

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	
HALAMAN SAMPUL .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	vi
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
خلاصة.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	9
C. Rumusan Masalah .....	10
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Kegunaan Penelitian.....	11
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	13

G. Penegasan Variabel.....	14
H. Sistematika Penulisan .....	16
<b>BAB II .....</b>	<b>19</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>19</b>
A. Kajian Teori.....	19
B. Penelitian Terdahulu.....	33
C. Kerangka Berpikir.....	44
D. Hipotesis Penelitian.....	44
<b>BAB III.....</b>	<b>46</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>46</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	46
B. Lokasi Penelitian.....	47
C. Variabel dan Pengukuran.....	47
D. Populasi, Sampling, dan Sampel.....	49
E. Kisi-kisi Instrumen.....	50
F. Instrumen Penelitian.....	53
G. Teknik Pengumpulan Data .....	55
H. Analisis Data .....	56
I. Tahapan Penelitian .....	65
<b>BAB IV .....</b>	<b>68</b>
<b>HASIL PENELITIAN.....</b>	<b>68</b>
A. Deskripsi Data.....	68
B. Analisis Data dan Pengujian Hipotesis .....	75
C. Rekapitulasi Hasil Penelitian .....	89
<b>BAB V.....</b>	<b>90</b>
<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>90</b>
A. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan <i>Website Educaplay</i> terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Toponimi Kelas VII di MTsN 4 Blitar.....	90

B. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan <i>Website Educaplay</i> terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Materi Toponimi Kelas VII di MTsN 4 Blitar. ....	94
C. Pengaruh Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i> berbantuan <i>Website Educaplay</i> terhadap Minat Belajar dan Kamampuan Kognitif Siswa Pada Materi Toponimi Kelas VII di MTsN 4 Blitar. ....	98
<b>BAB VI</b> .....	<b>103</b>
<b>PENUTUP</b> .....	<b>103</b>
A. Kesimpulan .....	103
B. Saran.....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>106</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>112</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	40
Tabel 3.1 Skor jawaban Skala Likert .....	49
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen angket minat belajar .....	52
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Kognitif .....	52
Tabel 4.1 Data siswa kelas VII-B dan VII-C.....	70
Tabel 4.2 Deskriptif Statistik Angket Minat Belajar .....	71
Tabel 4.3 Daftar Nilai Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen (VIIC) dan Kelas Kontrol (VII-B) .....	72
Tabel 4.4 Deskriptif Statistik Tes Kemampuan Kognitif.....	74
Tabel 4.5 Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Eksperimen (VII-C) dan Kelas Kontrol (VII-B).....	75
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas Oleh Para Ahli.....	77
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Validitas Angket Minat Belajar Siswa.....	78
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Uji Validitas Kemampuan Kognitif Siswa.....	79
Tabel 4.9 Kriteria Reliabilitas .....	80
Tabel 4.10 Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Siswa .....	80
Tabel 4.11 Uji Reliabilitas Tes Kemampuan Kognitif Siswa.....	80
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Angket Minat Belajar Siswa .....	81
Tabel 4.13 Hasil Uji Normalitas Tes Kemampuan Kognitif Siswa.....	82
Tabel 4.14 Hasil Uji Homogenitas Angket Minat Belajar Siswa.....	83
Tabel 4.15 Hasil Uji Homogenitas Tes Kemampuan Kognitif siswa.....	84
Tabel 4.16 Hasil Uji T-Test Angket Minat Belajar Siswa .....	85

Tabel 4.17 Hasil Uji T-Test *Posttest* Kemampuan Kognitif Siswa ..... 87

Tabel 4.18 Hasil Uji MANOVA Minat Belajar dan Kemampuan Kognitif ..... 89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Website Educaplay</i> .....	23
Gambar 2.2 Pilihan Games <i>Website Educaplay</i> .....	23
Gambar 2.3 Contoh Games Froggy Jumps .....	24
Gambar 2.4 Bagan Kerangka Berpikir .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	112
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	113
Lampiran 3 Surat Pengantar Validasi .....	114
Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen Angket .....	115
Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Tes .....	119
Lampiran 6 Lembar Validasi Modul Ajar .....	121
Lampiran 7 Lembar Validasi Media Pembelajaran .....	125
Lampiran 8 <i>Website Educaplay</i> .....	127
Lampiran 9 Modul Ajar.....	128
Lampiran 10 Instrumen Penelitian .....	137
Lampiran 11 Jawaban Angket Minat Belajar Siswa .....	141
Lampiran 12 Jawaban Soal Tes Kemampuan Kognitif Siswa .....	142
Lampiran 13 Output SPSS .....	144
Lampiran 14 Form Konsultasi .....	152
Lampiran 15 Keterangan Selesai Bimbingan.....	154
Lampiran 16 Dokumentasi Kegiatan Penelitian .....	155
Lampiran 17 Daftar Riwayat Hidup.....	156