

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup.....	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Batasan Masalah.....	5
1.6. Tujuan Penelitian	6
1.7. Manfaat Penelitian	6
1.8. Definisi Operasional.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Media Pembelajaran.....	8
2.2. Media Kahoot.....	8
2.2.1. Cara Mengakses Kahoot	9
2.2.2. Kelebihan dan Kekurangan Kahoot.....	10
2.3. Laju Reaksi.....	10
2.3.1. Pengertian Laju Reaksi	10
2.3.2. Persamaa Laju Reaksi	11
2.3.3. Teori Tumbukan	13
2.3.4. Faktor-Faktor Laju Reaksi	13
2.4. Hasil Belajar	14
2.4.1. Pengertian Hasil Belajar	14

2.4.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	15
2.5. Penelitian yang Relevan	16
2.6. Kerangka Berfikir.....	17
2.7. Hipotesis Penelitian.....	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	20
3.2. Jenis Penelitian	20
3.3. Populasi dan Sampel	20
3.4. Variabel Penelitian	21
3.5. Desain Penelitian.....	21
3.6. Instrumen Penelitian.....	22
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.8. Analisis Data	26
3.8.1. Uji N-Gain	26
3.8.2. Uji Normalitas Data.....	27
3.8.3. Uji Homogenitas	27
3.8.4. Uji Hipotesis	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1. Hasil Penelitian.....	29
4.1.1 Analisis Penilaian Media	29
4.1.2. Analisis Uji Coba Instrument Tes.....	29
4.1.3. Analisis Data Hasil Penelitian	31
4.2. Pembahasan.....	37
BAB V KESIMPULAN.....	40
5.1. Kesimpulan.....	40
5.2. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	44

