

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	9
E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian	10
F. Kerangka Berfikir	10
G. Hipotesis Penelitian	12
H. Penelitian Terdahulu	13
BAB II	15
TINJAUAN PUSTAKA	15
A. Media <i>Game</i> Gimkit dalam Pembelajaran Matematika.....	15
B. Model <i>Collaborative Learning</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	21
C. Pentingnya Media <i>Game</i> Gimkit dalam Pembelajaran Matematika.....	26
D. Kemampuan Komunikasi Matematis.....	28
E. <i>Self-Confidence</i> dalam Pembelajaran Matematika	35
F. Lingkup Materi SPLDV Untuk SMP Kelas VIII.....	40
G. Pembelajaran Konvensional Matematika	45
BAB III	47
METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	47
B. Jenis dan Sumber Data.....	48
C. Instrumen Penelitian	48
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Teknik Analisis Data.....	54

	Halaman
F. Tempat dan Waktu Pelaksanaan	74
BAB IV	75
HASIL DAN PEMBAHASAN	75
A. Deskripsi Data Pembelajaran Menggunakan Media <i>Game</i> Gimkit dengan Model <i>Collaborative Learning</i> Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis.....	75
B. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik antara peserta didik yang belajar menggunakan media <i>game</i> Gimkit dengan peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional	87
C. <i>Self-Confidence</i> Peserta Didik yang menggunakan media <i>game</i> Gimkit	108
E. Temuan Penelitian dan Pembahasan.....	119
BAB V	123
PENUTUP.....	123
A. KESIMPULAN.....	123
B. SARAN	123
DAFTAR PUSTAKA.....	125
LAMPIRAN-LAMPIRAN	133
RIWAYAT HIDUP	274