

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
ملخص البحث	v
LEMBAR PERSETUJUAN.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI	xvi
DAFTAR ISI TABEL.....	xviii
DAFTAR ISI GAMBAR.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
A. Pengertian Model Pembelajaran <i>Digital Game-Based Learning (DGBL)</i>	20
B. Karakteristik Siswa Generasi Alfa: Analisis Struktur Kognitif dan Stimulasi Digital	21
C. Implikasi dalam Pembelajaran PAI.....	23
D. <i>GBL</i> dalam Perspektif Pendidikan Islam	26
E. Pengertian <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	27
F. Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI di SDN Ibu Dewi 1 Cianjur	30
G. Indikator Motivasi Belajar dalam PAI	31
H. Konsep <i>Al-Himmah</i> dalam Islam.....	31
I. Capaian Kognitif Siswa terhadap pembelajaran PAI di SDN Ibu Dewi 1 Cianjur	32
J. Konsep <i>Ulul Albab</i> : Integrasi Kecerdasan dan Kedalaman <i>Fahm</i>	33
K. Pembelajaran PAI di SDN Ibu Dewi 1 Cianjur	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	37
B. Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	40
C. Teknik Pengumpulan Data.....	41
D. Instrumen Penelitian	47
E. Teknik Analisis Data	48
F. Tempat dan Waktu Penelitian	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Hasil Penelitian	59
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	66
C. Pembahasan Penelitian	116
BAB V PENUTUP.....	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran	138
DAFTAR PUSTAKA.....	140
LAMPIRAN.....	146

