

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	6
E. Kerangka Berpikir.....	7
F. Hipotesis	12
G. Penelitian Terdahulu	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A. Model <i>Game Based Learning</i>	18
B. Web Gimkit.....	29
C. Aktivitas Belajar Siswa.....	37
D. Fikih.....	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	54
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	54
B. Jenis dan Sumber Data.....	55
C. Teknik Pengumpulan Data.....	58
D. Teknik Analisis Data	59
E. Tempat dan Waktu Penelitian.....	64

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Deskripsi Data.....	64
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	73
1. Analisis Data.....	73
2. Uji Analisis Data.....	76
C. Pembahasan Hasil Penelitian	82
1. Penggunaan Model <i>Game Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Fikih	82
2. Perbedaan Aktivitas Belajar Siswa yang Menggunakan Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis Web Gimkit dengan Kelas yang Menggunakan Metode Konvensional Pada Pembelajaran Fikih	83
3. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dengan Menggunakan Model <i>Game Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Fikih.....	85
BAB V PENUTUP.....	85
A. Simpulan	88
B. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	97