

DAFTAR ISI

ABSTRAK

PERNYATAAN KARYA SENDIRI

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iv

DAFTAR TABEL vii

DAFTAR GAMBAR..... viii

DAFTAR LAMPIRAN ix

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Tujuan Penelitian..... 4

D. Manfaat Penelitian..... 4

E. Kerangka Berpikir 5

F. Hipotesis 8

G. Penelitian Terdahulu..... 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 13

A. *Game-Based Learning*..... 13

1. Pengertian *Game-Based Learning* 13

2. Elemen-Elemen *Game-Based Learning*..... 16

3. Landasan Teoritis *Game-Based Learning*..... 17

4. Implementasi *Game-Based Learning* dalam Pembelajaran PAI..... 19

B. Media Pembelajaran Quizlet 21

1. Pengertian Media Pembelajaran..... 21

2. Deskripsi Media Pembelajaran Quizlet..... 22

3. Fitur *Game-Based Learning* dalam Quizlet 23

4. Implementasi Quizlet dalam Pembelajaran PAI 28

C. *Learning Engagement* Siswa 29

1. Pengertian *Learning Engagement* 29

2. Indikator <i>Learning Engagement</i>	30
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi <i>Learning Engagement</i>	32
D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).....	35
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	35
2. Tujuan Pembelajaran PAI	36
3. Karakteristik Pembelajaran PAI di SMP.....	37
E. Implementasi <i>Game-Based Learning</i> melalui Quizlet sebagai Strategi Peningkatan <i>Learning Engagement</i> dalam Pembelajaran PAI.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	41
1. Pendekatan	41
2. Metode Penelitian.....	42
B. Jenis dan Sumber Data	42
1. Jenis Data	42
2. Sumber Data.....	43
C. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Instrumen Penelitian.....	44
2. Analisis Instrumen Penelitian	46
D. Teknik Analisis Data	49
1. Analisis Deskriptif	49
2. Analisis Inferensial.....	50
E. Tempat dan Waktu Penelitian	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	56
1. Profil Sekolah.....	56
2. Visi dan Misi Sekolah	56
3. Kondisi Peserta Didik	57
B. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian	57
1. Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Eksperimen	58
2. Pelaksanaan Pembelajaran pada Kelas Kontrol	59

C. Penyajian Data Penelitian.....	61
1. Deskripsi Data Pretest <i>Learning engagement</i>	61
2. Deskripsi Data Pretest <i>Learning engagement</i>	62
3. Deskripsi Data Gain Skor (N-Gain) <i>Learning engagement</i>	63
4. Deskripsi Data Observasi <i>Learning Engagement</i> Kelas Kontrol.....	64
5. Deskripsi Data Observasi <i>Learning Engagement</i> Kelas Kontrol.....	66
D. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	68
1. Uji Normalitas.....	68
2. Uji Homogenitas	69
3. Uji Hipotesis (Uji <i>Mann-Whitney U</i>)	70
4. Hasil Hipotesis	70
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
1. Implementasi Quizlet Berbasis <i>Game-Based Learning</i> pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas IX	71
2. Hasil Analisis Perbandingan Tingkat <i>Learning Engagement</i> antara Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	74
BAB V PENUTUP.....	78
A. Simpulan.....	78
1. Implementasi Quizlet Berbasis <i>Game-Based Learning</i> pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas IX	78
2. Implementasi Quizlet Berbasis <i>Game-Based Learning</i> pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas IX	78
B. Saran.....	79
1. Peserta Didik	79
2. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	80
3. Pihak Sekolah.....	80
4. Peneliti Selanjutnya.....	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	86
RIWAYAT HIDUP	107