

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

PEDOMAN

ABSTRAK

PERNYATAAN

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat	7
E. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah	7
F. Kerangka Berpikir.....	8
G. Hipotesis Penelitian	11
H. Hasil Penelitian Terdahulu.....	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Pembelajaran Matematika.....	17
B. <i>Game</i> Interaktif.....	20
C. Aplikasi <i>Kahoot</i> dalam Pembelajaran Matematika	21
D. Kemampuan Berpikir Kritis Matematis.....	32
E. <i>Self Efficacy</i>	35
F. Aturan Sinus Cosinus	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	41
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	41

B. Jenis dan Sumber Data.....	42
C. Teknik Pengumpulan Data.....	43
D. Teknik Analisis Data	44
E. Analisis Data.....	53
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	70
G. Prosedur Penelitian	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
A. Deskripsi Data	73
B. Hasil Penelitian.....	73
1. Analisis perbedaan peningkatan kemampuan berpikir kritis matematis siswa	73
2. Perbedaan pencapaian kemampuan berpikir kritis matematis siswa berdasarkan gender	81
3. Analisis perbedaan sikap self efficacy siswa sebelum dan sesudah memperoleh pembelajaran Game Interaktif Aplikasi Kahoot	92
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	97
BAB V PENUTUP	100
A. Simpulan.....	100
B. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102
LAMPIRAN LAMPIRAN.....	107
RIWAYAT HIDUP.....	266