

**PEMANFAATAN DIGITAL *GAME BASED LEARNING*
DENGAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK**

**(Studi Eksperimen Pada Materi Dinamika Kependudukan Indonesia di
Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ciamis)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh,

WIDYIA SUKMAWATI

182170078

**JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SILIWANGI
TASIKMALAYA**

2022