

DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan	iii
Lembar Pernyataan.....	iv
Ucapan Terima Kasih.....	v
Abstrak	vi
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran	xiii

BAB I

Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian	5
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Definisi Operasional	6

BAB II

Landasan Teori	8
2.1 Belajar dan Pembelajaran	8
2.2 Konsep Variabel	10
2.3 Pendekatan <i>Scientific</i>	11
2.4 Media Pembelajaran	13
2.5 <i>Android</i>	16
2.6 <i>Android Game</i>	20
2.7 Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Android Mobile Game</i>	22
2.8 Minat Belajar	24

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS
SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
BERBANTUAN *ANDROID MOBILE GAME***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

2.9 Penelitian Yang Relevan.....	27
2.10 Hipotesis Penelitian	28

BAB III

Metode Penelitian	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Desain Penelitian	29
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian.....	30
3.4 Perangkat Pembelajaran.....	30
3.5 Instrumen Penelitian	31
3.6 Prosedur Penelitian	37
3.7 Teknik Analisis Data	38

BAB IV

Hasil dan Pembahasan	42
4.1. Analisis Data.....	42
4.1.1. Deskripsi Data	42
4.1.2. Analisis Data N-Gain	42
4.1.3. Analisis Data Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika	45
4.1.4. Analisis Data Minat Siswa Terhadap Pembelajaran yang Menggunakan Media Berbasis <i>Android Mobile Game</i>	46
4.2. Pembahasan	47
3.2.1 Peningkatan Kemampuan Pemodelan Matematis Siswa	47
3.2.2 Minat Siswa Terhadap Matematika dan Pembelajaran yang Menggunakan Media Berbasis <i>Android Mobile Game</i>	50

BAB V

Kesimpulan dan Saran	52
5.1. Kesimpulan	52
5.2. Saran	52
Daftar Pustaka	53

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS
SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
BERBANTUAN *ANDROID MOBILE GAME***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS
SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
BERBANTUAN *ANDROID MOBILE GAME***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Langkah-Langkah Pemodelan Matematika.....	9
Tabel 3.1. Kategori Validitas Butir Soal	32
Tabel 3.2. Validitas Instrumen Tes	32
Tabel 3.3. Kategori Realibilitas Butir Soal	33
Tabel 3.4. Realibilitas Instrumen Tes.....	34
Tabel 3.5. Kategori Daya Pembeda Butir Soal	35
Tabel 3.6. Daya Pembeda Instrumen Tes.....	35
Tabel 3.7. Kategori Indeks Kesukaran Butir Soal.....	36
Tabel 3.8. Indeks Kesukaran Instrumen Tes	36
Tabel 3.9. Kategori Hasil <i>N-Gain</i>	40
Tabel 3.10. Kateogri Penilaian Skor Angket.....	41
Tabel 3.11. Kategori Skor Rata-Rata Angket.....	42
Tabel 3.12. Kategori Persentase Skor Hasil Angket	42
Tabel 4.1. Statistik Deskriptif Data <i>N-Gain</i>	43
Tabel 4.2. Persentase Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika.....	46
Tabel 4.3. Persentase Minat Siswa Terhadap <i>Android Mobile Game</i>	46

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS
SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
BERBANTUAN *ANDROID MOBILE GAME***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.	<i>Output</i> SPSS Uji Normalitas	43
Gambar 4.2.	Histogram Data <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen	44
Gambar 4.3.	Histogram Data <i>N-Gain</i> Kelas Kontrol	44
Gambar 4.4.	<i>Output</i> SPSS Uji Mann-Whitney Data <i>N-Gain</i>	45
Gambar 4.5.	<i>Quest</i> pada media berbasis <i>android mobile game</i>	48

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS
SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
BERBANTUAN *ANDROID MOBILE GAME***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

DAFTAR LAMPIRAN

DATA DAN INSTRUMEN PRA-PENELITIAN

- Lampiran 1. Pedoman Wawancara Guru
- Lampiran 2. Kuesioner Minat Siswa Terhadap *Smartphone* dan Game
- Lampiran 3. Transkrip Wawancara Guru
- Lampiran 4. Analisis Minat Siswa Terhadap *Smartphone* dan Game

INSTRUMEN PEMBELAJARAN DAN TES

- Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa Kelas Eksperimen
- Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa Kelas Kontrol
- Lampiran 7. Kisi-Kisi Instrumen *Pre-Test*
- Lampiran 8. Instrumen *Pre-Test*
- Lampiran 9. Kisi-Kisi Instrumen *Post-Test*
- Lampiran 10. Instrumen *Post Test*
- Lampiran 11. Kisi-Kisi Angket Minat Belajar
- Lampiran 12. Angket Minat Belajar
- Lampiran 13. Rancangan Media Pembelajaran Berbasis *Android Mobile Game* Materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV)

DATA DAN OUTPUT HASIL PENELITIAN

- Lampiran 14. Nilai *Pre-Test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 15. Nilai *Post-Test* Kelas Eksperimen
- Lampiran 16. Nilai *Pre-Test* Kelas Kontrol
- Lampiran 17. Nilai *Post-Test* Kelas Kontrol
- Lampiran 18. Nilai *N-Gain* Kelas Eksperimen

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC* BERBANTUAN *ANDROID MOBILE GAME*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu

Lampiran 19. Nilai *N-Gain* Kelas Kontrol

Lampiran 20. Sampel Lembar Jawaban *Post-Test* Siswa Kelas Eksperimen

Lampiran 21. Sampel Lembar Jawaban *Pre-Test* Siswa Kelas Eksperimen

Lampiran 22. Sampel Lembar Jawaban *Post-Test* Siswa Kelas Kontrol

Lampiran 23. Sampel Lembar Jawaban *Pre-Test* Siswa Kelas Kontrol

DOKUMENTASI DAN SURAT-SURAT

Lampiran 24. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 25. Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 26. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Bill Chairy Rizki Bustaren, 2018

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMODELAN MATEMATIS
SISWA SMP KELAS VII MELALUI PENDEKATAN *SCIENTIFIC*
BERBANTUAN *ANDROID MOBILE GAME***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu |
perpustakaan.upi.edu