

DAFTAR ISI

ABSTRAK

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Kerangka Berpikir	5
F. Hipotesis.....	8
G. Penelitian Terdahulu.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Metode <i>Role Playing</i> Berbantu <i>Duck Hunt Name Picker</i>	11
1. Metode <i>Role Playing</i>	11
2. <i>Duck Hunt Name Picker</i>	17
3. Langkah-langkah Metode <i>Role Playing</i> Berbantu <i>Duck Hunt Name Picker</i>	21
B. Aktivitas Belajar Pendidikan Agama Islam-Budi Pekerti (PAI-BP)	23
1. Aktivitas Belajar PAI-BP	23
2. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP).....	30
C. Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Berbantu <i>Duck Hunt Name Picker</i> terhadap Aktivitas Belajar PAI-BP	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	37
1. Pendekatan Penelitian	37
2. Metode Penelitian.....	37
B. Jenis dan Sumber Data	38
1. Jenis Data	38
2. Sumber Data.....	38
C. Teknik Pengumpulan Data	39
1. Jenis-jenis Instrumen Penelitian.....	39
2. Uji Instrumen Penelitian	47
D. Teknik Analisis Data	49
1. Statistik Deskriptif	49
2. Uji Prasyarat.....	51
3. Uji Mann Whitney.....	52
4. Uji <i>Effect Size</i>	53
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
1. Tempat penelitian	54
2. Waktu penelitian.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Kondisi Objektif Lokus Penelitian.....	56
1. Profil SMP Plus Al Ghifari.....	56
2. Visi dan Misi SMP Plus Al Ghifari	56
3. Tenaga Pendidik SMP Plus Al Ghifari.....	57
4. Peserta didik	58
5. Sarana dan Prasarana.....	58
6. Kurikulum dan Ekstrakurikuler.....	58
B. Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Pembelajaran PAI-BP pada Kelas VII SMP Plus Al Ghifari	59
C. Aktivitas Belajar Peserta Didik di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Pembelajaran PAI-BP pada Kelas VII SMP Plus Al Ghifari	66

D. Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Berbantu <i>Duck Hunt Name Picker</i> terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PAI-BP .	73
1. Uji Normalitas	73
2. Uji Mann Whitney terhadap Data <i>Pre-respond</i>	74
3. Uji Mann Whitney terhadap data <i>Post-respond</i>	75
4. Pengujian Hipotesis.....	76
E. Pembahasan Hasil Penelitian	77
1. Penggunaan Metode <i>Role Playing</i> di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Pembelajaran PAI-BP pada Kelas VII SMP Plus Al Ghifari.....	77
2. Aktivitas Belajar Peserta Didik di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol dalam Pembelajaran PAI-BP pada Kelas VII SMP Plus Al Ghifari	79
3. Pengaruh Metode <i>Role Playing</i> Berbantu <i>Duck Hunt Name Picker</i> terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik dalam Mata Pelajaran PAI-BP	82
BAB V PENUTUP.....	85
A. Simpulan.....	85
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN.....	91