

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Teoritis	9
E. Ruang Lingkup Dan Batasan Penelitian	10
F. Kerangka Berpikir.....	10
G. Hipotesis Penelitian	13
H. Hasil Penelitian Terdahulu	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
A. Pembelajaran Matematika.....	18
B. Pembelajaran Interaktif dalam Matematika	22
C. Media Berbasis <i>Gamifikasi Blooket</i> untuk Pembelajaran Matematika....	27
D. Pemahaman Konsep Matematis.....	35
E. Materi Peluang Kelas X.....	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	39
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	39
B. Jenis dan Sumber Data.....	40
C. Teknik Pengumpulan Data.....	41
D. Teknik Analisis Data	50
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Deskripsi Data.....	58
B. Analisis Data Penelitian.....	72
C. Pembahasan Hasil Penelitian	132
BAB V PENUTUP.....	136
A. Kesimpulan	136
B. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN.....	146
RIWAYAT HIDUP.....	354