

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	3
C. Tujuan penelitian.....	4
D. Kegunaan penelitian.....	4
E. Definisi istilah	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	

A. Tinjauan Teori Tentang Penerapan Metode Pembelajaran Permainan (Games) pada Mata Pelajaran Fiqih	7
1. Pengertian Metode Permainan (Games) dalam pembelajaran	7
a. Pengertian Metode Permainan	7
b. Pengertian dan Hakikat Permainan.....	9
c. Permainan Edukatif	10
d. Manfaat Permainan	11
e. Bentuk Permainan.....	12
f. Pengertian Pembelajaran	12
g. Aspek-Aspek Pembelajaran.....	13
h. Pengertian Fiqih.....	14
i. Objek Kajian Ilmu Fiqh	17
j. Tema Kelas VII, VIII, IX Mata Pelajaran Fiqih	18
B. Tinjauan Teori Tentang Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Metode Dalam Pembelajaran Permainan (Games)	22
1. Faktor Pendukung.....	22
2. Faktor Penghambat.....	23
C. Tinjauan Teori Tentang Semangat Belajar Siswa.....	24
1. Pengertian Semangat Belajar Siswa	24
2. Ciri-Ciri Siswa Yang Semangat	25
D. Tinjauan Tentang Penerapan Metode Pembelajaran Permainan dalam Menumbuhkan Semangat Belajar Siswa	25
1. Pengelolaan permainan.....	25

2. Pengendalian aktivitas permainan	26
3. Langkah-Langkah penerapan metode permainan dalam pembelajaran.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	30
B. Kehadiran Peneliti.....	31
C. Lokasi Penelitian.....	31
D. Sumber Data.....	32
E. Prosedur Pengumpulan Data.....	32
F. Analisis Data	35
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	39
H. Tahapan-tahapan Penelitian	40
BAB IV PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN	
.....	42
A. Paparan Data	42
B. Temuan Penelitian.....	63
C. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP.....	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	76
DAFTAR RUJUKAN	78
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	82

RIWAYAT HIDUP..... 119