

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	5
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.6.1. Secara Teoritis	6
1.6.2. Secara Praktis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA, PENELITIAN RELEVAN,	9
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Pengertian Evaluasi.....	9
2.1.2 Pengertian Teori Belajar Kognitif.....	16
2.1.3 Perlunya Inovasi Dalam Pembelajaran	18
2.1.4 Pola Pembelajaran.....	20
2.1.5 Hasil Belajar.....	22

2.1.6	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
2.1.7	Pemanfaatan Program Pembelajaran Berbasis Situs WEB.....	27
2.1.8	Perbandingan Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran <i>Quizz, Googel From dan Kahoot</i>	32
2.2	Hasil Penelitian Yang Relevan	38
2.3	Kerangka Pikir	46
2.4	Hipotesa	48
BAB III MATODE PENELITIAN.....		49
3.1	Jenis Penelitian	49
3.1.1	Desain Penelitian	49
3.1.2	Metode Penelitian	51
3.1.3	Lokasi Penelitian.....	52
3.2	Populasi Dan Sampel Penelitian	53
3.2.1	Populasi.....	53
3.2.2	Sampel.....	54
3.3.	Variabel Penelitian Dan Definisi Operasional	55
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	57
3.4.1	Jenis Data	58
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data	59
3.4.3	Instrument Pengumpulan Data.....	60
3.5.	Teknik Analisis Data.....	70

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73
4.1 Hasil Penelitian	73
4.2. Pembahasan.....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	101
5.1. Kesimpulan	101
5.2. Saran	102
DAFTAR KEPUSTAKAAN	103

