

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR	i
HALAMAN SAMPUL DALAM	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xx
الملخص	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Hipotesis Penelitian	10
F. Penegasan Istilah	11
G. Sistematika Pembahasan	14
BAB II LANDASAN TEORI	16
A. Deskripsi Teori	16
1. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran	16
2. Tinjauan Tentang Aplikasi Quizizz	22
3. Tinjauan Tentang Kompetensi Kognitif	28

4. Tinjauan Tentang Pembelajaran Matematika	36
B. Penelitian Terdahulu	39
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Rancangan Penelitian	47
1. Pendekatan Penelitian	47
2. Jenis Penelitian.....	47
B. Lokasi Penelitian	49
C. Variabel Penelitian	49
D. Populasi dan Sampel	51
E. Data dan Sumber Data	52
F. Instrumen Penelitian	53
G. Teknik Pengumpulan Data	57
H. Uji Validitas dan Reabilitas	58
I. Teknik Analisis Data	59
1. Uji Normalitas.....	60
2. Uji Homogenitas	61
3. Uji Hipotesis	61
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	64
A. Deskripsi Data	64
1. Deskripsi Lokasi Penelitian	64
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	65
B. Pengujian Hipotesis	68
1. Uji Instumen	68
2. Uji Prasyarat Hipotesis	73
3. Uji Hipotesis	76
C. Hasil Penelitian	85
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN.....	89
A. Pengaruh Media <i>Quizizz</i> Terhadap Kompetensi Kognitif Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran MI Manba'ul 'Ulum Buntaran	89

B. Besar Pengaruh Kompetensi Kognitif Siswa Pada Penggunaan Media <i>Quizizz</i> Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika MI Manba'ul 'Ulum Buntaran	92
BAB VI PENUTUP	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN	105