

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
ملخص	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Perumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Hipotesis Penelitian	9
E. Kegunaan Penelitian	10
1. Secara teoritis	10
2. Secara praktis	10
F. Penegasan Istilah	11
1. Konseptual	11
2. Operasional	13

G.	Sistematika Pembahasan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA		15
A.	Deskripsi Teori	15
1.	Media Pembelajaran	15
2.	<i>Game</i> Edukasi Berbasis Android	19
3.	Capaian Pembelajaran Nilai Agama dan Budi Pekerti.....	24
B.	Kerangka Berfikir	27
1.	Kerangka Teoritis.....	27
2.	Kerangka Konseptual	29
C.	Pengajuan Hipotesis.....	31
D.	Penelitian Terdahulu	31
BAB III METODE PENELITIAN		37
A.	Langkah-langkah Penelitian	37
1.	Jenis Penelitian.....	37
2.	Desain Penelitian.....	38
B.	Metode Penelitian	47
1.	Populasi dan Sampel	47
2.	Teknik Pengumpulan Data	48
3.	Instrumen Penelitian.....	50
4.	Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		58
A.	Deskripsi Hasil Pengembangan Produk.....	58
B.	Pembahasan Produk.....	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		91
A.	Kesimpulan	91
B.	Saran	92

DAFTAR RUJUKAN	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	97
BIODATA PENULIS	143