

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	10
1. Tinjauan Tentang Game Online	10
2. Tinjauan Tentang Game Online Mobile Legends Bang-bang (MLBB).....	15
3. Tinjauan Tentang Kemampuan Kognitif.....	28
4. Tinjauan Tentang Pembelajaran	36
5. Tinjauan Tentang Pendidikan Agama Islam	42
B. Penelitian Terdahulu.....	48
C. Kerangka Berfikir	51
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	53
B. Setting Penelitian	54
C. Subyek dan Obyek Penelitian.....	54
D. Sumber Data	54
E. Teknik Pengumpulan Data	55
F. Uji Keabsahan Data	58
G. Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Obyek Penelitian	63

1. Sejarah Berdirinya SMK NU Ma'arif Kudus	63
2. Letak Geografis SMK NU Ma'arif Kudus	65
3. Profil SMK NU Ma'arif Kudus	65
4. Visi, Misi dan Kebijakan Mutu SMK NU Ma'arif Kudus.....	67
5. Struktur Organisasi SMK NU Ma'arif Kudus	68
6. Keadaan Guru dan Karyawan SMK NU Ma'arif Kudus.....	68
7. Keadaan Peserta didik SMK NU Ma'arif Kudus	69
8. Keadaan Sarana dan Prasarana SMK NU Ma'arif Kudus.....	69
B. Deskripsi Hasil Penelitian.....	70
1. Implikasi <i>Game Online Mobile Legends</i> dalam Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 pada pembelajaran PAI di SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus	70
2. Kendala dan Solusi yang dilakukan dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.....	86
C. Analisis hasil Penelitian.....	92
1. Analisis Implikasi <i>Game Online Mobile Legends</i> dalam Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 Pada Pembelajaran PAI SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.....	92
2. Analisis Kendala dan Solusi yang dilakukan dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Kelas XII TPL 2 yang Bermain	105
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan.....	112
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Tampilan Tampilan <i>Lobby Game Online Mobile Legends</i>	18
Gambar 2. 2	Tampilan Profil Akun Pemain <i>Game Online Mobile Legends</i>	19
Gambar 2. 3	Tampilan Hero Favorit Pemain <i>Game Online Mobile Legends</i>	19
Gambar 2. 4	Tampilan <i>Room</i> Pemain <i>Game Online Mobile Legends</i> sebelum <i>Match</i>	19
Gambar 2. 5	Tampilan <i>Draft</i> Sebelum Pemain Memasuki Pertandingan	19
Gambar 2. 6	<i>Loading Screen</i> Pemain Saat Memasuki <i>Match</i>	20
Gambar 2. 7	Hasil Akhir dari <i>Match</i>	20
Gambar 2. 8	Kerangka Berfikir	52
Gambar 4. 1	Jadwal Blok kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus.....	72
Gambar 4. 2	Kegiatan pembelajaran PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kudus.....	74
Gambar 4. 3	Kegiatan sesi tanya jawab pembelajaran PAI kelas XII TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus	77
Gambar 4. 4	Evaluasi Ulangan Harian Ke-1	82
Gambar 4. 5	Evaluasi Ulangan Harian Ke-2.....	82
Gambar 4. 6	Evaluasi Ulangan Harian Ke-3.....	82
Gambar 4. 7	Kegiatan Shalat Dzuhur berjama'ah.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Rekap Ulangan Pembelajaran PAI Kelas XII
TPL 2 SMK NU Ma'arif Kaliwungu Kudus..... 80

