

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN MUNAQOSYAH	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2. Game Interaktif	10
3. Aplikasi Kahoot	10
a. Pengertian Aplikasi Kahoot.....	10
b. Prosedur Penggunaan Aplikasi Kahoot	11
c. Kelebihan Aplikasi Kahoot	15
4. Keaktifan Siswa	15
a. Pengertian Keaktifan Siswa.....	15
b. Faktor Yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa.	16
c. Indikator Keaktifan Siswa	17
B. Penelitian Terdahulu	21
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Hipotesis	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan.....	25
B. Setting Penelitian	25
C. Populasi dan Sampel	25
D. Desain dan Definisi Operasional Variabel.....	26
E. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	28
1. Uji Validitas.....	28
2. Uji Reliabilitas	28
F. Teknik Pengumpulan Data	29
1. Angket Kuesioner	29
2. Lembar Observasi	30
3. Dokumentasi	31
G. Teknik Analisis Data	31
1. Analisis Deskriptif	31
2. Uji Prasyarat	33
3. Uji Hipotesis	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	35
1. Gambaran Obyek Penelitian	35
2. Analisis Data.....	35
B. Pembahasan.....	44
1. Penerapan Game Interaktif “Kahoot”	44
2. Keaktifan Siswa	48
3. Pengaruh Game Interaktif “Kahoot” terhadap Keaktifan Siswa	52

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	55
B. Saran-Saran	56

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

DAFTAR TABEL

Tabel	2.1.	Indikator Keaktifan Siswa	20
Tabel	3.1.	Populasi Siswa	26
Tabel	3.2.	Indikator Keaktifan Siswa	27
Tabel	3.3.	Penilaian Item Angket	29
Tabel	3.4.	Kisi-Kisi Angket Keaktifan Siswa.....	29
Tabel	3.5.	Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	30
Tabel	3.6.	Kisi-Kisi Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa	31
Tabel	3.7.	Teknik Penilaian Skor Kuesioner	32
Tabel	3.8.	Klasifikasi Interval Kuesioner Keaktifan Siswa	32
Tabel	3.9.	Klasifikasi Interval Kuesioner Respon Siswa..	33
Tabel	3.10.	Teknik Penilaian Lembar Observasi.....	33
Tabel	3.11.	Kriteria Penafsiran Lembar Observasi.....	33
Tabel	4.1.	Hasil Uji Validitas	36
Tabel	4.2.	Hasil Uji Reliabilitas Angket Keaktifan Siswa	37
Tabel	4.3.	Rekapitulasi Hasil Angket Keaktifan Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	38
Tabel	4.4.	Perbandingan Aspek Indikator Keaktifan Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	39
Tabel	4.5.	Hasil Perhitungan Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Kahoot.....	41
Tabel	4.6.	Rata-Rata Nilai Hasil Observasi.....	41
Tabel	4.7.	Interval Nilai Observasi.....	42
Tabel	4.8.	Perbandingan Hasil Observasi Keaktifan Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	42
Tabel	4.9.	Hasil Uji Normalitas Data Penelitian.....	43
Tabel	4.10.	Hasil Uji Homogenitas Data Penelitian	43
Tabel	4.11.	Hasil Uji <i>Independent Sampel T-Test</i>	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar	2.1.	Tampilan Awal Kahoot.....	12
Gambar	2.2.	Pembuatan Akun Kahoot	12
Gambar	2.3.	Laman Kahoot	12
Gambar	2.4.	Langkah Membuat Pertanyaan Pada Kahoot ...	13
Gambar	2.5.	Langkah Memulai Permainan Kahoot.....	13
Gambar	2.6.	Tampilan Nomor Pin Kahoot.....	14
Gambar	2.7.	Tampilan Awal Kahoot di Perangkat Peserta...	14
Gambar	2.8.	Kerangka Berfikir	24
Gambar	4.1	Tampilan Skor Podium Tiap Satu Soal Pada Guru/Host	46
Gambar	4.2	Tampilan Skor dan Podium Pada Siswa Laman Kahoot	46
Gambar	4.3	Podium Pemenang Pada Tampilan Guru/Host.	47
Gambar	4.4	Tampilan Podium Pemenang Juara 1 Pada Siswa	47

