

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
PERNYATAAN KETERSEDIAAN PUBLIKASI	vi
MOTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGATAR	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxii
المخلص	xxiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah dan Batasan Masalah	10
C. Rumusan Masalah	11
D. Tujuan Penelitian	11
E. Kegunaan Penelitian.....	12
F. Penegasan Istilah.....	13
G. Ruang Lingkup Peneitian.....	16
H. Penegasan Variabel	17
I. Sistematika Penulisan.....	17
BAB II LANDASAN TEORI	19
A. Deskripsi Teori.....	19
1. Media Pembelajaran.....	19

2. Media Pembelajaran Kahoot	25
3. GBL (<i>Game Based Learning</i>)	30
4. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)	32
5. Hasil Belajar	36
6. Peserta Didik	39
B. Penelitian Terdahulu	41
C. Kerangka Teori	47
D. Hipotesis Penelitian	49
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Pendekatan Dan Jenis Pendekatan	50
B. Lokasi Penelitian	53
C. Variabel Penelitian	53
D. Populasi, Sample dan Sampling Penelitian	54
E. Data dan Sumber Data	56
F. Instrumen Penelitian	57
G. Teknik Pengumpulan Data	59
H. Analisis Data	60
I. Tahapan Penelitian	66
BAB IV HASIL PENELITIAN	68
A. Deskripsi Data	68
B. Pengujian Hipotesis	70
1. Uji Instrumen Penelitian	70
a. Uji Validitas	70
b. Uji Reliabilitas	71
2. Data Hasil Penelitian	72
3. Uji Prasyarat	75
a. Uji Normalitas	75
b. Uji Homogenitas	76
4. Uji Hipotesis	78
C. Rekapitulasi Hasil Penelitian	80
BAB V PEMBAHASAN	81