

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR GRAFIK	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	8
E. Struktur Organisasi Tesis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kemampuan Berpikir Matematik	10
B. Pembelajaran Kontekstual (<i>Contextual Teaching Learning</i>)	14
1. Latar Belakang Pembelajaran Kontekstual	14
2. Pengertian Pembelajaran Kontekstual	15
3. Tujuan Pembelajaran Kontekstual	16
4. Penerapan Pembelajaran Kontekstual	17
5. Perbedaan Pembelajaran Kontekstual dengan Pembelajaran konvensional	19
C. Teori-teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran Kontekstual	21

Ida Rosida, 2014

Meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa kelas iii melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional Jawa Barat

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

1. Teori Piaget	21
2. Teori Vygotsky	22
3. Teori Ausubel	23
4. Teori Bruner	24
D. Permainan Tradisional Jawa Barat	25
E. Penelitian yang Relevan	37
F. Hipotesis Penelitian	39
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan Subjek Penelitian	40
B. Desain Penelitian	40
C. Metode Penelitian	41
D. Definisi Operasional	44
E. Instrumen Penelitian	45
F. Prosedur Pengembangan Instrumen	46
G. Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	56
1. Hasil Pretes	57
2. Pelaksanaan Perlakuan (<i>Treatment</i>)	61
3. Hasil Postes	69
4. Pengujian Hipotesis	75
5. Data Hasil Observasi	83
B. Pembahasan	85
1. Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Sekolah Dasar	85
2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Matematis Siswa Sekolah Dasar	89
3. Pembelajaran Kontekstual Berbasis Permainan Tradisional	94

BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

A. Kesimpulan	97
B. Rekomendasi	98

DAFTAR PUSTAKA	99
----------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Perbedaan Pembelajaran Kontekstual dan Konvensional	20
3.2 Desain Eksperimen Semu	41
3.3 Kriteria Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Matematis	45
3.4 Klasifikasi Koefisien Validitas	47
3.5 Analisis Validitas Ujicoba Tes Kemampuan Berpikir Matematis	48
3.6 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas	49
3.7 Klasifikasi Indeks Kesukaran	50
3.8 Hasil Perhitungan Nilai Indeks Kesukaran Tiap Butir Soal	50
3.9 Klasifikasi Daya Pembeda	51
3.10 Hasil Perhitungan Nilai Daya Pembeda Tiap Butir Soal	52
3.11 Kategori Indeks Gain (g)	53
4.12 Statistik Deskriptif Pretes Kemampuan Berpikir Matematis	57
4.13 Uji Normalitas Pretes Kemampuan Berpikir Matematis	58
4.14 Uji Homogenitas Pretes Kemampuan Berpikir Matematis	59
4.15 Uji Rerata Postes Kemampuan Berpikir Matematis	60
4.16 Statistik Deskriptif Postes Kemampuan Berpikir Matematis	69
4.17 Uji Normalitas Postes Kemampuan Berpikir Matematis	70

Ida Rosida, 2014

Meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa kelas iii melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional Jawa Barat

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

4.18 Uji Homogenitas Postes Kemampuan Berpikir Matematis	71
4.19 Statistik Deskriptif N- Gain Kemampuan Berpikir Matematis	72
4.20 Uji Normalitas N- Gain Kemampuan Berpikir Matematis	73
4.21 Uji Homogenitas N- Gain Kemampuan Berpikir Matematis	74
4.22 Statistik Deskriptif Kemampuan Berpikir Matematis	75
4.23 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Matematis	76
4.24 Statistik Deskriptif N- Gain Kemampuan Berpikir Matematis	76
4.25 Hasil Pengujian Rerata (Uji t) Kemampuan Berpikir Matematis.....	79
4.26 Pengelompokan Kemampuan Berpikir Matematis Siswa	82
4.27 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Kontekstual Berbasis Permainan Tradisional Jawa Barat	83
4.28 Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Kontekstual Berbasis Permainan Tradisional Jawa Barat	84

Ida Rosida, 2014

Meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa kelas iii melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional Jawa Barat

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



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Permainan Tradisional Cingciripit	27
2.2 Permainan Congklak	31
2.3 Permainan Tradisional Oray-orayan	34
2.4 Arena Permainan Pecle/Engkle	35
2.5 Permainan Tradisional Pecle/Engkle	36
2.6 Permainan Tradisional Galaasin	37
3.7 Bagan Alur Penelitian	43
3.8 Alur Pengolahan Data	55
4.9 Aktivitas Siswa Bermain Oray-orayan	63
4.10 Sawah-sawah Berbentuk Persegi Panjang Hasil Karya Siswa	64
4.11 Memanipulasi Tali Rapia menjadi Areal Sawah	64
4.12 Pengerjaan Soal Secara Kelompok	65
4.13 Pertukaran Pengetahuan dalam Bentuk Kerjasama Penyelesaian Soal	66

Ida Rosida, 2014

Meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa kelas iii melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional Jawa Barat

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

4.14	Salah Satu Siswa Menyampaikan Pendapatnya	67
4.15	Evaluasi di Akhir Pembelajaran	67
4.16	Suasana Pembelajaran di Kelas Kontrol	69

DAFTAR GRAFIK

Grafik	Halaman	
4.1	Perbedaan Rata-rata Kemampuan Berpikir Matematis Siswa	87
4.2	Peningkatan Hasil Pretes dan Postes Kelas Eksperimen	90
4.3	Peningkatan Kemampuan Berpikir Matematis Siswa.....	91
4.4	Peningkatan Kemampuan Berpikir matematis Kelas Eksperimen	92
4.5	Pengelompokan Kelas Eksperimen Berdasarkan Peningkatan Gain	93
4.6	Pengelompokan Kelas Kontrol Berdasarkan Peningkatan Gain Peningkatan Kemampuan Berpikir Matematis	93
4.7	Rerata N-Gain Kemampuan Berpikir matematis Siswa	94

Ida Rosida, 2014

Meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa kelas iii melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional Jawa Barat

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



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Alat Pengumpul Data

- 3.1 Kisi-kisi untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Matematis Siswa
- 3.2 Tes Kemampuan Berpikir Matematis
- 3.3 Kunci Jawaban Tes Kemampuan Berpikir Matematis
- 3.4 Bahan Ajar
- 3.5 Lembar Observasi Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran
- 3.6 Lembar Observasi Aktivitas Guru Selama Pembelajaran
- 3.7 Rencana Pelaksanaan pembelajaran (Pertemuan 1)
- 3.8 Rencana Pelaksanaan pembelajaran (Pertemuan 2)
- 3.9 Rencana Pelaksanaan pembelajaran (Pertemuan 3)
- 3.10 Rencana Pelaksanaan pembelajaran (Pertemuan 4)
- 3.11 Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran

Ida Rosida, 2014

Meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa kelas iii melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional Jawa Barat

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

Lampiran Analisis Data

- 3.12 Hasil Pretes
- 3.13 Hasil Postes
- 4.14 Hasil Pretes Kemampuan Berpikir Matematis Kelas Eksperimen
- 4.15 Hasil Pretes Kemampuan Berpikir Matematis Kelas Kontrol
- 4.16 Hasil Postes Kemampuan Berpikir Matematis Kelas Eksperimen
- 4.17 Hasil Postes Kemampuan Berpikir Matematis Kelas Kontrol
- 4.18 Hasil Peningkatan Kemampuan Berpikir Matematis Kelas Eksperimen
- 4.19 Hasil Peningkatan Kemampuan Berpikir Matematis Kelas Kontrol
- 4.20 Hasil Analisis SPSS *Version 16.0 for windows*

Lampiran Alat Pengumpul Data

- 4.21 SK Pembimbing Tesis
- 4.22 Surat Izin Melakukan Penelitian
- 4.23 Surat telah melakukan Penelitian

Ida Rosida, 2014

Meningkatkan kemampuan berpikir matematis siswa kelas iii melalui pembelajaran kontekstual berbasis permainan tradisional Jawa Barat

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