

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Hasil Penelitian	5
E. Kerangka Berpikir	5
F. Hipotesis.....	10
G. Hasil Penelitian Terdahulu	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) Berbasis Educaplay	13
1. Metode Game Based Learning (GBL)	13
2. Media Educaplay	21
B. Motivasi Belajar	27
1. Pengertian Motivasi Belajar	27
2. Fungsi Motivasi Belajar	28
3. Jenis-Jenis Motivasi Belajar	29
4. Faktor-Faktor Motivasi Belajar	30
5. Indikator Motivasi Belajar.....	31
6. Cara Meningkatkan Motivasi Belajar.....	33
C. Pembelajaran Fikih di MTs Kelas VII	35
1. Pengertian Fikih.....	35
2. Tujuan Mata Pelajaran Fikih	36
3. Fungsi Mata Pelajaran Fikih.....	36

4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fikih di MTs Kelas VII	37
BAB II METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	39
B. Jenis dan Sumber Data	40
C. Teknik Pengumpulan Data	41
D. Teknik Analisis Data	44
E. Waktu dan Tempat Penelitian	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Profil MTs Kifayatul Achyar	50
B. Penerapan Metode Game Based Learning (GBL) Berbasis Educaplay Pada Mata Pelajaran Fikih	55
C. Motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode Game Based Learning (GBL) berbasis educaplay pada mata pelajaran Fikih	59
D. Pengaruh penerapan metode Game Based Learning (GBL) berbasis educaplay terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih	66
E. Faktor Pendukung dan Penghambat Penerapan Metode Game Based Learning Berbasis Educaplay	67
F. Pengujian Hipotesis	68
G. Pembahasan Hasil Penelitian	77
BAB V PENUTUP	80
A. Simpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	87