

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
TRANSLITERASI.....	xvii
ABSTRAK.....	xxv
<i>ABSTRACT</i>	xxvi
المخلص	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	7

D. Kegunaan Penelitian	7
E. Penegasan Istilah.....	8
F. Sistematika Penulisan	12
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Deskripsi Teori.....	14
1. Game Edukasi Digital	14
2. <i>Zep Quiz</i>	17
3. Motivasi Belajar	25
4. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis.....	31
B. Penelitian Terdahulu	37
C. Kerangka Teoritik	49
BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Rancangan Penelitian.....	52
B. Kehadiran Peneliti.....	53
C. Lokasi Penelitian.....	54
D. Data Dan Sumber Data	55
E. Teknik Pengumpulan Data	56
F. Analisis Data	61
G. Pengecekan Keabsahan Data	62
H. Tahapan-Tahapan Penelitian.....	65
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	68
A. Paparan Data	68
B. Temuan Data	95
BAB V PEMBAHASAN	98
A. Motivasi belajar siswa sebelum penerapan Game Edukasi Digital Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar	98
B. Motivasi belajar siswa sesudah penerapan Game Edukatif Digital Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar	108

C. Faktor Pendukung dan Penghambat motivasi belajar siswa melalui Game Edukasi Digital terhadap Mata Pelajaran Al-Quran Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar.....	118
BAB VI PENUTUP	125
A. Kesimpulan	125
B. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA.....	125