

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	13
A. Latar Belakang	13
B. Rumusan Masalah	22
C. Tujuan Penelitian	22
D. Manfaat Penelitian	23
E. Kerangka Berpikir	23
F. Hipotesis	27
G. Penelitian Terdahulu	28
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	30
A. Pembelajaran Matematika	31
B. Strategi <i>Gamification-Based Learning</i>	37
C. Media Pembelajaran Kahoot	42
D. Kemampuan Berpikir Kritis	50
E. Self-Efficacy	53
F. Materi Segitiga	56
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	61
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	61
B. Jenis dan Sumber Data	62
C. Instrumen Penelitian	63
D. Teknik Analisis Instrumen	68
E. Teknik Pengumpulan Data	79
F. Teknik Analisis Data	81
G. Tempat dan Waktu Penelitian	88
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	90

A. Deskripsi Data.....	90
B. Analisis Data Penelitian	100
C. Pembahasan Hasil Penelitian	121
BAB V PENUTUP.....	128
A. Simpulan	128
B. Saran.....	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN.....	140



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 One Group Pretest-Posttest Design	61
Tabel 3.2 Soal Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kritis	63
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis	65
Tabel 3.4 Skor Skala Likert	67
Tabel 3.5 Indikator Angket Self-Efficacy	67
Tabel 3.6 Kriteria Validitas Instrumen Tes	69
Tabel 3.7 Hasil Analisis Validitas Item Soal Tipe A dan Tipe B	70
Tabel 3.8 Interpretasi Nilai Korelasi Reliabilitas	71
Tabel 3.9 Hasil Analisis Reliabilitas Soal Tipe A dan Tipe B	71
Tabel 3.10 Interpretasi Daya Beda	72
Tabel 3.11 Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Tipe A dan Tipe B	73
Tabel 3.12 Interpretasi Tingkat Kesukaran Soal	74
Tabel 3.13 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran	74
Tabel 3.14 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Soal Tipe A	74
Tabel 3.15 Rekapitulasi Hasil Analisis Data Soal Tipe B	75
Tabel 3.16 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Indikator Magnitude	77
Tabel 3.17 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Indikator Strength	78
Tabel 3.18 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Indikator Generality	78
Tabel 3.19 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Persepsi	78
Tabel 3.20 Teknik Pengumpulan Data	79
Tabel 3.21 Kriteria Keterlaksanaan Pembelajaran	82
Tabel 3.22 Jadwal Pelaksanaan Penelitian	89
Tabel 4.1 Desain Strategi <i>Gamification-Based Learning</i> Berbasis Kahoot	100
Tabel 4.2 Rincian Kegiatan Pertemuan 1	102
Tabel 4.3 Rincian Kegiatan Pertemuan 2	103
Tabel 4.4 Rincian Kegiatan Pertemuan 3	106
Tabel 4.5 Rincian Kegiatan Pertemuan 4	108
Tabel 4.6 Hasil Keterlaksanaan Aktivitas Guru	115
Tabel 4.7 Hasil Keterlaksanaan Aktivitas Peserta Didik	115
Tabel 4.8 Uji Koefisien Regresi Parsial	119
Tabel 4.9 Uji Koefisien Regresi Parsial	120

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Jawaban Peserta Didik Soal Berpikir Kritis Tipe 1	15
Gambar 1.2 Jawaban Peserta Didik Soal Berpikir Kritis Tipe 2	15
Gambar 1.3 Jawaban Peserta Didik Soal Berpikir Kritis Tipe 3	16
Gambar 1.4 Jawaban Peserta Didik Soal Berpikir Kritis Tipe 4	17
Gambar 1.5 Studi Pendahuluan Self-Efficacy Peserta Didik	19
Gambar 1.6 Kerangka Berpikir	26
Gambar 2.1 Tampilan Beranda Kahoot	44
Gambar 2.2 Tampilan Menu <i>Create</i>	45
Gambar 2.3 Tampilan Penentuan Jenis Kuis	45
Gambar 2.4 Tampilan Pembuatan Kuis	46
Gambar 2.5 Tampilan Kuis Sudah Tersimpan	46
Gambar 2.6 Tampilan Kuis Sudah Siap	46
Gambar 2.7 Tampilan Game PIN	47
Gambar 2.8 Tampilan Laporan Hasil Kuis	47
Gambar 2.9 Tampilan Beranda Kahoot	47
Gambar 2.10 Tampilan Input Game PIN	48
Gambar 2.11 Tampilan Input Nama Peserta Didik	48
Gambar 2.12 Tampilan Soal Kuis	49
Gambar 2.13 Tampilan Informasi Benar atau Salah	49
Gambar 2.14 Tampilan Poin pada Peserta Didik	50
Gambar 4.1 Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	91
Gambar 4.2 Rata-rata Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	92
Gambar 4.3 Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	93
Gambar 4.4 Rata-rata Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	94
Gambar 4.5 Perbandingan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	94
Gambar 4.6 Hasil Statistik Deskriptif Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis	95
Gambar 4.7 Hasil <i>Pretest</i> Angket <i>Self-Efficacy</i>	96
Gambar 4.8 Hasil <i>Posttest</i> Angket <i>Self-Efficacy</i> Peserta Didik	97
Gambar 4.9 Perbandingan Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self Efficacy</i>	98
Gambar 4.10 Hasil Statistik Deskriptif Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest Self-Efficacy</i>	98
Gambar 4.11 Skor Angket Persepsi Peserta Didik	99
Gambar 4.12 LKPD Pertemuan Pertama	103
Gambar 4.13 LKPD Pertemuan Kedua	105
Gambar 4.14 LKPD Pertemuan Ketiga	107
Gambar 4.15 LKPD Pertemuan Keempat	109
Gambar 4.16 Guru Menerangkan Materi Ajar	110
Gambar 4.17 Peserta Didik Mengerjakan Kuis Kahoot	112
Gambar 4.18 Uji Normalitas Multivariat	116
Gambar 4.19 Uji Linearitas Antara Y1 dengan X	117
Gambar 4.20 Uji Linearitas Antara Y2 dengan X	118
Gambar 4.21 Uji Asumsi Tidak Terjadi Multikolinearitas	118
Gambar 4.22 Hasil Uji MANOVA	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru	141
Lampiran A-2 Lembar Observasi Aktivitas Guru	142
Lampiran A-3 Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik.....	145
Lampiran A-4 Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik	147
Lampiran A-5 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Kemampuan Berpikir Kritis Tipe A... 150	
Lampiran A-6 Soal Uji Coba Kemampuan Berpikir Kritis Tipe A	154
Lampiran A-7 Kunci Jawaban dan Rubrik Skoring Soal Uji Coba Tipe A	156
Lampiran A-8 Kisi-Kisi Soal Uji Coba Kemampuan Berpikir Kritis Tipe B... 159	
Lampiran A-9 Soal Uji Coba Kemampuan Berpikir Kritis Tipe B.....	163
Lampiran A-10 Kunci Jawaban dan Rubrik Skoring Soal Uji Coba Tipe B	165
Lampiran A-11 Kisi-Kisi Angket <i>Self-Efficacy</i> Peserta Didik.....	168
Lampiran A-12 Lembar Angket <i>Self-Efficacy</i> Peserta Didik.....	169
Lampiran A-13 Kisi-kisi Angket Persepsi Peserta Didik terhadap Strategi <i>Gamification-Based Learning</i> Berbasis Kahoot	171
Lampiran A-14 Lembar Angket Persepsi Peserta Didik terhadap Strategi <i>Gamification-Based Learning</i> Berbasis Kahoot	173
Lampiran A-15 Desain Pembelajaran Kelas Eksperimen	175
Lampiran A-16 Lembar Kerja Peserta Didik	184
Lampiran B-1 Analisis Data Hasil Uji Coba Soal Tipe A	195
Lampiran B-2 Analisis Data Hasil Uji Coba Soal Tipe B.....	196
Lampiran B-3 Rekapitulasi Analisis Data Uji Coba Soal Tipe A dan Tipe B.. 198	
Lampiran B-4 Kisi-Kisi Soal <i>Pretest/Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik.....	199
Lampiran B-5 Soal <i>Pretest/Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	203
Lampiran B-6 Kunci Jawaban dan Rubrik Skoring Soal <i>Pretest/Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	205
Lampiran B-7 Analisis Data Hasil Uji Coba Angket <i>Self-Efficacy</i> Peserta Didik	208
Lampiran B-8 Analisis Data Hasil Uji Coba Angket Persepsi Peserta Didik terhadap Strategi <i>Gamification-Based Learning</i> Berbasis Kahoot	209
Lampiran C-1 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen	211
Lampiran C-2 Data Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	214
Lampiran C-3 Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Eksperimen	217
Lampiran C-4 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis	219
Lampiran C-5 Data Hasil <i>Pre</i> -angket dan <i>Post</i> -angket <i>Self Efficacy</i> Kelas Eksperimen.....	220
Lampiran C-6 Rekapitulasi Hasil <i>Pre</i> -angket dan <i>Post</i> -angket <i>Self Efficacy</i> Kelas Eksperimen.....	225

Lampiran C-7 Data Hasil Angket Persepsi Peserta Didik terhadap Strategi <i>Gamification-Based Learning</i> Berbasis Kahoot	226
Lampiran C-8 Rekapitulasi Hasil Angket Persepsi Peserta Didik terhadap Strategi <i>Gamification-Based Learning</i> Berbasis Kahoot	228
Lampiran C-9 Hasil Jawaban <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	229
Lampiran C- 10 Hasil Jawaban <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik	232
Lampiran D-1 Analisis Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen	236
Lampiran D-2 Rekapitulasi Analisis Hasil Lembar Observasi Aktivitas Guru Kelas Eksperimen.....	237
Lampiran D-3 Analisis Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	238
Lampiran D-4 Rekapitulasi Analisis Hasil Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik Kelas Eksperimen	239
Lampiran D-5 Analisis Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Berpikir Kritis dan <i>Self-Efficacy</i> Peserta Didik.....	240
Lampiran E-1 Surat Keterangan Dosen Pembimbing Skripsi.....	242
Lampiran E-2 Surat Izin Uji Coba Soal	243
Lampiran E- 3 Surat Keterangan telah Melaksanakan Uji Coba Soal	244
Lampiran E-4 Surat Izin Penelitian.....	245
Lampiran E-5 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian.....	246

