

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
1. Manfaat Teoritis.....	6
2. Manfaat Praktis	6
E. Kerangka Berpikir.....	7
F. Hipotesis	10
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	19
A. Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	19
1. Pengertian Metode Pembelajaran Gamifikasi	20
2. Manfaat Penggunaan Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	23
3. Kelebihan dan Kelemahan metode pembelajaran gamifikasi....	25
4. Langkah-langkah Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	27
B. Hasil Belajar	29
1. Pengertian Hasil Belajar	29
2. Kriteria atau Indikator Hasil Belajar.....	31
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	34
4. Penilaian Hasil Belajar	36
C. Pendidikan Agama Islam di SMA	37
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam di SMA	37
2. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam di SMA	40
3. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam di SMA	42

4. Pengembangan Materi Masa Kejayaan Islam.....	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	49
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	49
B. Jenis dan Sumber Data.....	50
1. Jenis Data.....	50
2. Sumber Data.....	51
3. Tingkat Kesukaran.....	52
C. Teknik Pengumpulan Data.....	53
1. Observasi.....	53
2. Wawancara.....	53
3. Tes.....	54
D. Teknik Analisis Data.....	55
1. Mengukur Validitas Soal.....	55
2. Reliabilitas.....	56
3. Daya Pembeda.....	56
4. Uji Normalitas.....	57
5. Uji Homogenitas.....	59
6. Uji Hipotesis.....	60
7. Uji Normal Gain.....	61
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	61
1. Tempat.....	61
2. Waktu.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Deskripsi Data (termasuk profil lokus penelitian).....	63
1. Profil Lokus Penelitian.....	63
2. Penggunaan Metode Pembelajaran Gamifikasi.....	66
3. Kegiatan Uji Coba Soal.....	69
B. Pengujian Hipotesis Penelitian.....	74
1. Validitas Soal.....	74
2. Reliabilitas Instrumen.....	76
3. Daya Pembeda.....	77

4. Kesukaran	79
5. Uji Normalitas	80
6. Uji Homogenitas	81
7. Uji Hipotesis N-Gain	81
C. Pembahasan Hasil Penelitian	83
1. Pelaksanaan Metode Pembelajaran Gamifikasi	83
2. Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Gamifikasi	85
3. Pengaruh Metode Pembelajaran Gamifikasi terhadap Hasil Belajar Siswa	86
BAB V PENUTUP.....	88
A. Simpulan	88
B. Saran	89
1. Peningkatan Kualitas Soal:	89
2. Pengembangan Materi Pembelajaran:	89
3. Pemantauan dan Evaluasi Berkelanjutan:	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN.....	95