

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I	
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	15
C. Tujuan Penelitian	15
D. Manfaat Penelitian	16
E. Kerangka Berpikir	17
F. Hipotesis Penelitian	20
G. Hasil Penelitian yang Relevan	21
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA	23
A. Model Pembelajaran <i>Fan-N-Pick</i>	23
1. Pengertian <i>Fan-N-Pick</i>	23
2. Langkah-langkah model <i>Fan-N-Pick</i>	24
3. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran <i>Fan-N-Pick</i>	25
B. Aplikasi Kahoot! dalam Pembelajaran	26
1. Pengertian aplikasi Kahoot!	26
2. Langkah-langkah menggunakan aplikasi <i>kahoot!</i>	27
3. Kelebihan dan kekurangan aplikasi kahoot! sebagai media pembelajaran	35
C. Kemampuan Pemahaman Matematis	36
1) Pengertian kemampuan pemahaman matematis	36
2) Indikator-indikator pemahaman matematis	37
D. <i>Self-Efficacy</i> Matematis	38
1. Pengertian <i>self-efficacy</i> dan aplikasinya dalam matematika	38
2. Dimensi <i>self-efficacy</i> matematis	40

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN.....	41
A. Metode Penelitian	41
B. Jenis dan Sumber Data	42
C. Instrumen Penelitian	43
D. Analisis Instrumen Penelitian	51
E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
F. Analisis Data Penelitian	62
G. Tempat dan Waktu Penelitian.....	80

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	81
A. Pelaksanaan Penelitian.....	81
B. Hasil keterlaksanaan pembelajaran dengan model <i>Fan-N-Pick</i> berbantuan aplikasi <i>Kahoot!</i>	93
C. Perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Fan-N-Pick</i> berbantuan aplikasi <i>Kahoot!</i> dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran Konvensional	97
D. Perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Fan-N-Pick</i> berbantuan aplikasi <i>Kahoot!</i> dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran Konvensional berdasarkan Kemampuan Awal Matematika (KAM) dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah....	105
E. Peningkatan <i>self efficacy</i> terhadap siswa yang menggunakan model pembelajaran <i>Fan-N-Pick</i> berbantuan aplikasi <i>Kahoot!</i> dalam pembelajaran matematika.....	114
F. Pembahasan Hasil Penelitian	119

BAB V

PENUTUP.....	124
A. Simpulan	124
B. Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126
LAMPIRAN.....	134