

DAFTAR ISI

ABSTRAK

LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

LEMBAR PERSETUJUAN

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL vi

DAFTAR GAMBAR..... vii

DAFTAR LAMPIRAN viii

BAB I PENDAHULUAN.....1

A. Latar Belakang Penelitian1

B. Rumusan Masalah4

C. Tujuan Penelitian4

D. Manfaat Penelitian4

E. Kerangka Berpikir.....6

F. Hipotesis9

G. Hasil Penelitian Terdahulu.....10

BAB II KAJIAN TEORI.....13

A. Aktivitas Siswa13

1. Pengertian Aktivitas Siswa13

2. Indikator Aktivitas Siswa15

B. Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media Baamboozle17

1. Pengertian Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media Baamboozle17

2. Langkah Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media Baamboozle21

3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbasis Media Baamboozle.....23

C. Hasil Belajar Kognitif.....	26
1. Pengertian Hasil Belajar Kognitif.....	26
2. Indikator Hasil Belajar Kognitif	28
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif	30
D. Materi Asuransi Syariah	31
1. Pengertian Materi Asuransi Syariah	31
2. Dasar dan Tujuan Materi Asuransi Syariah	32
3. Ruang Lingkup Materi Asuransi Syariah	33
E. Aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbasis media Baamboozle hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah.....	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	36
B. Jenis dan Sumber Data.....	36
C. Teknik Pengumpulan Data.....	38
D. Teknik Analisis Data	40
E. Tempat dan Waktu Penelitian	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Deskripsi Data.....	47
1. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian	47
2. Pengujian Hipotesis Penelitian	49
a. Aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbasis media Baamboozle pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung.....	49
b. Hasil belajar kognitif siswa pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung	58
c. Aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbasis media Baamboozle hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung	66

B. Pembahasan Hasil Penelitian	67
1. Aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbasis media Baamboozle pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung	67
2. Hasil belajar kognitif siswa pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung	70
3. Aktivitas siswa mengikuti model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbasis media Baamboozle hubungannya dengan hasil belajar kognitif mereka pada materi asuransi syariah di kelas X-3 SMAN 21 Bandung	72
BAB V PENUTUP	75
A. Simpulan	75
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	82

