

## DAFTAR ISI

### ABSTRAK

### LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI

### LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**KATA PENGANTAR.....i**

**DAFTAR ISI.....iii**

**DAFTAR TABEL .....vi**

**DAFTAR GAMBAR .....vii**

**DAFTAR LAMPIRAN .....viii**

**BAB I PENDAHULUAN..... 1**

A. Latar Belakang Penelitian ..... 1

B. Rumusan Masalah Penelitian ..... 4

C. Tujuan Penelitian ..... 4

D. Manfaat Penelitian ..... 4

1. Manfaat Teoritis ..... 5

2. Manfaat Praktis ..... 5

E. Kerangka Berpikir ..... 6

F. Hipotesis ..... 7

G. Penelitian Terdahulu..... 7

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... 15**

A. Media Pembelajaran..... 15

1. Pengertian Media Pembelajaran ..... 15

2. Tujuan Media Pembelajaran ..... 16

3. Fungsi Media Pembelajaran ..... 17

4. Manfaat Media Pembelajaran ..... 19

5. Jenis-Jenis Media Pembelajaran ..... 20

6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran ..... 21

7. Media Papan QR-Code: Truth or Dare..... 24

B. Hasil Belajar .....	28
1. Pengertian Hasil Belajar .....	28
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar .....	30
3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	30
C. Hakikat Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	31
1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	31
2. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	33
3. Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam .....	34
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	35
B. Jenis dan Sumber Data .....	36
C. Teknik Pengumpulan Data .....	37
D. Teknik Analisis Data .....	38
1. Analisis Statistik Deskriptif .....	38
2. Uji Normalitas .....	41
3. Uji Homogenitas .....	41
4. Uji N-Gain .....	43
5. Uji Hipotesis .....	44
E. Tempat dan waktu Penelitian .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
A. Kondisi Objek Lokasi Penelitian .....	46
1. Profil Sekolah .....	46
2. Pendidik dan Tenaga Kependidikan .....	47
3. Peserta Didik .....	48
4. Kegiatan Ekstrakurikuler .....	48
5. Sarana dan Prasarana .....	49
B. Hasil Penelitian .....	51

1. Desain Media Papan <i>QR-Code Truth or Dare</i> .....	51
2. Penerapan Media papan <i>QR-Code Truth or Dare</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	51
3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkannya Media Papan <i>QR-Code Truth or Dare</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	66
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	84
1. Desain Media Papan <i>QR-Code Truth or Dare</i> .....	84
2. Penerapan Media Papan <i>QR-Code Truth or Dare</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	86
3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Setelah Diterapkannya Media Papan <i>QR-Code Truth or Dare</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	94
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>91</b>
A. Kesimpulan .....	91
B. Saran.....	91
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>93</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>98</b>

