

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>.....</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>.....i</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>.....iv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>.....vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>.....viii</b>
<b>DAFTAR GRAFIK.....</b>	<b>.....ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>.....1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	.....1
B. Rumusan Masalah .....	.....4
C. Tujuan Penelitian.....	.....4
D. Manfaat Penelitian.....	.....5
E. Kerangka Berpikir .....	.....6
F. Hipotesis Penelitian.....	.....11
G. Hasil Penelitian yang Relevan.....	.....11
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>.....13</b>
A. Game Kahoot dalam Pembelajaran .....	.....13
1. Pengertian Pembelajaran.....	.....13
2. Media Pembelajaran.....	.....15
3. Pengertian <i>Game Kahoot</i> .....	.....16
4. Langkah-langkah <i>Game Kahoot</i> dalam Pembelajaran .....	.....29
5. Manfaat Penggunaan <i>Game Kahoot</i> dalam Pembelajaran .....	.....30
6. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Kahoot</i> dalam pembelajaran .....	.....30

B. Aktivitas Belajar.....	31
1. Pengertian Aktivitas Belajar .....	31
2. Prinsip-prinsip Belajar Siswa Aktif .....	33
3. Indikator Aktivitas Belajar.....	35
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas .....	36
5. Ciri-ciri Belajar Siswa Aktif .....	37
6. Keuntungan dari Penggunaan Prinsip Keaktifan .....	37
C. Keterkaitan antara <i>Game Kahoot</i> dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa.....	38
D. PAI sebagai Mata Pelajaran di SMP .....	39
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam di SMP .....	39
2. Fungsi Pendidikan Agama Islam di SMP .....	41
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam di SMP.....	41
4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam di SMP .....	43
E. Meneladani Sifat-sifat Mulia Para Rasul Allah SWT .....	45
1. Pengertian Iman Kepada Rasul .....	45
2. Tugas Para Rasul.....	45
3. Sifat-sifat Para Rasul.....	46
4. Kisah Dakwah 25 Rasul .....	47
5. Rasul Ulul Azmi.....	60
6. Hikmah Beriman kepada Rasul Allah SWT .....	61

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....62**

A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	62
1. Pendekatan Penelitian .....	62
2. Metode Penelitian.....	62
B. Jenis dan Sumber Penelitian.....	65
1. Jenis Data Penelitian .....	65
2. Sumber Data Penelitian.....	65
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	65
1. Tempat Penelitian.....	65

2. Waktu Penelitian .....	66
D. Tempat Pengumpulan Data Penelitian .....	67
E. Teknik Analisis Data Penelitian .....	69
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>71</b>
A. Hasil Penelitian .....	71
1. Kondisi Obyektif Latar Belakang Penelitian .....	71
2. Kondisi Hasil Aktivitas Belajar Siswa kelas VIII A Sebelum Penerapan <i>Game Kahoot</i> Dalam Pembelajaran PAI .....	75
3. Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Menerapkan <i>Game Kahoot</i> .....	83
4. Kondisi Hasil Aktivitas Belajar Siswa Setelah Menerapkan <i>Game Kahoot</i> dalam Pembelajaran PAI .....	114
B. Pembahasan .....	117
1. Hasil Aktivitas Belajar Siswa Sebelum Menggunakan <i>Game Kahoot</i> dalam Pembelajaran PAI .....	117
2. Proses Penerapan <i>Game Kahoot</i> dalam Pembelajaran PAI .....	118
3. Peningkatan Hasil Aktivitas Belajar Siswa Setelah Menggunakan <i>Game Kahoot</i> dalam Pembelajaran PAI .....	120
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>122</b>
A. Simpulan.....	122
B. Saran.....	123
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>124</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	