

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN TEORITIS	14
A. Bahan Ajar	14
B. Kemampuan Berpikir Kritis Matematis	24
C. <i>Mathematical Habits of Mind</i>	29
D. <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	32
E. <i>Media Construct 2 Software</i>	37
F. Hipotesis	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Metode dan Desain Penelitian	42
B. Subjek Penelitian	45
C. Instrumen Penelitian	47
D. Prosedur Pengolahan Data	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. HASIL PENELITIAN	72

1. Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Media <i>Construct 2 Software</i> Menggunakan <i>Problem Based Learning</i>	72
2. Respon Guru dan Peserta didik dalam wawancara terhadap Bahan Ajar Berbantuan media <i>construct 2 Software</i>	91
3. Kendala-kendala yang Ditemui pada Saat Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan media <i>construct 2 Software</i> Menggunakan <i>Problem Based Learning</i>	94
4. Peningkatan Bahan Ajar Berbantuan media <i>construct 2 Software</i> Menggunakan <i>Problem Based Learning</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta Didik SMP.	94
5. Analisis Data <i>Habits of Mind</i> Peserta didik Menggunakan <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Software media Construct 2</i>	102
B. PEMBAHASAN	108
1. Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Pendekatan <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan media <i>construct 2 Software</i>	108
2. Respon Guru dan Peserta didik	110
3. Kendala-Kendala yang ditemui pada Saat Pengembangan Bahan Ajar menggunakan pendekatan <i>Problem Based Learning</i> dan pembelajaran berbantuan media <i>construct 2 Software</i>	111
4. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Menggunakan Bahan Ajar menggunakan <i>Problem Based Learning</i> berbantuan media <i>construct 2 Software</i>	112
5. Peningkatan Kemampuan <i>Mathematical Habits of Mind</i> Peserta Didik Menggunakan Bahan Ajar menggunakan <i>Problem Based Learning</i> berbantuan media <i>construct 2 Software</i>	113
BAB V PENUTUP.....	115
A. KESIMPULAN.....	115
B. SARAN	117
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	118

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kegiatan Proses Pembelajaran PBL.....	34
Tabel 3.1 Wawancara Subjek Pendahuluan Identifikasi Potensi Masalah	46
Tabel 3.2 Bobot Pernyataan Skala Likert Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3.3 Kategori Indikator Penilaian Skala Validasi Ahli Materi	47
Tabel 3.4 Rekapitulasi Hasil Penilaian dari Validasi Ahli ICT	48
Tabel 3.5 Rekapitulasi Hasil penilaian validasi praktisi/guru berdasarkan Indikator	49
Tabel 3.6 Skala Respon Guru dan Peserta Didik Terhadap Uji Kepraktisan	49
Tabel 3.7 Hasil respon guru terhadap kepraktisan bahan ajar berbantuan media <i>construct 2</i> uji luas.....	50
Tabel 3.8 Hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan bahan ajar berbantuan media <i>construct 2</i> uji luas	50
Tabel 3.9 Rubrik Skor Kemampuan Berpikir Kritis Matematis	51
Tabel 3.10 Klasifikasi Koefisien Korelasi Validitas.....	57
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Butir Tes Kemampuan Berpikir Kritis Matematis	58
Tabel 3.12 Klasifikasi Reliabilitas	59
Tabel 3.13 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Berpikir kritis Matematis	59
Tabel 3.14 Klasifikasi Daya Pembeda	60
Tabel 3.15 Hasil Uji Daya Pembeda Butir Tes Kemampuan Berpikir kritis Matematis	60
Tabel 3.16 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	61
Tabel 3.17 Hasil Uji Indeks Kesukaran Butir Tes Kemampuan Berpikir Kritis matematis	61
Tabel 3.18 Rekapitulasi Hasil Uji Instrumen Kemampuan Berpikir Kritis Matematis	62
Tabel 3. 19 Kriteria Uji Validitas.....	66
Tabel 3.20 Kriteria Persentase Aktivitas Guru	66

Tabel 3.21 Kriteria Persentase dari Tes Butir Soal Kemampuan Berpikir Kritis Matematis	66
Tabel 3.22 Kriteria Habits of Mind Peserta Didik	67
Tabel 4.1 Kompetensi Inti (KI).....	69
Tabel 4.2 Kompetensi Dasar (KD).....	69
Tabel 4.3 Rincian Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi.....	77
Tabel 4.4 Rekapitulasi Penilaian Validasi Ahli Materi Berdasarkan Indikator	76
Tabel 4.5 Hasil Validator Ahli ICT.....	79
Tabel 4.6 Rekapitulasi penilaian validasi ahli ICT berdasarkan Indikator	80
Tabel 4.7 Hasil penilaian validasi praktisi/guru.....	81
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil penilaian validasi praktisi/guru berdasarkan Indikator	82
Tabel. 4.9 Hasil respon guru terhadap kepraktisan bahan ajar berbantuan media construct 2	83
Tabel. 4.10 Hasil respon guru terhadap kepraktisan bahan ajar berbantuan media construct 2 uji luas.....	84
Tabel. 4.11 Hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan bahan ajar berbantuan media construct 2.....	85
Tabel. 4.12 Hasil respon peserta didik terhadap kepraktisan bahan ajar berbantuan media construct 2 uji luas.....	87
Tabel 4.13 Hasil wawancara Guru pada Uji Coba Produk	88
Tabel 4.14 Hasil Wawancara Peserta didik Pada Uji Coba Produk.....	89
Tabel 4.15 Hasil Tes Kemampuan Berpikir Kritis Matematis peserta didik pada Uji Coba Produk.....	92
Tabel 4.16 Hasil Uji Normalitas Pretes Kemampuan Berpikir Kritis Matematik Peserta didik SMP	93
Tabel 4.17 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kemampuan Berpikir Kritis Matematik	93
Tabel 4.18 Hasil Uji Homogenitas Postes Kemampuan Berpikir Kritis Matematik	94
Tabel 4.19 Interpretasi data N-Gain Kemampuan Berpikir Kritis Matematik.....	95

Tabel 4.20 Hasil Uji Normality data Gain Kemampuan Berpikir Kritis Matematik pada Uji Produk.....	96
Tabel 4.21 Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i> data Gain Kemampuan Berpikir Kritis Matematik pada uji produk	97
Tabel 4.22 Analisis Hasil Respon Skala <i>Habits of Mind</i> Peserta Didik SMP pada Uji Coba Produk.....	98
Tabel 4.23 Hasil Uji Normalitas Data Non-Tes Skala Awal <i>Habits of Mind</i> Peserta didik	100
Tabel 4.24 Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i> data Kemampuan <i>Habits of Mind</i> Matematik pada Uji Produk.....	101
Tabel 4.25 Hasil Uji Normalitas <i>N-Gain Habits of Mind</i> Peserta didik	103
Tabel 4.26 Hasil Uji <i>Mann-Whitney</i> data Kemampuan <i>Habits of Mind</i> Matematik pada Uji Produk.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Produk.....	41
Gambar 4.1 Tampilan media <i>construct 2 Software</i>	71
Gambar 4.2 Aset gambar.....	71
Gambar 4.3 Desain awal media	72
Gambar 4.4 Cover Media	72
Gambar 4.5 Bagian Isi Media	73
Gambar 4.6 Bagian evaluasi atau penutup	74
Gambar 4.7 Cover LKPD.....	75
Gambar 4.8 Tampilan dalam LKPD	75
Gambar 4.9 Tampilan evaluasi LKPD	76