

DAFTAR ISI

ABSTRAK

LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

LEMBAR PERSETUJUAN

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR TABEL vi

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 Penelitian 4

E. Kerangka Berpikir..... 5

F. Hipotesis 9

G. Penelitian Terdahulu 9

BAB II KAJIAN TEORETIS 15

A. Model Pembelajaran Game Based Learning..... 15

B. Game Sabung Kalimat 24

C. Motivasi Belajar..... 26

D. Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti 29

E. Pengertian Jenazah..... 31

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	38
B. Jenis dan Sumber Data	38
C. Teknik Pengumpulan Data	39
D. Teknik Analisis Data	41
E. Waktu dan Tempat Penelitian	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Profil Lokasi Penelitian	51
1. Sejarah Singkat SMA Mekar Arum Kabupaten Bandung	51
2. Profil SMA Mekar Arum Kabupaten Bandung	52
2. Visi dan Misi SMA Mekar Arum Kabupaten Bandung	52
3. Ekstrakurikuler SMA Mekar Arum Kabupaten Bandung	53
B. Hasil Penelitian	55
1. Penerapan Model Game-based learning Berbantu Game Sambung Kalimat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	55
2. Motivasi Belajar Siswa dalam Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	62
3. Pengaruh Penerapan Model Game Based Learning Berbantu Game Sambung Kalimat pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan Motivasi belajar Siswa	65
C. Pembahasan Penelitian	71
1. Penerapan Model Game-based learning Berbantu Game Sambung Kalimat Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	71
2. Motivasi Belajar Siswa Setelah Penerapan Model game-based learning berbantu Game Sambung Kalimat Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti	73

3. Pengaruh Penerapan Model Game-based learning Berbantu Game Sambung Kalimat Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa...	75
BAB V PENUTUP.....	78
A. Simpulan.....	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	85

