

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	4
E. Kerangka Berpikir.....	5
F. Hipotesis.....	8
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A. Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Fungsi Media Pembelajaran	14
3. Perkembangan Media Pembelajaran.....	17
4. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	21
B. Media Pembelajaran Multimedia.....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran Multimedia.....	23
2. Indikator Media Pembelajaran Multimedia	25
C. Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi.....	25
1. Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	25
2. Klasifikasi <i>Game</i>	27
3. Indikator <i>Game</i> Edukasi	29
D. Hasil Belajar Kognitif Siswa	31
1. Pengertian Hasil Belajar	31
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	32

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	33
4. Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	41
5. Dimensi Pemerolehan Hasil Belajar Kognitif	44
E. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	47
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	47
2. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	48
3. Materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.....	50
4. Evaluasi Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	52
F. Penggunaan Multimedia Berbasis <i>Game</i> Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	60
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	60
1. Pendekatan Penelitian.....	60
2. Metode Penelitian	60
B. Jenis dan Sumber Data.....	61
1. Jenis Data.....	61
2. Sumber Data	61
C. Teknik Pengumpulan Data.....	63
1. Tes.....	63
2. Observasi	64
D. Teknik Analisis Data	64
1. Statistik Deskriptif.....	64
2. Uji Prasyarat Parametrik.....	65
3. Uji Hipotesis	68
4. Uji N-Gain	71
E. Tempat dan Waktu Penelitian	73
1. Tempat Penelitian	73
2. Waktu Penelitian	73
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	74

A. Deskripsi Data	74
1. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian	74
2. Deskripsi Multimedia <i>Game</i> Edukasi	79
3. Proses Penggunaan Multimedia <i>Game</i> Edukasi	82
4. Deskripsi Data Variabel Penelitian	88
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	89
1. Uji Normalitas	89
2. Uji Homogenitas	89
3. Uji Wilcoxon.....	90
4. Uji Mann Whitney	92
5. Uji N-Gain	92
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	94
1. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Setelah Penggunaan Multimedia Berbasis <i>Game</i> Edukasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung.....	94
2. Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Gambar pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung	95
3. Perbedaan Hasil Belajar Kognitif pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Antara Siswa Yang Menggunakan Multimedia Berbasis <i>Game</i> Edukasi dan Media Pembelajaran Gambar pada Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung	96
BAB V PENUTUP	98
A. Simpulan	98
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108