

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PENGESAHAN	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1_PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Definisi Operasional	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Kegunaan Penelitian	5
BAB 2 TINJAUAN TEORETIS	8
2.1 Kajian Pustaka	8
2.1.1 Metode Pembelajaran Gamifikasi	8
2.1.2 Aplikasi <i>Quizizz</i>	11
2.1.3 Hasil Belajar	21
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	25
2.3 Kerangka Konseptual	26
2.4. Hipotesis Penelitian	28
BAB 3 METODE PENELITIAN	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Variabel Penelitian	29
3.3 Desain Penelitian	30
3.4 Populasi dan Sampel	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data	31

3.6 Instrumen Penelitian	33
3.7 Teknik Analisis Data.....	35
3.8 Langkah-langkah Penelitian.....	42
3.9 Waktu dan Tempat Penelitian.....	43
BAB 4 PEMBAHASAN	45
4.1 Deskripsi Kondisi Geografis Daerah Penelitian	45
4.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	63
4.2.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	63
4.2.2 Karakteristik Responden.....	64
4.2.3 Tahapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya.....	67
4.2.4 Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya.....	90
4.3 Analisis Data Hasil Penelitian.....	129
4.3.2 Uji Homogenitas	130
4.3.3 Uji N-Gain	131
4.4 Pembuktian Hipotesis	133
4.4.1 Pembuktian Hipotesis 1 Berdasarkan Rumusan Masalah Bagaimanakah Tahapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya	133
4.4.2 Pembuktian Hipotesis 2 Berdasarkan Rumusan Masalah Bagaimanakah Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya.....	133
4.5 Pembuktian Hipotesis	135
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian	136
4.6.1 Tahapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Pada Peserta didik Kelas XI IPS MAN 1 Kota Tasikmalaya	136
4.6.2 Pengaruh Penerapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya.....	140

4.6.1 Tahapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Pada Peserta didik Kelas XI IPS MAN 1 Kota Tasikmalaya	136
4.6.2 Pengaruh Penerapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya	140
4.7 Keterkaitan Penelitian dengan Sekolah.....	141
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	143
5.1 Simpulan	143
5.1.1 Tahapan Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya	143
5.1.2 Pengaruh Pembelajaran Gamifikasi Menggunakan Aplikasi <i>Quizizz</i> Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Kelas XI IPS di MAN 1 Kota Tasikmalaya	144
5.2 Saran	144
5.2.1. Bagi Guru.....	144
5.2.2. Bagi Sekolah	145
5.2.3. Bagi peneliti selanjutnya.....	145
DAFTAR PUSTAKA	146
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	150
RIWAYAT HIDUP.....	255