

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN MUNAQOSYAH	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	ix
HALAMAN KATA PENGANTAR	x
HALAMAN DAFTAR ISI	xii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xiv
HALAMAN DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Rumuasan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Teoritis	7
F. Sistematika Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	10
B. Penelitian Terdahulu	29
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian Dan Pendekatan	33
B. Setting Penelitian	33
C. Subyek Penelitian	34
D. Sumber Data	35
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Pengujian Keabsahan Data	36
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Obyek Penelitian	39
B. Deskripsi Data Penelitian	40
1. Perencanaan Implementasi <i>Games Based Learning</i> Berbasis Media Digital <i>Kahoot</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman	40
2. Penerapan Implementasi <i>Games Based Learning</i> Berbasis Media Digital <i>Kahoot</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman	46

3. Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi <i>Games Based Learning</i> Berbasis Media Digital <i>Kahoot</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman	57
C. Analisis Data Penelitian	60
1. Analisis Perencanaan Implementasi <i>Games Based Learning</i> Berbasis Media Digital <i>Kahoot</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman	60
2. Analisis Penerapan Implementasi <i>Games Based Learning</i> Berbasis Media Digital <i>Kahoot</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman	63
3. Analisis Faktor Pendukung Dan Penghambat Implementasi <i>Games Based Learning</i> Berbasis Media Digital <i>Kahoot</i> Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV di SDIT Faidlurrahman	66
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	70
B. Saran	71
C. Penutup	71
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	32
Gambar 4.1 Login Email Di <i>Kahoot</i>	43
Gambar 4.2 Tampilan Utama <i>Kahoot</i>	43
Gambar 4.3 Soal <i>Games Based Learning Quiz</i> Di <i>Kahoot</i>	44
Gambar 4.4 Kode Quiz Pada Aplikasi <i>Kahoot</i>	49
Gambar 4.5 Tampilan Kode Quiz Pada Laptop Peserta Didik	50
Gambar 4.6 Soal <i>Games Based Learning Quiz</i> Di <i>Kahoot</i>	50
Gambar 4.7 Kode Warna Jawaban Peserta Didik	51



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Capaian Pembelajaran	26
Tabel 4. 1	Daftar Kelompok Quiz Digital <i>Kahoot</i>	51
Tabel 4. 2	Total Poin Quiz <i>Kahoot</i>	52
Tabel 4. 3	Data Kelompok Quiz Digital <i>Kahoot</i>	54
Tabel 4. 4	Total Poin Quiz <i>Kahoot</i>	55

