

DAFTAR ISI

ABSTRAK

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

LEMBAR PERSETUJUAN

KATA PENGANTAR..... i

MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... iv

DAFTAR ISI.....v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR LAMPIRANx

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Penelitian..... 1

B. Rumusan Masalah Penelitian.....5

C. Tujuan Penelitian5

D. Manfaat Hasil Penelitian.....5

E. Kerangka Berpikir.....6

F. Hipotesis 11

G. Penelitian Terdahulu 11

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....14

A. Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL)..... 14

1. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning*
(GBL)..... 14

2. Karakteristik Model Pembelajaran *Game Based Learning*
(GBL)..... 16

3. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran
Game Based Learning 17

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran
Game Based Learning 18

B. Model Pembelajaran *Game Based Learning* (GBL)
tipe Kooperatif *Scramble* 19

1. Pengertian Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) tipe Kooperatif Scramble	19
2. Bentuk Model Pembelajaran <i>Scramble</i>	22
3. Langkah-Langkah Penggunaan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL) Tipe Kooperatif <i>Scramble</i>	23
C. Media Kartu Gambar	24
1. Pengertian Media Kartu Gambar	24
2. Manfaat Media Kartu Gambar	26
3. Kekurangan dan Kelebihan Menggunakan Media kartu Gambar	27
D. Motivasi Belajar.....	27
1. Pengertian Motivasi Belajar	27
2. Macam-Macam Motivasi Belajar	29
3. Indikator Motivasi Belajar	30
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	31
E. Pendidikan Agama Islam di Sekolah.....	33
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam di Sekolah.....	33
2. Tujuan Pelaksanaan Pendidikan Agama Islam di Sekolah.....	35
3. Ruang Lingkup Materi Pendidikan Agama Islam di Sekolah ...	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Metodologi Penelitian.....	38
B. Jenis dan Sumber Data.....	39
C. Teknik Pengumpulan Data.....	41
D. Teknik Analisis Data	45
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Deskripsi Data.....	54
1. Sejarah Berdirinya SMPN 71 Bandung.....	54
2. Visi Misi SMPN 71 Bandung.....	55
3. Profil SMPN 71 Bandung.....	55
4. Jumlah Siswa SMPN 71 Bandung.....	56

5. Sarana dan Prasarana Sekolah	59
6. Struktur Organisasi Sekolah	59
B. Hasil Penelitian	59
1. Keterlaksanaan Penggunaan Model Pembelajaran <i>Game Based Learning Tipe Kooperatif Scrambel</i> Berbantuan Media Kartu Pada Pembelajaran PAI.....	59
2. Analisis Deskriptif Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	63
3. Hasil Uji Prasyarat	65
4. Pengujian Hipotesis	70
5. Uji Analisis Pengaruh Aktivitas Belajar (N-Gain)	73
C. Pembahasan Hasil Penelitian	75
BAB V PENUTUP.....	80
A. Simpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	91

