

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I : PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	7
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Penelitian.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II : STRATEGI BOARD GAMES PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR</b>	
A. Strategi <i>Board Games</i> .....	10
1. Pengertian, Dasar, dan Tujuan Strategi <i>Board Games</i> ...	10
2. Langkah-langkah Pelaksanaan Strategi <i>Board Games</i> ...	16
3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi <i>Board Games</i> .....	17
4. Strategi <i>Board Games</i> sebagai Media Pendidikan .....	17

B. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	19
1. Pengertian, Dasar, dan Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	19
2. Ruang Lingkup Sejarah Kebudayaan Islam .....	21
3. Fungsi Sejarah Kebudayaan Islam .....	21
4. Implikasi Hakikat Sejarah pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam .....	22
C. Meningkatkan Pemahaman .....	23
1. Pengertian, Dasar, dan Tujuan Pemahaman.....	23
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman.....	24
3. Tingkatan-tingkatan dalam Pemahaman .....	25
4. Meningkatkan Pemahaman Siswa.....	25
D. Kemampuan Berpikir .....	26
1. Pengertian, Dasar, dan Tujuan Kemampuan Berpikir...	26
2. Ciri-ciri Berpikir.....	27
3. Jenis, Tipe, dan Pola Berpikir .....	28
4. Pengembangan Berpikir .....	30
E. Hasil Penelitian Terdahulu .....	30
F. Kerangka Berpikir .....	32
 <b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>	
A. Pendekatan Penelitian.....	34
B. Sumber Data .....	36
C. Lokasi Penelitian .....	37
D. Teknik Pengumpulan Data .....	37
E. Uji Keabsahan Data.....	39
F. Analisis Data .....	42
 <b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Gambaran Umum MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus .....	44

1. Sejarah Berdirinya MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus .....	44
2. Identitas Madrasah .....	46
3. Letak Geografis MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus .....	46
4. Visi, Misi, dan Tujuan MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus .....	47
5. Struktur Organisasi .....	49
6. Keadaan Pendidik, Tenaga Kependidikan, dan Peserta Didik .....	50
7. Sarana Prasarana .....	51
B. Penyajian Data Penelitian .....	53
1. Strategi <i>Board Games</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018 .....	53
2. Peningkatan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018 .....	58
3. Implementasi Strategi <i>Board Games</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018 .....	62
C. Analisa Data Penelitian .....	70
1. Analisis tentang Strategi <i>Board Games</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018 .....	70
2. Analisis tentang Peningkatan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Kudus Tahun Pelajaran 2017/2018 .....	72

3. Analisis tentang Implementasi Strategi <i>Board Games</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dalam Meningkatkan Pemahaman dan Kemampuan Berpikir Siswa di MTs NU Ibtidaul Falah Dawe Tahun Pelajaran 2017/2018.....	76
--	----

**BAB V : PENUTUP**

A. Kesimpulan.....	84
B. Saran.....	85

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

