

DAFTAR ISI

ABSTRAK

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

HALAMAN PENGESAHAN

KATA PENGANTAR.....i

DAFTAR ISI..... iii

DAFTAR TABELvi

DAFTAR GAMBAR..... vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Penelitian.....1

B. Rumusan Masalah Penelitian4

C. Tujuan Penelitian.....4

D. Manfaat Hasil Penelitian5

E. Kerangka Berpikir5

F. Hipotesis8

G. Penelitian Terdahulu.....8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....14

A. Tanggapan14

1. Pengertian Tanggapan 14

2. Macam-macam Tanggapan..... 16

3. Faktor yang Mempengaruhi Tanggapan..... 17

4. Indikator Tanggapan..... 18

B. Model *Game Based Learning*.....20

1. Pengertian Model *Game Based Learning*..... 20

2. Langkah-langkah Penerapan Model *Game Based Learning* 22

3. Kelebihan dan Kekurangan Model *Game Based Learning* 23

C. Media Ular Tangga Edukatif24

1. Pengertian Media Ular Tangga Edukatif 24

2. Langkah-langkah Penggunaan Media Ular Tangga Edukatif... 25

3. Manfaat Penggunaan Media Ular Tangga Edukatif 26

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Ular Tangga Edukatif	27
D. Hasil Belajar Kognitif.....	29
1. Pengertian Hasil Belajar Kognitif.....	29
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif	30
3. Indikator Hasil Belajar Kognitif	33
E. Mata Pelajaran Akidah Akhlak	36
1. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	36
2. Dasar dan Tujuan Akidah Akhlak	38
3. Fungsi Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	39
4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	41
B. Jenis dan Sumber Data	42
1. Jenis Data.....	42
2. Sumber Data	42
C. Teknik Pengumpulan Data	44
1. Angket.....	45
2. Tes.....	45
3. Dokumentasi	46
D. Teknik Analisis Data	47
1. Uji Validitas.....	47
2. Uji Reliabilitas	48
3. Analisis Parsial Per-indikator	49
4. Uji Normalitas	50
5. Analisis Regresi	51
6. Analisis Korelasi.....	52
E. Tempat dan Waktu Penelitian	55
1. Tempat Penelitian	55
2. Waktu Penelitian.....	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
A. Deskripsi Data	56
1. Profil Sekolah/Madrasah	56
2. Visi, Misi dan Tujuan MTs Ar-Rosyidiyah.....	57
3. Data Guru dan Pegawai	59
4. Data Siswa	59
5. Sarana dan Prasarana MTs Ar-Rosyidiyah Kota Bandung.....	60
B. Hasil Penelitian.....	62
1. Tanggapan siswa terhadap penerapan model <i>Game Based Learning</i> berbasis media ular tangga edukatif.....	62
2. Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	71
3. Hubungan Tanggapan Siswa Terhadap Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis Media Ular Tangga Edukatif dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	78
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	81
1. Tanggapan Siswa terhadap Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis Media Ular Tangga Edukatif.....	81
2. Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	84
3. Hubungan Tanggapan Siswa terhadap Penerapan Model <i>Game Based Learning</i> Berbasis Media Ular Tangga Edukatif dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak.....	87
BAB V PENUTUP.....	89
A. Simpulan.....	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91
LAMPIRAN.....	95