.....	77
Tabel 4. 6 Statistik Deskriptif Data Hasil <i>Pre-angket</i> Kelas Eksperimen	79
Tabel 4. 7 Hasil Observasi Guru Menggunakan Metode <i>Team Game Tournament</i> berbasis Media <i>Flash Card</i>	83
Tabel 4. 8 Hasil Observasi Siswa Menggunakan Metode <i>Team Game Tournament</i> berbasis Media <i>Flash Card</i>	84
Tabel 4. 9 Nilai <i>Post-angket</i> Kelas Eksperimen	85
Tabel 4. 10 Statistik Deskriptif Data Hasil <i>Post-angket</i> Kelas Eksperimen	87
Tabel 4. 11 Uji <i>N-gain</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	88
Tabel 4. 12 Uji Normalitas Data <i>N-gain Score</i>	89
Tabel 4. 13 Uji Homogenitas <i>N-gain Score</i>	90
Tabel 4. 14 Hasil Uji <i>Independent Sample T-test</i> Data <i>N-gain Score</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir.....	12
Gambar 4. 1 Grafik Nilai <i>Pre-angket</i> Kelas Kontrol	71
Gambar 4. 2 Grafik Nilai <i>Post-angket</i> Kelas Kontrol.....	75
Gambar 4. 3 Grafik Nilai <i>Pre-angket</i> Kelas Eksperimen	78
Gambar 4. 4 Grafik Nilai <i>Post-angket</i> Kelas Eksperimen	86



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi	111
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	113
Lampiran 4 Instrumen Angket	114
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket	116
Lampiran 6 Instrumen Lembar Observasi Guru	117
Lampiran 7 Instrumen Lembar Observasi Siswa	122
Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Eksperimen	125
Lampiran 9 Media <i>Flash Card</i>	132
Lampiran 10 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	134
Lampiran 11 Hasil Analisis Deskriptif Kelas Kontrol dan Eksperimen	140
Lampiran 12 Hasil Analisis Data <i>N-gain Score</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen	140
Lampiran 13 Hasil Observasi Guru	142
Lampiran 14 Hasil Observasi Siswa	148
Lampiran 15 Dokumentasi Jawaban <i>Pre-angket</i> Siswa.....	152
Lampiran 16 Dokumentasi Jawaban <i>Post-angket</i> Siswa	160
Lampiran 17 Dokumentasi Proses Pembelajaran.....	168
Lampiran 18 Hasil Cek Plagiarisme	170
Lampiran 19 Riwayat Hidup Penulis	171