

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN PENULIS	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Kerangka Pemikiran	9
G. Hipotesis Penelitian	12
H. Hasil Penelitian	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	16
A. Media Pembelajaran	16
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	20
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	24
4. Cara pemilihan media pembelajaran.....	31
B. Media Belajar Role Playing Gaming	35
1. Pengertian Game.....	35
2. Sejarah Game.....	37
3. Game Komputer.....	40
4. Manfaat Game.....	45
5. Elemen-Element Game.....	47

6.	Komponen Multimedia Game Edukasi.....	49
7.	Kelebihan dan Kekurangan game edukasi RPG.....	51
C.	Minat Belajar.....	54
1.	Pengertian Minat Belajar.....	54
2.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	58
4.	Indikator Minat Belajar.....	60
D.	Hasil Belajar Kognitif.....	61
1.	Pengertian Hasil Belajar Kognitif.....	61
2.	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	65
3.	Indikator Hasil Belajar Kognitif.....	70
E.	Hubungan Media Pembelajaran dengan Minat Belajar dan Hasil Belajar..	74
BAB III METODE PENELITIAN.....		82
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian.....	82
B.	Jenis dan Sumber Data.....	82
1.	Jenis Data Kuantitatif.....	83
2.	Jenis Data Kualitatif.....	83
1.	Data Primer.....	83
2.	Data Sekunder.....	84
C.	Populasi dan Sampel.....	84
D.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	85
E.	Teknik Pengumpulan Data.....	85
1.	Angket.....	85
2.	Tes.....	87
3.	Observasi.....	88
4.	Studi Dokumentasi.....	89
F.	Teknik Analisis Data.....	90
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		98
A.	Hasil Penelitian.....	98
1.	Gambaran Objek Penelitian.....	98
2.	Penyajian Data.....	100
2.	Analisis Data.....	109
B.	Pembahasan.....	116

1. Pengaruh penggunaan media pembelajaran RPG terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas X SMKN 1 Rancaekek.....	116
2. Pengaruh penggunaan media pembelajaran RPG terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas X SMKN 1 Rancaekek	118
3. Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas X SMKN 1 Rancaekek.....	121
BAB V PENUTUP.....	124
A. Simpulan	124
B. Saran.....	124
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	133



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Nilai Pernyataan Angket Orientasi Positif dan Negatif	86
Tabel 3. 2 Tabel Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Siswa	86
Tabel 3. 3 Tabel Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar	88
Tabel 3. 4 Tabel Pedoman Observasi	88
Tabel 3. 5 Pedoman Studi Dokumentasi	90
Tabel 3. 6 Tabel Analisis Deskriptif Rata-rata Skor Setiap Indikator Variabel X dan Variabel Y1	91
Tabel 3. 7 Tabel Kriteria Pengelompokan N-Gain	92
Tabel 4. 1 Ringkasan Skor dan Rata-rata Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	103
Tabel 4. 2 Ringkasan Skor dan Rata-rata Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	104
Tabel 4. 3 Data Hasil Rata-Rata Skor Angket Dan Interpretasi.....	105
Tabel 4. 4 Ringkasan Skor Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Kelas Kontrol..	106
Tabel 4. 5 Ringkasan Skor Pre-test dan Post-test Hasil Belajar Kelas Eksperimen	107
Tabel 4. 6 Data Hasil Perhitungan Deskriptif Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen	108
Tabel 4. 7 Data Hasil Perhitungan N-Gain Score.....	109
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov menggunakan Software SPSS.....	109
Tabel 4. 9 Hasil Asymp. Sig. (2-tailed) Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov menggunakan Software SPSS	110
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Homogenitas Variabel	110
Tabel 4. 11 Hasil Homogenitas Pretest, Posttest, Dan Minat	111
Tabel 4. 12 Uji T Minat Belajar - Group Statistics	112
Tabel 4. 13 Uji T Minat Belajar - Independent Samples Test.....	112
Tabel 4. 14 Hasil Uji T Pada Minat Belajar	112
Tabel 4. 15 Uji T Hasil Belajar - Group Statistics	113

Tabel 4. 16 Uji T Hasil Belajar - Independent Samples Test.....	113
Tabel 4. 17 Hasil Uji T Pada Hasil Belajar	114
Tabel 4. 18 Uji T Minat Dan Hasil Belajar - Group Statistics	114
Tabel 4. 19 Uji T Minat Dan Hasil Belajar - Independent Samples Test	115
Tabel 4. 20 Hasil Uji T Pada Minat dan Hasil Belajar.....	115



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Survei Genre Game yang Paling Disukai di Indonesia	5
Gambar 1. 2 Kerangka Pemikiran	11
Gambar 2. 1 Taksonomi Bloom Revisi Anderson dan Krathwohl	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Hasil Pretest, Post Test Dan Ngain Kelas Kontrol.....	134
Lampiran 2. Data Hasil Pretest, Post Test Dan Ngain Kelas Eksperimen	136
Lampiran 3. Data Hasil Angket Minat Belajar Kelas Kontrol	138
Lampiran 4. Data Hasil Angket Minat Belajar Kelas Eksperimen	140
Lampiran 5. Ringkasan Data Hasil Pretest, Posttest dan Angket.....	142
Lampiran 6. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov menggunakan Software SPSS.....	144
Lampiran 7. Hasil Perhitungan Homogenitas Variabel	145
Lampiran 8. Hasil Perhitungan Uji T (Uji Hipotesis) Hasil Belajar	1460
Lampiran 9. Hasil Perhitungan Uji T (Uji Hipotesis) Minat Belajar	147
Lampiran 10. Hasil Perhitungan Uji T (Uji Hipotesis) Hasil Dan Minat Belajar	148
Lampiran 11. Kisi-Kisi Intrumen Dan Instrumen Penelitian	149
Lampiran 12. Kegiatan Pengisian Angket dan Test Oleh Siswa.....	162
Lampiran 13. Tampilan Dalam Media Belajar Game RPG	163

