

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
KATA PENGANTAR	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Hasil Penelitian	5
E. Kerangka Berpikir	6
F. Hipotesis Penelitian	10
G. Hasil Penelitian Terdahulu	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Digital Game Based Learning	16
1. Pengertian Model <i>Digital Game Based Learning</i>	16
2. Sintaks Model <i>Digital Game Based Learning</i>	18
3. Manfaat Penggunaan Model <i>Digital Game Based Learning</i>	20
4. Keunggulan dan Kelemahan Model <i>Digital Game Based Learning</i>	21
B. Aplikasi QuizWhizzer	23
1. Pengertian Aplikasi <i>QuizWhizzer</i>	23
2. Macam-Macam Fitur dalam Aplikasi <i>QuizWhizzer</i>	24
3. Keunggulan dan Kelemahan Aplikasi <i>QuizWhizzer</i>	25

4. Tata Cara Penggunaan Aplikasi QuizWhizzer	26
C. Motivasi Belajar	27
1. Pengertian Motivasi Belajar	27
2. Macam-Macam Motivasi Belajar	29
3. Indikator Motivasi Belajar	30
4. Fungsi Motivasi Belajar	31
5. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	32
D. Implikasi Model <i>Digital Game Based Learning QuizWhizzer</i> terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan BP di SMP	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	36
1. Pendekatan Penelitian	36
2. Metode Penelitian	36
B. Jenis dan Sumber Data	37
1. Jenis Data	37
2. Sumber Data	37
C. Teknik Pengumpulan Data	38
D. Teknik Analisis Data	40
E. Tempat dan Waktu Penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	49
A. Deskripsi Data	49
1. Kondisi Objektif Sekolah	49
2. Penggunaan Model <i>Digital Game Based Learning QuizWhizzer</i> di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung	51
3. Realitas Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung	62
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	66
1. Uji Prasyarat	66
2. Uji Hipotesis	67
3. Uji N-Gain	69
C. Pembahasan Hasil Penelitian	70

1. Penggunaan Model <i>Digital Game Based Learning QuizWhizzer</i> di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung	70
2. Realitas Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.....	71
3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi setelah Menggunakan Model <i>Digital Game Based Learning QuizWhizzer</i> di Kelas VII SMPN 54 Kota Bandung.....	72
BAB V PENUTUP.....	75
A. Simpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	82

