

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	5
1. Manfaat Teoritis.....	5
2. Manfaat Praktis	5
E. Kerangka Berpikir.....	6
F. Hipotesis	9
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif.....	14
2. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	15
3. Langkah-langkah Metode Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i>	17
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran TGT.....	18
B. Aplikasi <i>Kahoot</i>	19
1. Pengertian Aplikasi <i>Kahoot</i>	19
2. Tahapan-Tahapan Membuat Kuis menggunakan Aplikasi <i>Kahoot</i>	20
3. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Kahoot</i>	26

C.	Motivasi Belajar.....	27
1.	Pengertian Motivasi Belajar	27
2.	Jenis-Jenis Motivasi Belajar	29
3.	Prinsip-Prinsip Motivasi Belajar.....	30
4.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	32
5.	Indikator Motivasi Belajar	33
D.	Sejarah Kebudayaan Islam.....	35
1.	Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam	35
2.	Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam	35
3.	Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di MTs.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		39
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian	39
1.	Pendekatan Penelitian	39
2.	Metode Penelitian	39
B.	Jenis dan Sumber Data.....	40
1.	Jenis Data.....	40
2.	Sumber Data	41
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	42
1.	Observasi	42
2.	Angket.....	42
3.	Wawancara	43
D.	Teknik Analisis Data	43
1.	Analisis Data Hasil Observasi	44
2.	Uji Validitas	44
3.	Uji Reliabilitas	45
4.	Uji Normalitas	45
5.	Uji Statistik Deskriptif.....	47
6.	Uji Homogenitas	47
7.	Uji Hipotesis	48
8.	Uji N-Gain	49
E.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	49

1. Tempat Penelitian	49
2. Waktu Penelitian.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Deskripsi Data.....	52
1. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian	52
2. Penerapan Metode <i>Team Games Tournament</i> berbasis Aplikasi <i>Kahoot</i>	55
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	63
1. Uji Validitas Instrumen.....	63
2. Reliabilitas Instrumen	64
3. Analisis Deskriptif	65
4. Uji Normalitas	67
5. Uji Paired Sample t test	68
6. Uji Homogenitas	69
7. Uji Independent Sample t test.....	70
8. Uji N-Gain	71
C. Pembahasan Hasil Penelitian	73
1. Penerapan Metode <i>Team Games Tournament</i> berbasis Aplikasi <i>Kahoot</i>	73
2. Motivasi Belajar Siswa sebelum menerapkan Metode TGT berbasis Aplikasi <i>Kahoot</i>	74
3. Pengaruh Metode <i>Team Games Tournament</i> berbasis aplikasi <i>Kahoot</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa	75
BAB V PENUTUP.....	77
A. Simpulan	77
B. Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	84