

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	15
C. Tujuan Penelitian	16
D. Manfaat Penelitian	16
E. Batasan Masalah	17
F. Kerangka Berpikir	18
G. Hipotesis.....	22
H. Penelitian Terdahulu	22
BAB II	26
KAJIAN TEORI	26
A. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	26
B. Model Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	39
C. <i>Game</i> Interaktif <i>Quizwhizzer</i>	44
D. Langkah-Langkah Model <i>Game Based Learning</i> Berbantuan <i>Game</i> Interaktif <i>Quizwhizzer</i> Pada Pembelajaran Matematika.....	54
E. Materi Statistika.....	56
BAB III.....	62
METODOLOGI PENELITIAN	62
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	62
B. Jenis dan Sumber Data.....	63
C. Teknik Pengumpulan Data	68
D. Teknik Analisis Instrumen.....	69
E. Teknik Analisis Data.....	84
F. Tempat dan Waktu Penelitian	96

BAB IV	98
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	98
A. Deskripsi Data	98
B. Hasil Penelitian	100
C. Temuan dan Pembahasan	160
BAB V.....	166
PENUTUP.....	166
A. Simpulan	166
B. Saran	166
DAFTAR PUSTAKA.....	168
LAMPIRAN A.....	174
LAMPIRAN B.....	180
LAMPIRAN C.....	265
LAMPIRAN D.....	300
LAMPIRAN E.....	332

