

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Pendidikan juga mempunyai peranan penting dalam upaya meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan melalui aktivitas belajar mengajar baik di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah, perbaikan mutu pendidikan haruslah diawali dengan perbaikan desain pembelajaran agar dapat melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas.²

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, terdapat beberapa komponen yang dapat menunjang, yaitu komponen tujuan, materi, metode pembelajaran dan evaluasi. Masing-masing komponen tersebut saling terkait dan saling mempengaruhi satu sama lain, sehingga

¹ Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hlm. 304.

² Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2011), Cet. 8, hlm. 4.

hal ini menjadi sangat penting bagi seorang pendidik untuk dapat mengaplikasikan komponen-komponen tersebut kedalam proses kegiatan belajar mengajar.³

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003, pembelajaran ialah proses interaksi yang dilakukan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemenuhan ilmu pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan para peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran adalah suatu proses yang direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditentukan.⁴

Proses pembelajaran sendiri pada hakikatnya adalah proses komunikasi di mana guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Oleh karena itu, agar pesan tersebut bisa diterima baik oleh siswa maka guru harus memperhatikan beberapa unsur perencanaan pembelajaran yang dibuat, yaitu : a) merumuskan tujuan pembelajaran; b) memilih dan mengembangkan bahan pelajaran; c) merencanakan kegiatan belajar, termasuk didalamnya merencanakan

³ Trianto Ibnu Badar Al- Tabary, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2015), hlm. 1.

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2013), hlm. 19.

pendekatan dan metode mengajar, langkah-langkah kegiatan belajar mengajar, serta alat dan sumber belajar; dan d) merencanakan penilaian.⁵

Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar siswa dikelas. Salah satunya adalah melakukan pemilihan dan pemenuhan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswanya. Metode pembelajaran ialah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Pemilihan metode ini sangat berpengaruh terhadap hasil yang akan diperoleh, sehingga menimbulkan pembelajaran yang inovatif, edukatif, kondusif dan menantang.⁶

Kedudukan metode menjadi sangat penting bagi keberhasilan proses pembelajaran yang perlu dipahami oleh guru dalam meningkatkan mutu pengajaran. Makin tepat metode mengajar yang digunakan maka akan semakin efektif kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Keberhasilan penerapan metode pembelajaran sangat tergantung pada kemampuan guru dalam mengelola, menguasai dan mengembangkan metode pembelajaran tersebut.⁷ Dalam kegiatan pembelajaran guru juga harus memiliki kreatifitas untuk memadukan antara metode pembelajaran dengan media

⁵ *Ibid.*, hlm. 40.

⁶ Jumanta Hamdayana, *Metodologi pengajaran*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2016), hlm. 129.

⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.

yang digunakan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang harmonis.⁸

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan termasuk jenjang pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pelajaran SKI didalamnya mempelajari tentang seluk beluk peristiwa peradaban islam dari zaman ke zaman. Secara substansial, mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.⁹

Mempelajari SKI sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, dengan mengetahui sejarahnya kita juga dapat mengembangkan kembali kebudayaan islam dengan cara meneladani ajaran-ajaran yang diberikan Nabi Muhammad SAW serta menanamkan nilai-nilai karakter yang terdapat di dalamnya agar peserta didik memiliki akhlak yang mulia. Salah satu materi yang dipelajari yaitu isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW.¹⁰

Pada kenyataannya kegiatan pembelajaran yang dilakukan di beberapa lembaga pendidikan masih menggunakan metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, siswa hanya menerima,

⁸ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hlm. 10.

⁹ Andi Prastowo, *Pembelajaran Konstruktivistik-Scientific untuk Pendidikan Agama di Sekolah / Madrasah*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 386.

¹⁰ Nur Hidayati, dkk, *Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berdasarkan Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah Negeri Karanganyar*, Artikel Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNS, 2015, hlm. 153.

mendengarkan dan mencatat tanpa perlu menemukan sendiri materi yang dipelajari. Jika hal ini dilakukan secara terus-menerus proses pembelajaran yang kurang komprehensif, metode pembelajaran yang tidak inovatif dan membosankan akan berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Sebagai salah satu contoh pembelajaran materi sejarah kebudayaan Islam yang dilakukan di MI An-Nur Mlonggo Jepara.¹¹

MI An-Nur Mlonggo Jepara merupakan salah satu lembaga pendidikan tingkat dasar di daerah jepara dengan jumlah siswa sebanyak 93 siswa dan jumlah guru sebanyak 12 pendidik.¹² Salah satu mata pelajaran yang dipelajari di MI An-Nur Mlonggo adalah SKI, berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran SKI ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam (SKI) tersebut, yaitu : tenaga pendidik atau guru masih banyak yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, proses pembelajaran bersifat *teacher center* sehingga hal ini terkesan monoton, dan fasilitas belajar yang kurang memadai. Disamping itu permasalahan dalam proses pembelajaran juga terletak pada terbatasnya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu proses pembelajaran, hal ini karena kreativitas guru rendah dalam memanfaatkan

¹¹ Siti Malihah, S.Pd.I, *Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV MI An-Nur Mlonggo Jepara*, wawancara pribadi, Kamis, 09 Mei 2019.

¹² Data Dokumen *MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019*, Sumber : Ka. Tata Usaha, dikutip tanggal 12 Mei 2019.

media di sekitar, sehingga rata-rata hasil belajar siswa berada di bawah kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM) yaitu dibawah nilai 75.¹³

Dalam mengatasi berbagai masalah di atas perlu adanya evaluasi terhadap proses pembelajaran yang dapat merubah cara berfikir siswa bahwa SKI itu bukan pelajaran yang membosankan. Guru harus dapat memancing rasa keingintahuan siswa agar merasa tertarik untuk mempelajari SKI sebagai pembelajaran yang bermakna, menarik dan menyenangkan. Salah satu cara yang cukup efektif dalam penyajian materi SKI yaitu melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan *media flashcard*, dengan memilih alternatif metode ini diharapkan pembelajaran SKI menjadi efektif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan gairah belajar agar siswa menjadi aktif.

Metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang membentuk siswanya menjadi kelompok-kelompok kecil dalam satu kelas. Metode pembelajaran TGT ini menjadi salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga dalam penerapannya peserta didik dapat lebih aktif dan tidak merasa bosan dalam belajar.¹⁴ Metode *Teams Games Tournament* (TGT) relatif lebih mudah

¹³ Siti Malihah, S.Pd.I, *Guru Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas IV MI An-Nur Mlonggo Jepara*, wawancara pribadi, Kamis, 09 Mei 2019.

¹⁴ Vita Ika Lestari, "Efektifitas Penerapan Metode *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Borobudur Magelang Jawa Tengah Tahun Ajaran 2012/2013", *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, (Yogyakarta : UNY, 2013), hlm. 6.

untuk diterapkan, metode ini melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dalam bekerjasama, didalamnya mengandung unsur permainan tim kuis yang bisa menambah dimensi kegembiraan siswa dan memiliki unsur kompetitif untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar siswa.

Dalam pelaksanaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) media *flashcard* digunakan sebagai bahan penyajian materi, media tersebut digunakan sebagai pengganti buku modul atau LKS. Bahan ajar yang berupa *flashcard* kartu bergambar dengan ukuran 25 x 30 cm atau bisa disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing kelas sangat efektif digunakan, jika materi disampaikan melalui bentuk gambar hal ini dapat memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan.¹⁵

Penggunaan media *flashcard* dapat memberikan informasi yang lebih baik pada siswa, melalui media *flashcard* dalam pembelajaran materi isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW hal yang bersifat abstrak bisa menjadi lebih konkret dan jelas, hal ini membuat siswa menjadi lebih fokus dan aktif pada penyajian materi yang dilihatnya dan siswa mampu menemukan sendiri mengenai konsep, teori dan definisi materi yang disajikan dalam bentuk *flashcard*.

Dengan demikian dalam pembelajaran SKI perlu disajikan metode dan media yang semenarik mungkin agar mampu mempercepat proses pemahaman siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu,

¹⁵ Empit Hotimah, "Penggunaan Media Flashcard dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut", Jurnal Pendidikan Universitas Garut, Volume. 04. No. 01 Oktober 2010, hlm. 12.

perlu diadakan penelitian eksperimen mengenai **“Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019”**.

B. Penegasan Istilah

Untuk dapat mengambil suatu penelitian yang jelas dan terhindar dari kesalahpahaman dalam memahami judul skripsi diatas yaitu **“Efektivitas Penerapan Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019**, maka peneliti perlu menjelaskan maksud dan arti berbagai istilah yang ada pada judul tersebut.

1. Efektivitas

Efektivitas adalah usaha untuk dapat mencapai sasaran yang telah ditetapkan sesuai tingkat keberhasilan pencapaian dari penerapan suatu model pembelajaran, dalam hal ini diukur dari hasil belajar siswa, apabila hasil belajar siswa meningkat maka model pembelajaran tersebut dapat dikatakan efektif.¹⁶

2. Penerapan

Penerapan adalah suatu proses, cara atau perbuatan menjalankan atau melakukan sesuatu, baik secara individu maupun

¹⁶ Thufaila dkk, *Efektifitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Ditinjau dari Kemampuan Berpikir Kritis Matematis dan Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP*, Thesis, (Yogyakarta : UNY, 2017), hlm. 9.

kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.¹⁷

3. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal.¹⁸

4. *Teams Games Tournament* (TGT)

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa. TGT terdiri dari lima langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).¹⁹

5. *Media Flashcard*

Flashcard (dalam bahasa Inggris) adalah kartu pelajaran yang digunakan dalam pembelajaran sebagai media melalui aktivitas permainan.²⁰ *Flashcard* semacam kartu pengingat atau kartu yang diperlihatkan sekilas kepada siswa. Ukuran biasanya terserah pada kelasnya. Kalau kelas agak besar berukuran 25x30cm. kartu-kartu

¹⁷ Lina Rahmawati, *Penerapan Metode Learning Community Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Keterampilan Interaksi Sosial Pada Siswa Kelas XI IPA Di SMA Gebog Kudus*, Thesis, (Kudus : STAIN, 2016), hlm. 8.

¹⁸ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta : PT Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 150.

¹⁹ Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 224-225.

²⁰ Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2015). hlm. 211-212.

tersebut digambari atau ditulisi atau diberi tanda untuk memberikan petunjuk atau rangsangan bagi siswa berpikir atau melakukan sesuatu.²¹

6. Mata Pelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam)

Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang diajarkan pada semua jenjang pendidikan termasuk jenjang pendidikan sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pelajaran SKI didalamnya menelaah tentang asal-usul perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh yang berpartisipasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa khulafaurrasyidin. Salah satu materi yang dipelajari yaitu materi tentang Isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW.²²

C. Identifikasi Masalah

Dari rumusan masalah diatas peneliti dapat mengidentifikasi masalah yang dialami di MI An-Nur Mlonggo Jepara antara lain :

1. Metode pembelajaran yang dilakukan masih konvensional sehingga pembelajaran terkesan monoton dan siswa kurang aktif mengikuti pelajaran, untuk itu peneliti melakukan alternatif metode *Teams*

²¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali Press, 2011), hlm. 3.

²² Nurul Ummi Akhinah, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Kelas XI Agama Madrasah Aliyah Negeri Yogyakarta II*, Skripsi, UIN Sunan Kalijaga, 2013, hlm. 14.

Games Tournament (TGT) sebagai pembelajaran yang efektif dan inovatif.

2. Media pembelajaran yang digunakan masih belum maksimal sehingga siswa sulit menerima pembelajaran yang diberikan guru, untuk itu peneliti memilih media *flashcard* sebagai bahan pengajaran agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan.
3. Materi sejarah kebudayaan Islam masih dianggap sebagai materi yang luas bahasanya dan cukup membosankan dalam kegiatan pembelajaran sehingga hasil belajar siswa pada pelajaran SKI menjadi rendah dan kurang optimal.

D. Pembatasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas peneliti dapat membatasi masalah yang akan diteliti antara lain :

1. Sasaran penelitian terbatas pada peserta didik tingkat MI Kelas IV Semester II.
2. Materi sejarah kebudayaan Islam dikhususkan pada pelajaran ke-5 (semester II) mengenai isra' mi'raj Nabi Muhammad SAW.
3. Fokus permasalahan pada peningkatan hasil belajar siswa dan aktivitas belajar siswa setelah diberikan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) melalui media *flashcard*.
4. Sasaran penelitian terbatas pada tahun pelajaran 2018/2019.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka penulis rumuskan pokok masalah dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana efektivitas penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *flashcard* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi isra'mi'raj Nabi Muhammad SAW kelas IV di MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *flashcard* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi isra'mi'raj Nabi Muhammad SAW kelas IV di MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019?
3. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *flashcard* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi isra'mi'raj Nabi Muhammad SAW kelas IV di MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang hendak di capai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *flashcard* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi isra'mi'raj Nabi Muhammad SAW kelas IV di MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *flashcard* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi isra'mi'raj Nabi Muhammad SAW kelas IV di MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019.
3. Untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* melalui media *flashcard* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) materi isra'mi'raj Nabi Muhammad SAW kelas IV di MI An-Nur Mlonggo Jepara Tahun Pelajaran 2018/2019.

G. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Peserta Didik
 - a. Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan islam khususnya materi isra' mi'raj Nabi Muhammad Saw.

- b. Meningkatkan kesadaran dalam rangka mengembangkan potensi yang dimilikinya.
- c. Meningkatkan kerjasama dan aktivitas peserta didik.

2. Manfaat Bagi Guru

- a. Terperolehnya inovasi pembelajaran SKI yang menitik beratkan pada metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).
- b. Menambah wawasan bagi guru bidang studi SKI sehingga dalam proses pembelajaran nantinya betul-betul memperhatikan metode dan model pembelajaran, dengan demikian hasil belajar peserta didik pada bidang studi SKI dapat tercapai dengan baik.
- c. Dengan adanya penelitian ini, maka terjalin kerjasama atau kolaborasi antara peneliti dan guru mata pelajaran SKI di MI An-Nur Mlonggo Jepara.

3. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil peneliti ini akan memberikan sumbangan yang berarti dalam rangka mengembangkan dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sesuai dengan tuntutan kurikulum, sehingga dapat menjadikan MI An-Nur Mlonggo Jepara ini sebagai Lembaga Pendidikan yang lebih dinamis dan kreatif sesuai perkembangan zaman.

4. Manfaat Bagi Peneliti

- a. Menambah wawasan bagi peneliti tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam bidang studi.

- b. Menambah pengetahuan dan ketrampilan peneliti tentang tata cara dan proses penelitian dalam pendidikan.
- c. Mendapat pengalaman secara langsung tentang implementasi metode pembelajaran TGT dan memberikan bekal kedepan sebagai calon guru nantinya siap melaksanakan tugas sesuai kebutuhan dan perkembangan zaman.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Untuk memudahkan dalam memahami isi, maka penulis menyusun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

1. Bagian Awal, yang terdiri dari :

Halaman Judul, Halaman Nota Pembimbing, Halaman Pengesahan, Halaman Motto, Halaman Persembahan, Halaman Abstrak, Halaman Deklarasi, Kata Pengantar, Daftar Isi dan Daftar Lampiran.

2. Bagian Isi, yang terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini memuat Latar Belakang Masalah, Penegasan Istilah, Identifikasi Masalah, Pembatasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Dalam bab ini memuat Pertama, Efektivitas, Metode Pembelajaran, *Teams Games Tournament* (TGT) yang

meliputi : pengertian metode *Teams Games Tournament* (TGT), tujuan metode *Teams Games Tournament* (TGT), komponen-komponen metode *Teams Games Tournament* (TGT), langkah-langkah *Teams Games Tournament* (TGT), kelebihan dan kelemahan *Teams Games Tournament* (TGT). Kedua Media pembelajaran, *Flashcard* yang meliputi : pengertian media *Flashcard*, fungsi media *Flashcard*, karakteristik media *Flashcard*, prosedur penerapan media *Flashcard*, kelebihan dan kelemahan media *Flashcard*. Ketiga, Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) yang meliputi : pengertian SKI, ruang lingkup SKI, tujuan dan manfaat mempelajari SKI, materi isra' mi'raj Nabi Muhammad Saw, kompetensi inti dan kompetensi dasar. Keempat, Efektivitas Metode Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Melalui Media *Flashcard* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

- B. Kajian Penelitian yang Relevan
- C. Kerangka Pikir
- D. Hipotesis Penelitian

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis Penelitian

- B. Tempat dan Waktu Penelitian
- C. Populasi dan Sampel Penelitian
- D. Variabel Penelitian
- E. Teknik dan Instrumen Penelitian
- F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen
- G. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Deskripsi Hasil Penelitian
- B. Pengujian Hipotesis
- C. Pembahasan
- D. Keterbatasan Penelitian

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

- A. Simpulan
- B. Saran
- C. Penutup

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir, terdiri atas daftar pustaka, daftar gambar, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup penulis.