

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK

LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Teoritis	8
2. Manfaat Praktis.....	8
E. Kerangka Berpikir	9
F. Hipotesis.....	12
G. Hasil Penelitian Terdahulu	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	22
A. Media Pembelajaran Visual Berbantu Aplikasi <i>Educaplay</i>	22
1. Pengertian Media Pembelajaran Visual.....	22
2. Macam-Macam Media Pembelajaran Visual	24
3. Pengertian Aplikasi <i>Educaplay</i>	28
4. Tujuan dan Manfaat Aplikasi <i>Educaplay</i>	30
5. Fitur Aplikasi <i>Educaplay</i>	32
6. Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi <i>Educaplay</i>	38
7. Indikator Media Pembelajaran Visual Berbantu Aplikasi <i>Educaplay</i>	39
B. Motivasi Belajar	44
1. Pengertian Motivasi Belajar	44

2. Fungsi Motivasi Belajar	50
3. Jenis-Jenis Motivasi Belajar	53
4. Strategi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar.....	54
5. Indikator Motivasi Belajar.....	56
C. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA	58
1. Pengertian Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.	58
2. Tujuan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	61
3. Ruang Lingkup Mata Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	63
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	67
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	67
1. Pendekatan Penelitian.....	67
2. Metode Penelitian.....	67
B. Jenis dan Sumber Data.....	68
1. Jenis Data	68
2. Sumber Data	69
C. Teknik Pengumpulan Data	71
1. Observasi	72
2. Wawancara	72
3. Angket atau Kuesioner	73
4. Studi Dokumentasi	74
D. Teknik Analisis Data.....	74
1. Analisis Data Hasil Observasi	75
2. Analisis Instrumen Angket.....	76
3. Analisis Data Deskriptif	80
4. Uji Persyaratan	82
5. Uji Hipotesis.....	84
6. Uji N-Gain	85
E. Tempat dan Waktu Penelitian	86
1. Tempat Penelitian.....	86
2. Waktu Penelitian	86

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	87
A. Deskripsi Data	87
1. Kondisi Objektif SMA PGRI 3 Bandung	87
2. Penggunaan Media Pembelajaran Visual Berbantu Aplikasi <i>Educaplay</i> ...	93
3. Motivasi Belajar Siswa Pada Kelas Experimen dan Kelas Kontrol	112
B. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	118
1. Uji Hipotesis.....	118
2. Uji Analisis N-Gain	120
C. Pembahasan Hasil Penelitian	121
1. Penggunaan Media Pembelajaran Visual Berbantu Aplikasi <i>Educaplay</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di Kelas X SMA PGRI 3 Bandung	122
2. Motivasi belajar siswa kelas X SMA PGRI 3 Bandung pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti sebelum menggunakan media pembelajaran visual berbantu aplikasi <i>Educaplay</i>	125
3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Visual Berbantu Aplikasi <i>Educaplay</i> Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Pada Kelas X SMA PGRI 3 Bandung	128
BAB V PENUTUP.....	132
A. Simpulan	132
B. Saran	133
DAFTAR PUSTAKA.....	135
LAMPIRAN.....	143