

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS TAHAP I	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iii Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Definisi Operasional	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
A. LKPD	14
B. Kemampuan Penalaran Matematis	16
C. <i>Discovery Learning</i>	20
D. Disposisi Matematis	24
E. Materi Segiempat	27
F. Media Interaktif <i>Wordwall</i>	28
G. Hipotesis	30
BAB III METODE PENELITIAN	31

A. Metode Penelitian	31
B. Langkah - langkah Model Borg and Gall	32
1. Studi Pendahuluan	32
2. Merencanakan Penelitian	33
3. Pengembangan Desain	33
4. Uji Produk Terbatas	34
5. Revisi Hasil Uji Lapang Terbatas	34
6. Uji Produk Secara Lebih Luas	34
7. Revisi Hasil Uji Lapangan Lebih Luas	34
8. Uji Kelayakan	35
9. Revisi Final Hasil Uji Kelayakan	35
10. Desiminasi dan Impelementasi Produk Akhir	35
C. Subjek dan Lokasi Penelitian	36
D. Instrumen Penelitian	37
1. Non Tes	37
2. Tes Tulis	38
a. Validitas	39
b. Realiabilitas	41
c. Daya Pembeda	43
d. Indeks Kesukaran	44
E. Prosedur Penelitian	46
1. Tahap Persiapan	46
2. Perencanaan Penelitian	47
3. Tahap Pelaksanaan	47
F. Prosedur Pengolahan Data	49
1. Data Kuantitatif	49
a. Uji Normalitas Data	49
b. Uji Homogenitas Varians	50
c. Uji Perbedaan Dua Rata-Rata	50
2. Data Kuantitatif	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Penelitian	53
1. Pengembangan LKPD	53
a. Studi Pendahuluan	53
b. Rancangan Bahan Ajar	56
c. Validasi Bahan Ajar	64
2. Uji Kelayakan Mengenai Kepraktisan Interaktif Menggunakan <i>Wordwall</i>	67
3. Kendala - kendala Yang Ditemukan Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>Wordwall</i>	70
4. Analisis Disposisi Siswa	80
B. Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN DAN PEMBAHASAN	89
A. Pembahasan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
DAFTAR LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi – kisi angket Disposisi Matematis.....	37
Tabel 3.2 Klasifikasi Validitas Instrumen.....	39
Tabel 3.3 Validitas Tiap Butir Soal Kemampuan Penalaran Matematik	40
Tabel 3.4 Signifikansi Validitas Tiap Butir Soal Kemampuan Penalaran Matematik	40
Tabel 3.5 Klasifikasi Reliabilitas	41
Tabel 3.6 Reliabilitas Tes.....	42
Tabel 3.7 Signifikansi Reliabilitas Instrumen	42
Tabel 3.8 Klasifikasi Daya Pembeda	43
Tabel 3.9 Hasil Perhitungan Daya Pembeda Instrumen Kemampuan Penalaran	44
Tabel 3.10 Kriteria Indeks Kesukaran	45
Tabel 3.11 Hasil Perhitungan Indeks Kesukaran Instrumen Kemampuan Penalaran	45
Tabel 3.12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Tes Kemampuan Penalaran Matematis Siswa	46
Tabel 3.13 Kriteria Validitas Produk	51
Tabel 3.14 Kategori Disposisi Matematis	52
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	65
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Guru	68
Tabel 4.4 Hasil Uji Coba Terbatas	69
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Luas	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Produk	70
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Kemampuan Penalaran dan Disposisi Belajar Siswa	71
Tabel 4.8 Uji Normalitas Nilai Pretes Kemampuan Penalaran	73
Tabel 4.9 Uji Homogenitas Data Pretes Kemampuan Penalaran	74
Tabel 4.10 Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Pretes Kemampuan Penalaran	75
Tabel 4.11 Uji Normalitas Data Postes Kemampuan Penalaran	77
Tabel 4.12 Uji Homogenitas Data Postes Kemampuan Penalaran	78

Tabel 4.13 Uji Perbedaan Dua Rata-rata Data Postes Kemampuan Penalaran	78
Tabel 4.14 Uji Normalitas N-Gain	79
Tabel 4.15 Uji Homogenitas N-Gain	80
Tabel 4.16 Independent N-Gain	80
Tabel 4.17 Uji Normalitas Data Disposisi Siswa	81
Tabel 4.18 Uji Perbedaan Dua Rata-rata dan Disposisi Matematis	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan <i>Borg and Gall</i>	32
Gambar 4.1 Beranda	60
Gambar 4.2 Tujuan Pembelajaran	60
Gambar 4.3 Halaman Menu Materi	61
Gambar 4.4 Pengertian Segiempat	61
Gambar 4.5 Macam-macam Segiempat	61
Gambar 4.6 Persegi	62
Gambar 4.7 Sifat-sifat Persegi	62
Gambar 4.8 Persegi Panjang	62
Gambar 4.9 Sifat-sifat Persegi Panjang	63
Gambar 4.10 Halaman Menu Game.....	63
Gambar 4.11 Halaman Menu Gambar	64
Gambar 4.12 Profile Pengembang	64
Gambar 4.13 Penambahan Penilaian Diri	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Perangkat Penelitian	97
Lampiran B Hasil Uji Coba Instrumen dan Pengolahannya	165
Lampiran C Hasil Penelitian dan Pengolahannya	220
Lampiran D Surat Penelitian	229