

DAFTAR ISI

ABSTRAK

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTTO

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... i

DAFTAR TABEL iii

DAFTAR GAMBAR..... vi

DAFTAR LAMPIRAN vii

BAB I PENDAHULUAN..... viii

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Rumusan Masalah.....4

C. Tujuan Penelitian5

D. Manfaat Penelitian5

E. Kerangka Berpikir.....6

F. Hipotesis10

G. Hasil Penelitian Terdahulu.....10

BAB II TINJAUAN PUSTAKA12

A. Model Kooperatif Tipe TGT (*Time Games Tournament*)12

1. Pengertian Model Kooperatif Tipe TGT (*Time Games Tournament*)12

2. Tujuan Model Kooperatif Tipe TGT13

3. Manfaat Model Kooperatif Tipe TGT14

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe TGT.....15

5.Langkah – Langkah Pembelajaran Model Kooperatif Tipe TGT.15

B. Media Switch Game.....16

1. Pengertian Media Pembelajaran16

2.	Jenis – Jenis Media Pembelajaran	17
3.	Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	18
4.	Pengertian Media Switch Game	19
C.	Hasil Belajar	19
1.	Pengertian Hasil Belajar	19
2.	Jenis – Jenis Hasil Belajar	20
3.	Indikator Hasil Belajar	21
4.	Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	22
D.	Pendidikan Agama Islam	24
1.	Definisi Pendidikan Agama Islam	24
2.	Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam	27
3.	Prinsip – Prinsip Pendidikan Agama islam	28
4.	Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		33
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian	33
B.	Jenis dan Sumber Data	34
1.	Populasi	35
2.	Sampel	35
C.	Teknik Pengumpulan Data	35
D.	Teknik Analisis Data	35
E.	Tempat dan Waktu Penelitian	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		49
A.	Kondisi Objektif Penelitian	49
1.	Sejarah Singkat Berdirinya SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung	49
2.	Visi, Misi dan Tujuan SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung ...	51
3.	Sarana dan Prasarana SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung	53
4.	Kondisi Guru dan Karyawan SMA Muhammadiyah 4 Bandung .	54
5.	Jumlah Siswa SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung	s54
6.	Ekstrakurikuler SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung	55
7.	Struktur Organisasi SMA Muhammadiyah 4 Kota Bandung	56

B. Hasil Penelitian	59
1. Deskripsi keterlaksanaan Penerapan model kooperatif tipe TGT dan media <i>Switch game</i>	59
2. Hasil Belajar Kognitif Siswa Setelah Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT) dan media <i>Switch Game</i>	62
C. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V PENUTUP.....	79
A. Simpulan	79
B. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	86

