DAFTAR ISI

ABSTRAK

LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI vii

DAFTAR TABEL x

DAFTAR GAMBAR viii

DAFTAR LAMPIRAN xix

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Penelitian 1

B. Rumusan Masalah Penelitian 4

C. Tujuan Penelitian 5

D. Manfaat Hasil Penelitian 5

E. Kerangka Berpikir 6

F. Hipotesis 9

G. Penelitian Terdahulu 9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 15

A. Model Pembelajaran Project Based Learning 15

1. Pengertian Project Based Learning 15
2. Tujuan Project Based Learning 16
3. Karakteristik Model Pembelajaran Project Based Learning 17
4. Manfaat Pembelajaran Berbasis Project Based Learning 18

B. Media Augmented Reality 19

1. Pengertian Media Augmented Reality 19

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

2. Tujuan Media Augmented Reality 20
3. Komponen Media Augmented Reality 20
4. Langkah-langkah Penggunaan Media Augmented Reality 21
5. Kekurangan dan Kelebihan Media Augmented Reality 21
C. Minat Belajar Siswa 23
1. Pengertian Minat Belajar Siswa 23
2. Macam-macam Minat Belajar Siswa 24
3. Indikator Minat Belajar Siswa 25
4. Unsur-unsur Minat Belajar Siswa 27
5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa 29
D. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 32
1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam 32
2. Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam 34
3. Dasar-dasar Pendidikan Agama Islam 35
4. Komponen-komponen Pembelajaran Pendidikan Agama Islam 37
5. Pengertian Budi Pekerti 38
6. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 42
A. Pendekatan dan Metode Penelitian 42
1. Pendekatan Penelitian 42
2. Metode Penelitian 43
B. Jenis dan Sumber Data 44
1. Jenis Data 44
2. Sumber Data 45
C. Teknik Pengumpulan Data 47

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

1. Observasi 47
2. Angket Minat Belajar 47
3. Dokumentasi 48
D. Uji Coba Instrumen Penelitian 49
1. Uji Validitas 49
2. Uji Realiabilitas 51
E. Teknik Analisis Data 52
1. Analisis Data Hasil Observasi 52
2. Statistik Deskriptif 53
3. Statistik Inferensial 53
4. Uji N-gain 55
F. Tempat dan Waktu Penelitian 56
1. Tempat Penelitian 56
2. Waktu Penelitian 56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 57
A. Deskripsi Data 57
B. Hasil Penelitian 62
1. Proses Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantu Media Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Bakti Nusantara 666 62
2. Perbedaan Minat Belajar Siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantu media Augmented Reality (AR) pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 65

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

3. Pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) berbantu media Augmented Reality (AR) untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 69

B. Pembahasan Hasil Penelitian..... 73

1. Proses Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di Kelas VIII SMP Bakti Nusantara 666..... 73

2. Perbedaan Minat Belajar Siswa antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen Terhadap Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Media Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti..... 77

3. Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Media Augmented Reality Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti..... 80

BAB V PENUTUP..... 84

A. Simpulan 84

B. Saran..... 85

DAFTAR PUSTAKA..... 87

LAMPIRAN-LAMPIRAN 92

RIWAYAT HIDUP..... 100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG