

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
تجريد	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	12
E. Hasil Penelitian Terdahulu.....	13
F. Kerangka Pemikiran.....	20
G. Hipotesis	35
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	37
A. Media Pembelajaran Interaktif.....	37
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	37
2. Ciri-Ciri Media Pembelajaran Interaktif.....	40
3. Manfaat Media Pembelajaran	41
4. Strategi Penyajian Media Pembelajaran Interaktif.....	42
5. Indikator Media Pembelajaran Interaktif	44
B. Motivasi Belajar.....	45
1. Pengertian Motivasi Belajar	45

2.	Fungsi Motivasi Belajar	48
3.	Ciri – Ciri Motivasi Belajar	49
4.	Indikator Motivasi Belajar	50
C.	Hasil Belajar.....	51
1.	Pengertian Hasil Belajar.....	51
2.	Kriteria Hasil Belajar	53
4.	Ranah Hasil Belajar Kognitif.....	58
5.	Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	59
D.	Quizizz	60
1.	Pengertian Quizizz	60
2.	Manfaat Quizizz	62
3.	Kelebihan dan Kekurangan Quizizz	64
4.	Langkah-langkah Menggunakan Quizizz	64
E.	Kahoot.....	66
1.	Pengertian Kahoot.....	66
2.	Manfaat Aplikasi Kahoot.....	68
3.	Kelebihan Aplikasi Kahoot.....	70
4.	Langkah-Langkah Menggunakan Kahoot.....	71
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		74
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian	74
B.	Jenis Data dan Sumber Data	75
C.	Populasi dan Sampel.....	77
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	78
E.	Teknik Analisis Data Penelitian.....	83
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		89
A.	Deskripsi Data.....	87
1.	Profil SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	87

2. Penerapan media pembelajaran Quizziz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	91
B. Hasil Penelitian	101
1. Perbedaan motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan Quizizz (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan Kahoot (Kontrol) pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	101
2. Perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan Quizizz (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan Kahoot (Kontrol) pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	115
3. Pengaruh penggunaan media interaktif quizizz terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	135
4. Pengaruh Penerapan Media Interaktif Quizziz terhadap Hasil Belajar Kognitif siswa dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di Kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	141
5. Pengaruh penerapan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI di VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel secara bersamaan	142
C. Pembahasan.....	146
1. Perbedaan motivasi belajar antara kelompok yang menggunakan Quizizz (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan Kahoot (Kontrol) pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	146
2. Perbedaan hasil belajar antara kelompok yang menggunakan Quizizz (Eksperimen) dan kelompok yang menggunakan Kahoot (Kontrol) pada mata pelajaran PAI kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	150
3. Pengaruh penggunaan media interaktif <i>Quizizz</i> terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel.....	154
4. Pengaruh penggunaan media interaktif <i>Quizizz</i> terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	156
5. Pengaruh simultan penggunaan media interaktif Quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas VIII SMP IT Al-Hidayah Rancaseel	158
D. Penawaran Gagasan	160

BAB V KESIMPULAN	159
A. Simpulan	159
B. Implikasi dan Keterbatasan Penelitian.....	160
C. Saran	163
DAFTAR PUSTAKA.....	165
LAMPIRAN.....	175

