DAFTAR ISI

DAFTAR ISI ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **xi**

DAFTAR GAMBAR ..... **xii**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Penelitian 1
B. Rumusan Masalah 5
C. Tujuan Penelitian 5
D. Manfaat Penelitian 6
E. Kerangka Berpikir 7
F. Hipotesis 12
G. Penelitian Terdahulu 12

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **13**

A. Model Pembelajaran *Game Based Learning* 13
1. Pengertian *Game-Based Learning* 13
2. Langkah-langkah model *Game Based Learning* 15
3. Kelebihan dan Kekurangan *Model Game Beasd Learning* 17
4. Manfaat Metode *Game Base Learning* 18
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Model *Game Based Learning* 19
B. Aplikasi Gimkit 21
1. Pengertian Aplikasi Gimkit 21
2. Langkah-Langkah Membuat Gimkit 23
3. Fitur-fitur Gimkit 24
C. Hasil Belajar Kognitif 25
1. Pengertian Hasil Belajar Kognitif 25
2. Indikator Hasil Belajar Kognitif 28
3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif 29

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 30
1. Pengertian Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 30
2. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam 31
3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Keudyaan Islam 31
4. Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah Kebudyaan Islam 32
BAB III METODELOGI PENELITIAN 30
a. Pendekatan dan Metode Penelitian 30
b. Jenis dan Sumber Data 32
c. Teknik Pengumpulan Data 36
d. Teknik Analisis Data 40
e. Waktu dan Tempat Penlitian 44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 46
a. Kondisi Objektif Lokasi Penelitian 46
1. Sejarah Berdirinya Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Kota Bandung 46
2. Visi, Misi, dan Tujuan Madrasah Tsanawiyah Miftahul Falah Kota Bandung **Error! Bookmark not defined.**
1) Unggul dalam prestasi Akademik 48
2) Unggul dalam prestasi non Akademik 49
3) Unggul dalam proses pembelajaran 49
4) Unggul dalam kelulusan 49
3. data guru Mts Miftahul Falah 56
B. Hasil Penelitian 53
1. Penerapan Metode *Game-Based Learning* Berbasia Aplikasi Gimkit Terhadp Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Kelas IX Mts Miftahul Falah 53
2. Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Sejarah Kebudayaan Islam dengan diterapkan Model *Game-Based Learning* Berbasia Aplikasi Gimkit Di Kelas 1X Mts Miftahul Falah 70
3. Pengaruh penerapan model *Game-Based Learning* berbasis aplikasi Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX MTs Miftahul Falah? 95
C. Pembahasan Hasil Penelitian 99

1. Penerapan Model *Game-Based Learning* Berbasis Aplikasi Gimkit pada Mata Pelajaran SKI di Kelas IX MTs Miftahul Falah 99

2. Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran SKI dengan diterapkannya *Game-Based Learning* Berbasis Aplikasi Gimkit di Kelas IX MTs Miftahul Falah 102

3. Pengaruh penerapan model Game-Based Learning berbasis aplikasi Gimkit terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas IX MTs Miftahul Falah……100

BAB V PENUTUP 109

a. Simpulan 109

b. saran……..105

DAFTAR PUSTAKA..... 112

LAMPIRAN 117

DAFTAR TABEL 122

Lembar observasi..... 123

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian Non-Equivalent Group Design..... 31
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian..... **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 3. 3 Sampel Penelitian..... 43
Tabel 3. 4 Waktu Penelitian 45
Tabel 4. 5 Profil MTs Miftahul Falah..... **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 6 Data Guru dan Tenaga Kependidikan .. **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 15 Statistik Deskriptif ..... **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 17 Interpretasi dan Kategori N-Gain..... **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 20 Uji Normalitas N-Gain ..... **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 21 Uji Homogenitas N-Gain..... **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 22 Uji Mann-Whitney U..... **Error! Bookmark not defined.**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Skema Kerangka Berpikir ..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir Penelitian..... 9
Gambar 1.2 Hasil Statistik Deskriptif 53
Gambar 1.3 Hasil Uji Normalitas..... 55
Gambar 1.4 Hasil Uji Homogenitas 56
Gambar 1.5 Hasil Uji Mann-Whitney Pre-test 57
Gambar 1.6 Hasil Uji Mann-Whitney Post-test 59
Gambar 1.7 Hasil Uji Wilcoxon 60
Gambar 1.8 Hasil Uji N-Gain 62
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian..... 112
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian 113
Lampiran 3 SK Pembimbing Skripsi 114
Lampiran 4 Pertemuan Pertama Kelas Eksperimen 115
Lampiran 5 Pertemuan Pertama Kelas Kontrol 116
Lampiran 6 Pertemuan Kedua Kelas Eksperimen 117
Lampiran 7 Pertemuan Kedua Kelas Kontrol 118
Lampiran 10 Lembar Observasi 121
Lampiran 11 Kisi-Kisi Soal 129
Lampiran 12 Lembar Soal 133
Lampiran 13 RPP 143
Lampiran 14 Pedoman Wawancara..... 154
Lampiran 15 Sampel Pertemuan Pertama……..... 158
Lampiran 16 Sampel Pertemuan Kedua……..... 159
Lampiran 18 Hasil Cek Plagiarisme 160
Lampiran 19 Riwayat Hidup 175

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG