

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Kerangka Berpikir	8
F. Hipotesis	10
G. Penelitian Terdahulu	11
BAB II	13
TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Pembelajaran <i>Hands On Activity</i> dalam Pembelajaran Matematika	13
1. Pengertian Pembelajaran <i>Hands On Activity</i>	13
2. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Hands On Activity</i>	13
B. Media Kotak Kartu Misterius (KOKAMI)	15
C. Kemampuan <i>Cognitive Flexibility</i> Matematis	16
1. Pengertian Kemampuan <i>Cognitive Flexibility</i>	16
2. Indikator Kemampuan <i>Cognitive Flexibility</i>	18
D. <i>Self Efficacy</i> dalam Pembelajaran Matematika	19
1. Pengertian <i>Self Efficacy</i>	19

2. Dimensi <i>Self Efficacy</i>	20
E. Metode Pembelajaran Konvensional	20
F. Materi Pembelajaran Statistika : Penyajian Data Kelas VIII.....	22
BAB III.....	27
METODELOGI PENELITIAN	27
A. Metode dan Desain Penelitian	27
B. Jenis dan Sumber Data	28
1. Jenis Data.....	28
2. Sumber Data	28
C. Instrumen Penelitian	28
1. Instrumen Tes	29
2. Instrumen Non-tes	29
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Teknik Analisis Data	31
1. Validitas.....	32
2. Reliabilitas	33
3. Daya Beda.....	34
4. Tingkat kesukaran.....	35
F. Teknik Analisis Data Penelitian	37
1. Analisis data untuk menjawab rumusan masalah pertama	37
2. Analisis data untuk menjawab rumusan masalah kedua.....	38
3. Analisis data untuk menjawab rumusan masalah ketiga	43
G. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
BAB IV	47
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran <i>Hands On Acitivity</i> Berbantuan Kotak Kartu Misterius	47
B. Peningkatan Kemampuan <i>Cognitive Flexibility</i> Matematis Peserta Didik yang Menggunakan Pembelajaran <i>Hands On Acitivity</i> Berbantuan KOKAMI dan Peserta didik yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional	55
C. <i>Self Efficacy</i> Peserta Didik yang Menggunakan Pembelajaran <i>Hands On Acitivity</i> Berbantuan Kotak Kartu Misterius.....	61
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	69

BAB V.....	72
PENUTUP.....	72
A. Kesimpulan.....	72
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN – LAMPIRAN.....	78
RIWAYAT HIDUP.....	212

