

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN TESIS	v
PEDOMAN TRANSLITERASI	vii
KATA PENGANTAR DAN UCAPAN TERIMAKASIH	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	13
E. Kerangka Berpikir	15
G. Kajian Penelitian Terdahulu	20
BAB II	24
KERANGKA TEORI	24
A. Model Pembelajaran	24
1. Definisi Model Pembelajaran	24
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran	26
3. Karakteristik Model Pembelajaran	30
B. Model Pembelajaran <i>Take and Give</i>	33
1. Definisi Model Pembelajaran <i>Take and Give</i>	33
2. Langkah-langkah dalam Model Pembelajaran <i>Take and Give</i>	35
3. Keunggulan dan Tantangan dalam Penerapan Model Pembelajaran <i>Take and Give</i>	37
C. Media Pembelajaran	38
1. Definisi Media Pembelajaran	38
2. Jenis-jenis Media Pembelajaran	41
D. Game sebagai Media Pembelajaran	43

1. Definisi Media Game dalam Pembelajaran	43
2. Manfaat Game dalam Pembelajaran	45
3. Penerapan Game dalam Pembelajaran PAI.....	47
E. Motivasi Belajar	48
1. Definisi Motivasi Belajar.....	48
2. Jenis-jenis Motivasi Belajar	51
3. Indikator Motivasi Belajar	53
4. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	55
5. Startegi Meningkatkan Motivasi Belajar	56
F. Hasil Belajar	58
1. Definisi Hasil Belajar.....	58
2. Dimensi Hasil Belajar	60
3. Faktor-faktor yang Mepengaruhi Hasil Belajar	61
4. Macam-macam Hasil Belajar.....	62
5. Indikator Hasil Belajar.....	64
6. Strategi Meningkatkan Hasil Belajar	66
G. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP	68
1. Definisi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	68
2. Tujuan Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	70
3. Materi-materi Pendidikan Agama Islam	71
BAB III	73
METODOLOGI PENELITIAN	73
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	73
B. Definisi Operasional Variabel	75
C. Jenis Data dan Sumber Data	76
D. Populasi dan Sampel	78
E. Teknik Pengumpulan Data	79
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	88
G. Teknik Analisis Data	89
BAB IV	104
PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	104
A. Deskripsi Data	104
1. Profil Sekolah SMPN 2 Banjarsari Lebak Banten	104

B. Hasil Penelitian.....	113
1. Perbedaan Motivasi Belajar siswa yang Menggunakan Model <i>Take and Give</i> Berbasis Media Game dan <i>Discovery Learning</i> pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Banjarsari	115
2. Perbedaan Hasil Belajar siswa yang Menggunakan Model <i>Take and Give</i> Berbasis Media Game dan <i>Discovery Learning</i> pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Banjarsari	128
3. Pengaruh Model <i>Take and Give</i> Berbasis Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa PAI di SMPN 2 Banjarsari	132
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	136
1. Analisis Perbedaan Motivasi Belajar siswa yang Menggunakan Model <i>Take and Give</i> Berbasis Media Game dan <i>Discovery Learning</i> pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Banjarsari	136
2. Analisis Perbedaan Hasil Belajar siswa yang Menggunakan Model <i>Take and Give</i> Berbasis Media Game dan <i>Discovery Learning</i> pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Banjarsari	140
3. Analisis Pengaruh Model Pembelajaran <i>Take and Give</i> Berbasis Media Game terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Banjarsari	143
D. Analisis dan Penawaran Gagasan Baru.....	146
E. Temuan Kebaruan dan Orisinalitas Penelitian.....	149
BAB V	151
PENUTUP	151
A. Simpulan	151
B. Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	154
LAMPIRAN	161
RIWAYAT HIDUP	216