

DAFTAR ISI

ABSTRAK

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR..... i

MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... iv

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR TABEL viii

DAFTAR GAMBAR ix

DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Penelitian..... 1

B. Rumusan Masalah 5

C. Tujuan Penelitian..... 5

D. Manfaat Penelitian..... 6

E. Kerangka Berfikir..... 7

F. Hipotesis..... 13

G. Penelitian Terdahulu..... 13

BAB II KAJIAN TEORI 17

A. Model *Game Based Learning*..... 17

1. Pengertian Model *Game Based Learning*..... 17

2. Karakteristik Model *Game Based Learning* 19

3. Tujuan dan Manfaat Model *Game Based Learning*..... 21

4. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game Based Learning* . 22

5. Langkah-Langkah Model *Game Based Learning*..... 23

B. Platform *Educandy* 24

1. Pengertian *Educandy* 24

2. Manfaat *Educandy* 26

3. Langkah-Langkah Membuat *Game* pada Platform *Educandy* 27

4. Kelebihan dan Kekurangan *Educandy*..... 28

C. Minat Belajar	30
1. Pengertian Minat belajar	30
2. Macam-Macam Minat Belajar	31
3. Indikator Minat Belajar	33
4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar	34
D. PAI sebagai Mata Pelajaran	36
1. Pengertian PAI sebagai Mata Pelajaran	36
2. Tujuan Mata Pelajaran PAI	37
3. Fungsi Mata Pelajaran PAI	39
4. Ruang Lingkup PAI	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	44
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	44
B. Jenis dan Sumber Data	47
1. Jenis Data	47
2. Sumber Data	47
C. Teknik Pengumpulan Data	48
1. Observasi	48
2. Wawancara	50
3. Angket	50
4. Dokumentasi	53
D. Teknik Analisis Data	53
E. Tempat dan Waktu Penelitian	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian	63
1. Profil Sekolah SMP Triyasa Kota Bandung	63
2. Sejarah SMP Triyasa Kota Bandung	63
3. Visi dan Misi SMP Triyasa Kota Bandung	64
4. Keadaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan SMP Triyasa Kota Bandung	65
5. Keadaan Siswa SMP Triyasa Kota Bandung	66
6. Fasilitas SMP Triyasa Kota Bandung	67

B. Hasil Penelitian.....	67
1. Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> berbantu <i>Educandy</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.....	67
2. Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.....	72
3. Pengaruh Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> berbantu <i>Educandy</i> terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.....	75
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	83
1. Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> berbantu <i>Educandy</i> pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.....	83
2. Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.....	86
3. Pengaruh Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> berbantu <i>Educandy</i> terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMP Triyasa Kota Bandung.....	87
BAB V PENUTUP.....	88
A. Simpulan.....	88
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN-LAMPIRAN	100