

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
E. Kerangka Berpikir.....	7
F. Hipotesis Penelitian	10
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II KAJIAN TEORI.....	15
A. Media <i>Game QuizWhizzer</i>	15
1. Pengertian <i>Game QuizWhizzer</i>	15
2. Langkah-Langkah Media <i>Game QuizWhizzer</i>	17
3. Manfaat Penggunaan <i>Game QuizWhizzer</i> dalam Pembelajaran 18	
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game QuizWhizzer</i>	20
B. Hasil Belajar	21
1. Pengertian Hasil Belajar	21
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	23
3. Indikator Hasil Belajar.....	25
C. Pendidikan Agama Islam SMP.....	27
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam.....	27
2. Fungsi Pendidikan Agama Islam di SMP.....	28
3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam.....	30
4. Tujuan Pendidikan Agama Islam di SMP	33

D. Keterkaitan antara Penerapan Media <i>Game QuizWhizzer</i> dengan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	40
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	40
B. Populasi dan Sampel	41
C. Teknik Pengumpulan Data.....	41
D. Teknik Analisis Data	44
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Data.....	49
1. Profil Sekolah	49
2. Hasil Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media <i>Game QuizWhizzer</i>	51
3. Penerapan Media <i>Game QuizWhizzer</i> pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII SMP Al-Amanah	53
4. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media <i>Game QuizWhizzer</i> pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas VIII SMP Al-Amanah	55
B. Pengujian Hipotesis	56
1. Analisis Deskriptif	56
2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	59
3. Uji Normalitas	60
4. Uji Homogenitas	61
5. Uji Hipotesis	61
6. Uji Independent sample t-test	63
7. Uji N-Gain	64
C. Pembahasan Hasil Penelitian	67
1. Hasil Belajar Sebelum Menggunakan Penerapan Media <i>Game QuizWhizzer</i>	67

2. Penerapan Media <i>Game QuizWhizzer</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas VIII di SMP Al-Amanah Bandung	69
3. Peningkatan Hasil Belajar Setelah Menggunakan Media <i>Game QuizWhizzer</i>	72
BAB V PENUTUP.....	75
A. Simpulan	75
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	82

