

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	
LEMBAR PERSETUJUAN	
KATA PENGANTAR	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Kerangka Berpikir	6
G. Penelitian Terdahulu.....	11
H. Hipotesis	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Metode <i>Game Based Learning</i> (GBL)	16
1. Pengertian Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL)..	16
2. Karakteristik Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	19
3. Tujuan dan Manfaat Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	19
4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Pembelajaran <i>Game Based</i> <i>Learning</i> (GBL)	20
5. Sintak Metode Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL).....	21
B. Platform <i>Kahoot</i>	22
1. Pengertian Media <i>Kahoot</i>	22

2. Fungsi Media <i>Kahoot</i>	24
3. Langkah-langkah Mengakses Media <i>Kahoot</i>	25
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran <i>Kahoot</i> dalam Pembelajaran.....	26
C. Hasil Belajar	27
1. Pengertian Hasil Belajar	27
2. Fungsi Hasil Belajar.....	28
3. Jenis-jenis Hasil Belajar.....	29
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	33
5. Indikator Hasil Belajar.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	36
B. Jenis dan Sumber Data	37
1. Jenis Data.....	37
2. Sumber Data	38
C. Teknik Pengumpulan Data	40
1. Observasi	40
2. Tes.....	40
3. Dokumentasi	41
D. Teknik Analisis Data	41
1. Statistik Deskriptif	42
2. Uji Normalitas Data	43
3. Uji Homogenitas	44
4. Uji Hipotesis	45
5. Uji <i>N-Gain</i>	46
E. Rencana Jadwal Penelitian	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Deskripsi Data	49
1. Profil Lokus Penelitian	49
2. Keterlaksanaan Penerapan Metode <i>Game Based Learning</i> berbantu aplikasi <i>Kahoot</i>	55

a. Analisis Deskriptif	63
b. Uji Prasyarat	66
1) Uji Normalitas.....	66
2) Uji Homogenitas	67
B. Pengujian Hipotesis	68
1. Uji Hipotesis	68
2. Uji <i>N-Gain</i>	70
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	75
1. Penerapan metode <i>Game Based Learning</i> Berbantu Aplikasi <i>Kahoot</i> pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas VIII di SMPN 2 Cileunyi Kabupaten Bandung.....	75
2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	78
BAB V PENUTUP	82
A. Simpulan.....	82
B. Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN.....	91