

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat Penelitian	11
E. Batasan Masalah	12
F. Kerangka Berpikir	12
G. Hipotesis Penelitian	14
H. Hasil Penelitian Terdahulu	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	19
A. Pembelajaran Matematika	19
1. Pengertian Pembelajaran	19
2. Pembelajaran Matematika	21
3. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Matematika	21
B. <i>Game Based Learning</i>	22
1. Pengertian <i>Game Based Learning</i>	22
2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game Based Learning</i>	25
C. <i>Baamboozle</i>	26
1. Pengertian <i>Baamboozle</i>	26
2. Cara Menggunakan <i>Baamboozle</i>	27

3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Baamboozle</i>	31
D. Penerapan <i>Game Based Learning Baamboozle</i>	32
E. Kemampuan Pemahaman Matematis	34
1. Kemampuan Pemahaman Matematis	34
2. Indikator Kemampuan Pemahaman Matematis	36
F. <i>Curiosity</i> Matematis	38
1. Pengertian <i>Curiosity</i> Matematis	38
2. Indikator <i>Curiosity</i> Matematis	39
G. Materi Relasi dan Fungsi	40
1. Relasi	40
2. Fungsi	41
BAB III METODOLAGI PENELITIAN	43
A. Metode Penelitian	43
B. Subjek Penelitian	44
1. Tempat dan Waktu Penelitian	44
2. Populasi dan Sampel	45
C. Instrumen Penelitian	46
1. Tes	46
a. Analisis Validitas	47
b. Analisis Reliabilitas	48
c. Analisis Daya Beda	49
d. Analisis Tingkat Kesukaran	51
2. Angket	53
D. Teknik Pengumpulan Data	54
E. Teknik Analisis Data Penelitian	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Hasil Penelitian	66
B. Hasil Analisis Data	73
C. Pembahasan Hasil Penelitian	83
BAB V PENUTUP	86
A. Simpulan	86

B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
RIWAYAT HIDUP.....	199

