

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kerangka Berpikir.....	7
F. Hipotesis Penelitian.....	10
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Media Pembelajaran.....	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Pengertian Media <i>Board Game</i>	16
3. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Board Game</i>	16
4. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Board Game</i>	17
B. Motivasi Belajar.....	18
1. Pengertian Motivasi Belajar	18
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	19
3. Indikator Motivasi Belajar	20
4. Manfaat Motivasi Belajar.....	21
C. Pembelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah (MA).....	22
1. Pengertian Akidah Akhlak	22
2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Akidah Akhlak	26

3. Ruang Lingkup Akidah Akhlak	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Pendekatan dan Metode penelitian.....	33
1. Pendekatan Penelitian	33
2. Metode Penelitian.....	33
B. Jenis dan Sumber Data	35
C. Teknik Pengumpulan Data	36
D. Uji Coba Instrumen Penelitian	38
E. Teknik Analisis Data.....	43
F. Tempat dan Waktu Penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Deskripsi Data.....	48
1. Sejarah Singkat MA Ar-Rosyidiyah	48
2. Visi dan Misi MA Ar-Rosyidiyah.....	49
3. Profil MA Ar-Rosyidiyah	50
4. Jumlah Siswa MA Ar-Rosyidiyah	50
5. Kurikulum MA Ar-Rosyidiyah.....	51
6. Jumlah Pendidik dan Tenaga Kependidikan	51
7. Sarana dan Prasarana yang ada di MA Ar-Rosyidiyah.....	53
8. Struktur Organisasi MA Ar-Rosyidiyah	55
B. Hasil Penelitian	55
1. Proses Penggunaan Media <i>Board Game</i> pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah, Cibiru, Bandung.....	55
2. Motivasi belajar siswa setelah menggunakan media <i>Board Game</i> pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah, Cibiru, Bandung.	63
3. Peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media <i>Board Game</i> pada mata pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah, Cibiru, Bandung.	65
C. Pembahasan Hasil Penelitian	69
1. Proses Penggunaan Media <i>Board Game</i> pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah, Cibiru, Bandung.....	69
2. Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak setelah menggunakan Media <i>Board Game</i> dikelas X MA Ar-Rosyidiyah, Cibiru, Bandung.	72

3. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa setelah Menggunakan Media <i>Board Game</i> pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak dikelas X MA Ar-Rosyidiyah, Cibiru, Bandung.	74
BAB V PENUTUP.....	76
A. Simpulan	76
B. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN	83
RIWAYAT HIDUP	116

