

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
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. Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	17
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	18
4. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran.....	20
B. <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i>	22
1. Pengertian <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i>	22
2. Tahapan Penggunaan <i>Quizizz</i>	24
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Quizizz</i>	31
C. Motivasi Belajar.....	32
1. Pengertian Motivasi Belajar	32
2. Macam-Macam Motivasi Belajar.....	37
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	39
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	42
B. Jenis dan Sumber Data.....	43

C. Teknik Pengumpulan Data.....	45
D. Teknik Analisis Data	47
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Deskripsi Data Penelitian.....	51
1. Profil Lokasi Penelitian.....	51
2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	52
3. Struktur Organisasi Sekolah.....	53
4. Jumlah Siswa.....	57
5. Kegiatan Intra dan Ekstrakurikuler	58
6. Sarana dan Prasarana Sekolah.....	58
B. Hasil Penelitian	60
1. Deskripsi Data.....	60
2. Uji Instrumen	68
C. Pembahasan Hasil Penelitian	74
1. Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 17 Kota Bandung (Kelas Kontrol)	74
2. Motivasi Belajar PAI Siswa Kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Bandung (Kelas Eksperimen)	75
3. Perbedaan Motivasi Belajar PAI Siswa Antara Kelas Yang Menggunakan Media Pembelajaran Konvensional Dengan Kelas Yang Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Edukasi <i>Quizizz</i>	75
BAB V PENUTUP.....	77
A. Simpulan	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	82
RIWAYAT HIDUP.....	104