

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fauzul Adzim
NIM : 232621103
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan bahwa naskah tesis yang berjudul **“PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN GAME EDUKASI TERHADAP SIKAP MODERASI BERAGAMA SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK** (Studi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Serang, Banten)” secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Apabila di kemudian hari ternyata terbukti secara meyakinkan bahwa sebagian maupun keseluruhan dari tesis ini merupakan hasil plagiat, saya bersedia menerima sanksi dan konsekuensinya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Serang, 14 Januari 2026

Saya yang menyatakan,



Fauzul Adzim
NIM: 232621103

PENGESAHAN

Tesis berjudul : **PENGARUH PEMBELAJARAN
BERBASIS PROYEK DAN *GAME*
EDUKASI TERHADAP SIKAP MODERASI
BERAGAMA SISWA PADA MATA
PELAJARAN AKIDAH AKHLAK** (Studi di
Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Serang,
Banten)

Nama : Fauzul Adzim
NIM : 232621103
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Tanggal Ujian : 03 Januari 2026

Telah dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan.

Serang, 14 Januari 2026

Direktur,

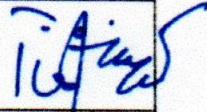
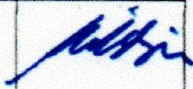


Prof. Dr. Wasehudin, M.SI.
NIP: 197012172008011008

PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS

Tesis berjudul : **PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN GAME EDUKASI TERHADAP SIKAP MODERASI BERAGAMA SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK** (Studi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Serang, Banten)
 Nama : Fauzul Adzim
 NIM : 232621103
 Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Diuji dan dinyatakan lulus pada tanggal: 03 Januari 2026

TIM PENGUJI				
No	Jabatan	Nama	Tanggal	Tanda Tangan
1	Ketua Penguji	<u>Dr. Lalu Turjiman Ahmad, M.A.</u> NIP. 198209112009121005	13/1/26	
2	Sekretaris	<u>Dr. Fandy Adpen Lazzavietamsi, M.H.</u> NIP. 198705232020121006	14/1/26	
3	Penguji I	<u>Dr. Apud, M.Pd.</u> NIP. 19710117 2003121002	13/1/26	
4	Penguji II	<u>Dr. H. Machdum Bachtiar, M.Pd.</u> NIP. 196310271989031003	14/1-26	
5	Pembimbing I	<u>Prof. Dr. H. Ilzamudin, M.A.</u> NIP. 196108291990031002	13/1/26	
6	Pembimbing II	<u>Dr. Kholid, M.Si.</u> NIP. 196502161999031001	13/1/26	

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.
Direktur Program Pascasarjana
UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten
Di Serang

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul: **PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK DAN GAME EDUKASI TERHADAP SIKAP MODERASI BERAGAMA SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK** (Studi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Serang, Banten)

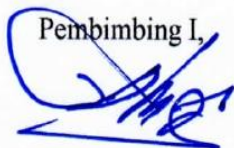
Yang ditulis oleh:

Nama	: Fauzul Adzim
NIM	: 232621103
Jenjang	: Magister (S2)
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

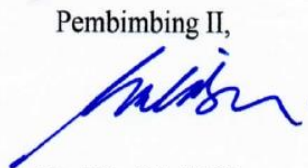
Kami telah bersepakat bahwa tesis magister tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten untuk diajukan guna mengikuti UJIAN TESIS dalam rangka memperoleh gelar M.Pd. (Magister Pendidikan).

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Serang, 24 November 2025

Pembimbing I,


Prof. Dr. H. Ilzamudin, M.A.
NIP. 196108291990031002

Pembimbing II,


Dr. Kholid, M.Si.
NIP. 196502161999031001

ABSTRAK

Fauzul Adzim. NIM. 232621103. Judul Tesis: Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek dan *Game* Edukasi terhadap Sikap Moderasi Beragama Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak (Studi di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Serang, Banten)

Di tengah arus informasi digital yang masif, penanaman sikap moderasi beragama menjadi prioritas krusial, terutama di lingkungan pendidikan Islam setingkat Madrasah Aliyah. Sikap yang kokoh ini merupakan benteng vital dari ekstremisme dan liberalisme. Oleh karena itu, penelitian ini hadir sebagai upaya inovatif dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak, menjawab tantangan era digital dengan menguji efektivitas dua intervensi modern: Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PjBL) yang mendorong kontekstualisasi nilai-nilai agama, serta *Game* Edukasi sebagai sarana pembelajaran interaktif. Penelitian ini bertujuan utama untuk menganalisis secara empiris pengaruh kedua model pembelajaran tersebut terhadap pembentukan sikap moderasi beragama siswa di MAN 1 Kota Serang.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Serang. Populasi penelitian berjumlah 297 siswa, dengan sampel penelitian sebanyak 40 siswa, sekitar 13% dari populasi, persentase ini sudah proporsional untuk validitas data. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode survei. Teknik pengumpulan data: Angket (Kuesioner), dokumentasi, dan observasi. Analisis data menggunakan metode statistik SPSS IBM 25.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (X_1) terhadap sikap moderasi beragama (Y) diperoleh ($2,01 > 1,68$), maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien model pembelajaran berbasis proyek (X_1) secara parsial berpengaruh signifikan terhadap sikap moderasi beragama. Pengaruh *game* edukasi (X_2) terhadap sikap moderasi beragama (Y) diperoleh ($1,72 > 1,68$), maka H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa koefisien *game* edukasi secara parsial berpengaruh signifikan terhadap sikap moderasi beragama. Pembelajaran berbasis proyek dan *game* edukasi secara simultan tidak berpengaruh terhadap sikap moderasi beragama pada mata pelajaran Akidah Akhlak yang ditunjukkan oleh tingkat signifikansi F p value $0,264 > 0,05$ dan Adjusted R-square sebesar 1,38. Adapun model pembelajaran berbasis proyek, *game* edukasi mempengaruhi sikap moderasi beragama siswa MAN 1 Kota Serang, dengan perolehan r hit = $(0,103) < r$ tabel $(0,312)$ pada taraf signifikan 5%, yang menunjukkan bahwa besarnya pengaruh model pembelajaran berbasis proyek, *game* edukasi terhadap sikap moderasi beragama adalah 10% dalam artian bahwa 90% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diamati dalam penelitian dan harus melakukan tindakan penelitian lanjutan.

Kata Kunci : Pembelajaran Berbasis Proyek, *Game* Edukasi, Sikap Moderasi Beragama

صورة تجريدية

فوزالعظيم. نيم. 232621103. أثر نوع التعليم القائم على المشاريع والألعاب التعليمية على موقف الطلاب الوسطية في مادة العقيدة والأخلاق (دراسة الحالة بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى سيرانج، بنتن)

في أثناء التدفق الهائل للمعلومات الرقمية، خاصة في البيئات التعليمية بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى سيرانج. هذا الموقف الحازم هو حصن حيوي ضد التطرف والليبرالية. لذلك، تُقدم هذه الدراسة كجهد مبتكر في موضوع العقيدة والأخلاق، استجابة لتحديات العصر الرقمي من خلال اختبار فعالية تدخلين حديثين: نموذج التعلم القائم على المشاريع ، الذي يشجع على وضع القيم الدينية في سياقها، والألعاب التعليمية كوسيلة للتعلم التفاعلي. الهدف الرئيسي من هذه الدراسة هو التحليل التجريبي لتأثير هذين النموذجين التعليميين على تكوين موقف الطلاب الوسطية لدى بمدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى سيرانج.

هذا البحث تقام في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى سيرانج. مجتمع الحسابي عددهم 297 طالباً، بعينتها بعدد 40 طالباً، قيمة 13% من مجتمع الحسابي هذه النسبة تناسب مع صلاحية البيانات. استخدام هذا البحث هو المدخل الكمي بطريقة الوصفية، بأسلوب جمع البيانات: الاستبيانات والوثائق، والملاحظة. تقام تحليل البيانات استخدام الباحث طريقة الإحصائي.

نتائج هذا البحث تدل على أثر نوع التعليم القائم على المشاريع مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى سيرانج، أما الحصول على $(1,68 < 2,01)$ فا الفرضية الاول مقبولة والفرضية الصفريه مردودة. الباحث يستخلص أن أثر نوع التعليم القائم على المشاريع على موقف الطلاب الوسطية في مادة العقيدة والأخلاق معتدلاً في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى سيرانج . أثر الألعاب التعليمية على موقف الطلاب الوسطية في مادة العقيدة والأخلاق أما الحصول على $(1,68 < 1,72)$ فا الفرضية الاول مقبولة والفرضية الصفريه مردودة الباحث يستخلص أن أثر الألعاب التعليمية على موقف الطلاب الوسطية في مادة العقيدة والأخلاق معتدلاً في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى سيرانج. نوع التعلم القائم على المشاريع والألعاب التعليمية غير المعتدلة على موقف الطلاب الوسطية في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الأولى سيرانج تدل على ف قيمة $0,264 > 0,005$ و ر الحسابية 1,38. أما نوع التعلم القائم على المشاريع والألعاب التعليمية غير المعتدلة على موقف الطلاب الوسطية حيث بلغت قيمة ر الحسابية هي $(0,103)$ < ر الجدولية هي $(0,312)$ عند مستوى دلالة 5%. يبلغ حجم تأثير نموذج التعلم القائم على المشاريع والألعاب التعليمية على موقف الطلاب الوسطية المعتدلة 10%، مما يعني أن 90% يتأثر بمتغيرات أخرى لم يتم ملاحظتها في هذه الدراسة، مما يستلزم إجراء مزيد من البحث.

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على المشاريع، الألعاب التعليمية، موقف الطلاب الوسطية الدينية

ABSTRACT

Fauzul Adzim. NIM. 232621103. Thesis Title: The Influence of Project Based Learning (PjBL) and Educational Games on Students' Religious Moderation Attitude in Akidah Akhlak Subject (A Study at MAN 1 Kota Serang, Bnaten)

Amid the massive flow of digital information, fostering a religious moderation attitude has become a crucial priority, particularly within Islamic secondary education (Madrasah Aliyah). This attitude functions as a preventive safeguard against tendencies toward extremism and ideological deviation. Accordingly, this study proposes an innovative instructional approach in the Akidah Akhlak (Islamic Creed and Morals) subject by examining the effectiveness of two contemporary learning models: Project-Based Learning (PjBL), which facilitates the contextualization of religious values, and educational games as interactive learning media. This study aims to empirically analyze the influence of these learning models on students' religious moderation attitudes at MAN 1 Kota Serang.

This research employed a quantitative approach using a survey method. The study population consisted of 297 students, from which 40 students (13%) were selected as the sample, a proportion considered sufficient to ensure data validity. Data were collected through questionnaires, documentation, and observation, and analyzed using IBM SPSS Statistics version 25.

The findings reveal that Project-Based Learning (X1) has a statistically significant partial effect on religious moderation attitudes (Y), as indicated by the t-value ($2.01 > 1.68$), leading to the acceptance of the alternative hypothesis (H_a). Similarly, educational games (X2) also show a significant partial effect ($1.72 > 1.68$). However, the simultaneous implementation of Project-Based Learning and educational games does not demonstrate a statistically significant effect, as indicated by an F-test significance value of $0.264 > 0.05$ and an Adjusted R Square value of 0.103. This result suggests that the two instructional models account for only 10% of the variance in students' religious moderation attitudes, while the remaining 90% is influenced by other variables beyond the scope of this study, indicating the need for further research.

Keywords: *Project-Based Learning, Educational Games, Religious Moderation Attitude*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan nikmat, rahmat serta hidayah yang tiada henti-hentinya. Sholawat beserta salam semoga selalu terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. sebagai panutan kita semua. Tesis ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karenanya peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Ishom, M.Ag., Rektor UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah berjasa besar dalam memimpin UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
2. Bapak Prof. Dr. Wasehudin, M.SI., Direktur Pascasarjana UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan ilmu dan persetujuan kepada peneliti untuk menyusun tesis;
3. Ibu Dr. Hj. Fitri Hilmiyati, M.Ed., Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam yang telah mempermudah proses penulisan tesis ini;
4. Bapak Prof. Dr. H. Ilzamuddin, M.A., Pembimbing I yang telah membimbing, mengarahkan, mendidik, dan memotivasi peneliti;
5. Bapak Dr. Kholid, M.A., Pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, mendidik, dan memotivasi peneliti;
6. Bapak Dr. Apud, M.Pd., Penguji I yang telah membimbing dan memberi arahan hingga tesis ini terselesaikan;
7. Dr. H. Machdum Bachtar, M.Pd., Penguji II yang telah membimbing dan memberi arahan hingga tesis ini terselesaikan;
8. Bapak Muamar Hadafi, S.Pd., M.P.Mat., Kepala Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Serang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian sehingga kami bisa melaksanakan penelitian ini dengan baik;

9. Dewan Guru dan Tenaga Kependidikan MAN 1 Kota Serang yang telah membantu dalam proses penelitian;
10. Seluruh Siswa kelas XII MAN 1 Kota Serang yang telah membantu bekerjasama sehingga peneliti dapat mudah dalam proses pengumpulan data;
11. Bapak dan Ibu Dosen Pascasarjana yang telah mengajar dan mendidik peneliti selama kuliah di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten;
12. Civitas Akademika UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten yang telah memberikan bekal pengetahuan dan pengalaman berharga selama peneliti kuliah;
13. Abah, Emma, istri dan anak-anak dan adik-adik tercinta yang telah mendukung dan memberikan motivasi dan do'a terbaiknya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan tesis;
14. Teman-teman kelas PAI A Reguler 1 dan semua pihak yang telah memberikan motivasi dan do'a terbaiknya kepada peneliti.

Serang, 03 Januari 2026

Peneliti,



Fauzul Adzim
NIM. 232621103

DAFTAR TRANSLITERASI

Di dalam naskah Tesis ini banyak dijumpai nama dan istilah teknis (*technical term*) yang berasal dari bahasa Arab ditulis dengan huruf Latin. Pedoman transliterasi yang digunakan untuk penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

Konsonan

No	Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
1	ا		ط	t
2	ب	B	ظ	z
3	ت	T	ع	
4	ث	Th	غ	Gh
5	ج	J	ف	F
6	ح	h	ق	Q
7	خ	Kh	ك	K
8	د	D	ل	L
9	ذ	Dh	م	M
10	ر	R	ن	N
11	ز	Z	و	W
12	س	S	ه	H
13	ش	Sh	ء	

14	ص	ş	ي	Y
15	ض	đ		

Sumber: Kate L. Turabian. A Manual of Writer of Term Paper, Dissertation (Chicago and London: The University of Chicago Press, 1987).

Vokal

Vokal Tunggal (*monoftong*)

Tanda dan Huruf Arab	Nama	Indonesia
-	<i>fatḥah</i>	A
-	<i>Kasrah</i>	I
-	<i>Dammah</i>	U

Catatan: Khusus untuk hamzah, penggunaan apostrof hanya U berlaku jika hamzah ber-ḥarakat sukun atau didahului oleh huruf yang ber-ḥarakat sukun. Contoh: iqtidâ (ءاضتقا)

Vokal Rangkap (*diftong*)

Tanda dan Huruf Arab	Nama	Indonesia	Keterangan
يَ -	<i>fatḥah</i> dan <i>ya</i>	<i>Ay</i>	a dan y
وَ -	<i>fatḥah</i> dan <i>wawu</i>	<i>Aw</i>	a dan w

Contoh : *alayh* (هيلع)

: *mawḍû* (عوضوم)

Vokal Panjang (*mad*)

Tanda dan Huruf Arab	Nama	Indonesia	Keterangan
اَ	<i>fatḥah</i> dan <i>Alif</i>	Â	a dan garis di atas
يَ	kasrah dan ya	Î	i dan garis di atas
وُ	ḍammah dan wawu	Û	u dan garis di atas

Contoh : *al-jamâah* (جامعة)

: *ghalîzan* (اظيلغ)

: *yadûru* (رودي)

Tâ Marbûṭah

Transliterasi untuk tâ marbûṭah تاء dua: Jika hidup, (menjadi muḍâf) transliterasinya adalah t. Jika r tau sukun, transliterasinya adalah h.

Contoh : *sharîat al-islâm*

: *al-baqarah*

Penulisan Huruf Kapital

Penulisan huruf besar dan kecil pada kata, phrase (ungkapan) atau kalimat yang ditulis dengan transliterasi Arab-Indonesia mengikuti ketentuan penulisan yang berlaku dalam tulisan. Huruf awal (initial letter) untuk nama diri, tempat, judul buku, lembaga dan yang lain ditulis dengan huruf besar.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR TRANSLITERASI	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah	11
D. Batasan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Kegunaan Penelitian	13
G. Penelitian Terdahulu	15
H. Kebaruan Penelitian	25
BAB II KAJIAN TEORI.....	26
A. Teori Relevan	26
1. Pembelajaran Berbasis Proyek.....	26
a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek.....	26
b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek	33

c. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Proyek	36
d. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Proyek	41
2. <i>Game</i> Edukasi	46
a. Pengertian <i>Game</i> Edukasi	46
b. Macam-macam <i>Game</i> Edukasi	50
c. Langkah-langkah Penggunaan <i>Game</i> Edukasi dalam Pembelajaran.....	57
d. Manfaat <i>Game</i> Edukasi.....	62
3. Sikap Moderasi Beragama	67
a. Pengertian Sikap.....	67
b. Pengertian Moderasi Beragama	78
c. Karakteristik Moderasi Bergama.....	91
d. Indikator Moderasi Bergama.....	95
4. Pembelajaran Akidah Akhlak.....	99
a. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak.....	99
b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak.....	106
c. Ruang Lingkup Pembelajaran Akidah Akhlak	109
d. Implementasi Moderasi Beragama dalam Pembelajaran Akidah Akhlak	114
B. Kerangka Konsep	116
C. Hipotesis Penelitian.....	120
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	122
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	122
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	125
C. Populasi dan Sampel Penelitian	126
D. Teknik Pengumpulan Data	130
E. Instrumen Penelitian.....	135

F. Teknik Analisis Data	147
G. Hipotesis Statistik	157
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	196
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	196
1. Analisis Statistik Deskriptif Variabel Pembelajaran Berbasis Proyek.....	196
2. Analisis Statistik Deskriptif Variabel <i>Game</i> Edukasi	198
3. Analisis Statistik Deskriptif Variabel Sikap Moderasi Beragama	200
B. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	202
1. Uji Validitas.....	202
2. Uji Reliabilitas	206
C. Uji Prasyaratan Analisis	208
1. Uji Normalitas.....	208
2. Uji Heteroskedastisitas	210
3. Uji Multikolinieritas.....	211
D. Pengujian Hipotesis	213
1. Uji Analisis Regresi Berganda	213
2. Uji Koefisien Determinasi	215
3. Uji T	216
4. Uji F	218
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	220
1. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek (X1) terhadap Sikap Moderasi Beragama (Y).....	221
2. Pengaruh <i>Game</i> Edukasi (X2) terhadap Sikap Moderasi Beragama (Y).....	223
3. Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek (X1), <i>Game</i> Edukasi (X2) terhadap Sikap Moderasi Beragama (Y)	223

BAB V PENUTUP	230
A. Kesimpulan	230
B. Implikasi.....	231
C. Saran.....	234
DAFTAR PUSTAKA	238
LAMPIRAN	249

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model PjBL	40
Tabel 2.2 Kategori Respon Sikap	76
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	126
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Kelas XII	129
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Variabel X ₁	137
Tabel 3.4 Skala penilaian Variabel X ₁	139
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Variabel X ₂	141
Tabel 3.6 Skala penilaian Variabel X ₂	143
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Variabel Y	145
Tabel 3.8 Skala penilaian Variabel Y	146
Tabel 3.9 Klasifikasi Koefesien Reliabilitas Guliford	150
Tabel 4.1 Statistik Pembelajaran Berbasis Proyek.....	161
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pembelajaran Berbasis Proyek	161
Tabel 4.3 Statistik <i>Game</i> Edukasi.....	163
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi <i>Game</i> Edukasi.....	163
Tabel 4.5 Statistik Sikap Moderasi Beragama	165
Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Sikap Moderasi Beragama.....	165
Tabel.4.7 Uji Validitas Variabel Pembelajaran Proyek (X ₁).....	167
Tabel.4.8 Uji Validitas Variabel <i>Game</i> Edukasi (X ₂)	168
Tabel.4.9 Uji Validitas Variabel Sikap Moderasi Beragama (Y)	169
Tabel 4.10 Uji Reliabilitas Variabel Pembelajaran Proyek (X ₁)	171
Tabel 4.11 Uji Reliabilitas Variabel <i>Game</i> Edukasi (X ₂)	171
Tabel 4.12 Uji Reliabilitas Variabel Sikap Moderasi Beragama	172
Tabel 4.13 Hasil Kolmogrov-Smirnov	209
Tabel 4.14 Hasil Uji Multikolinieritas	212

Tabel 4.15 Hasil Uji Regresi Berganda	213
Tabel 4.16 Hasil Uji Koefisien Determinasi	215
Tabel 4.17 Hasil Uji Hipotesis T	216
Tabel 4.18 Hasil Uji Hipotesis F	219

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konsep	120
Gambar 2.2 Hubungan Variabel.....	121
Gambar 3.1 Model Analisis Jalur.....	124
Gambar 4.1 Histogram Variabel X1	198
Gambar 4.2 Histogram Variabel X2	200
Gambar 4.3 Histogram Variabel Y	202
Gambar 4.4 Kurva Histogram.....	210
Gambar 4.5 Hasil Heteroskedastiaitas	211

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1- Profil Tempat Penelitian.....	249
Lampiran 2 – Foto Dokumentasi Penelitian.....	258
Lampiran 3 - Surat Pengantar Penelitian	264
Lampiran 4 – Surat Keterangan Penelitian	265
Lampiran 5 – Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	266
Lampiran 6 – SK Pembimbing.....	267
Lampiran 7 – Angket Variabel X1, X2 dan Y	274
Lampiran 8 – Hasil Kuesioner Variabel X1	281
Lampiran 9 – Hasil Kuesioner Variabel X2	283
Lampiran 10 – Hasil Kuesioner Variabel Y	285
Lampiran 11 – Tabel r-hitung	287
Lampiran 12 – Tabel r (Product Moment)	288
Lampiran 15 – Lembar Konsultasi Bimbingan Tesis.....	289
Lampiran 17 – Tabel Uji T.....	293
Lampiran 16 – Tabel Uji F.....	294