

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	5
1.3. Batasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.7. Spesifikasi produk yang diharapkan.....	9
1.8. Pentingnya pengembangan.....	9
1.9. Asumsi dan keterbatasan pengembangan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11

2.1	Deskripsi Teori	11
2.1.1.	Materi Pembelajaran	11
2.1.2.	Pengertian Hasil Belajar	11
2.1.3.	Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar	20
2.1.4.	Pengertian Media	21
2.1.5.	Media pembelajaran media	26
2.1.6.	Kriteria video untuk pembelajaran	28
2.1.7.	Kelebihan media dalam pembelajaran	29
2.1.8.	Pengertian Media Kahoot	30
2.1.9.	Cara mengakses media kahoot	31
2.2.	Penelitian Dan Pengembangan	33
2.3.	Kajian Produk Yang Dikembangkan	34
2.4.	Model Pengembangan Produk	34
2.5.	Penelitian Yang Relevan	37
2.6.	Kerangka Berfikir	39
BAB III	METODE PENELITIAN	42
3.1.	Tempat dan waktu penelitian	42
3.2.	Sasaran Produk Yang Dikembangkan	42
3.3.	Metode Pengembangan	43
3.4.	Teknik Pengumpulan Data	47

3.5.	Instrument Pengumpulan Data.....	48
3.6.	Teknik Analisis Data	53
3.7.	Instrumen Butir Soal.....	55
3.8.	Uji Efektivitas Media.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		61
4.1.	Hasil Pengembangan produk.....	61
4.1.1.	Tahap Analisis (<i>Aanalysis</i>)	61
4.1.2.	Tahap Perencanaan (<i>design</i>)	62
4.1.3.	Tahap Pengembangan (<i>development</i>)	65
4.1.4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	76
4.1.5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	81
4.2.	Analisis Instrumen Tes	81
4.2.1.	Validitas Instrumen	81
4.2.2.	Reliabilitas Instrumen	82
4.2.3.	Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	83
4.2.4.	Uji Daya Pembeda.....	83
4.3.	Perhitungan Nilai N-Gain.....	85
4.4.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		89

5.1. Kesimpulan.....	89
5.2. Implikasi	90
5.3. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN	93

