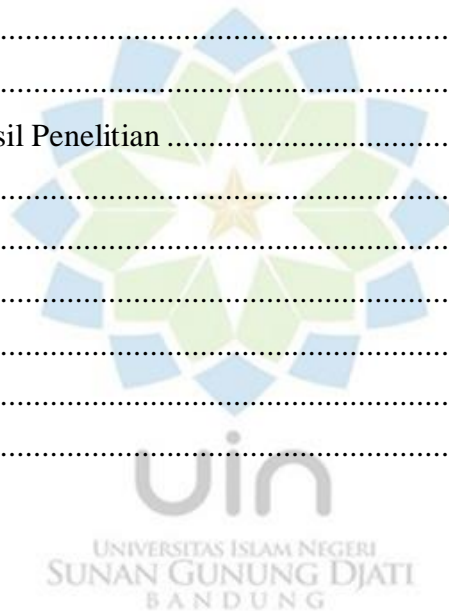


## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	i
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>A. Latar Belakang Penelitian</b> .....	1
<b>B. Rumusan Masalah</b> .....	14
<b>C. Tujuan Penelitian</b> .....	15
<b>D. Manfaat Hasil Penelitian</b> .....	15
<b>E. Kerangka Berpikir</b> .....	16
<b>F. Hipotesis</b> .....	19
<b>G. Hasil Penelitian Terdahulu</b> .....	21
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	23
<b>A. Kemampuan Representasi Matematis</b> .....	23
1. Pengertian Kemampuan Representasi Matematis.....	23
2. Indikator kemampuan Representasi Matematis.....	24
<b>B. Motivasi Belajar</b> .....	26
1. Pengertian Motivasi Belajar.....	26
2. Indikator Motivasi belajar.....	27
<b>C. Pembelajaran <i>Gamification</i></b> .....	29
1. Pengertian Model Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	29
2. Fase Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	30
3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran <i>Gamification</i> .....	30
<b>D. <i>Nearpod</i></b> .....	31
1. Pengertian <i>Nearpod</i> .....	31
2. Tampilan <i>Nearpod</i> .....	32
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Nearpod</i> .....	35
<b>E. Model Pembelajaran <i>Gamification</i> Berbantuan Media <i>Nearpod</i></b> .....	35
<b>F. Materi Fungsi, Komposisi Fungsi dan Fungsi Invers</b> .....	36

1. Fungsi.....	36
2. Komposisi Fungsi .....	38
3. Fungsi Invers .....	38
<b>BAB III METEDOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>40</b>
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	40
B. Jenis dan Sumber Data .....	41
C. Teknik Pengumpulan Data.....	41
D. Teknik Analisis Data .....	42
E. Tempat dan Waktu Penelitian .....	67
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>68</b>
A. Deskripsi Data.....	68
B. Hasil Penelitian .....	73
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	99
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>103</b>
A. Simpulan .....	103
B. Saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>105</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>111</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>184</b>



## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
<b>Tabel 3. 1</b> Desain Penelitian .....	40
<b>Tabel 3. 2</b> Teknik Pengumpulan Data .....	42
<b>Tabel 3. 3</b> Interpretasi Validitas .....	43
<b>Tabel 3. 4</b> Hasil Analisis Validitas Butir Soal .....	43
<b>Tabel 3. 5</b> Kriteria Reliabilitas .....	44
<b>Tabel 3. 6</b> Kriteria Daya Beda .....	45
<b>Tabel 3. 7</b> Hasil Analisis Daya Beda.....	45
<b>Tabel 3. 8</b> Indeks Kesukaran Soal .....	46
<b>Tabel 3. 9</b> Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	46
<b>Tabel 3. 10</b> Hasil Analisis Keseluruhan Butir Soal .....	46
<b>Tabel 3. 12</b> Interpretasi Nilai <i>N-Gain</i> .....	48
<b>Tabel 3. 13</b> <i>Kolmogorov Smirnov</i> .....	50
<b>Tabel 3. 14</b> Jadwal Pelaksanaan Penelitian .....	67
<b>Tabel 4. 1</b> Skor Poin Setiap Soal dalam Permainan di Pembelajaran <i>Gamification</i> berbantuan Media <i>Nearpod</i> .....	77
<b>Tabel 4. 2</b> Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Representasi Matematis .....	79
<b>Tabel 4. 3</b> Nilai <i>N-gain</i> Kemampuan Representasi Matematis .....	81
<b>Tabel 4. 4</b> Uji Normalitas Data <i>N-gain</i> (Manual) .....	82
<b>Tabel 4. 5</b> Uji Normalitas Data <i>N-gain</i> (SPSS 29) .....	83
<b>Tabel 4. 6</b> Hasil Uji Homogenitas Varians Data <i>N-gain</i> (Manual) .....	84
<b>Tabel 4. 7</b> Uji Homogenitas Varians Data <i>N-gain</i> (SPSS 29).....	84
<b>Tabel 4. 8</b> Hasil Uji <i>t'</i> .....	85
<b>Tabel 4. 9</b> Hasil Uji <i>t'</i> (SPSS 29).....	86
<b>Tabel 4. 10</b> Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> (Manual).....	88
<b>Tabel 4. 11</b> Uji Normalitas Data <i>Posetest</i> (SPSS 29) .....	89
<b>Tabel 4. 12</b> Hasil Uji Homogenitas Varians Data <i>Posttest</i> (Manual) .....	90
<b>Tabel 4. 13</b> Uji Homogenitas Varians Data <i>Posttest</i> (SPSS 29).....	90
<b>Tabel 4. 14</b> Hasil Uji <i>Mann Whitney</i> .....	92
<b>Tabel 4. 15</b> Hasil Uji <i>Mann Whitney</i> (SPSS 29).....	92

<b>Tabel 4. 16</b> Uji Normalitas Data Skor Hasil Angket Motivasi Belajar (Manual).	95
<b>Tabel 4. 17</b> Uji Normalitas Data Data Skor Hasil Angket Motivasi Belajar (SPSS 29) .....	96
<b>Tabel 4. 18</b> Hasil Uji Homogenitas Varians Skor Hasil Angket Motivasi Belajar (Manual) .....	97
<b>Tabel 4. 19</b> Uji Homogenitas Varians Data Skor Hasil Angket Motivasi Belajar (SPSS 29) .....	97
<b>Tabel 4. 20</b> Hasil Uji <i>t-Independent</i> (Manual).....	98
<b>Tabel 4. 21</b> Hasil Uji <i>t-Independent</i> (SPSS 29).....	99



## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
<b>Gambar 1. 1</b> Jawaban Siswa Soal Nomor Satu Studi Pendahuluan .....	3
<b>Gambar 1. 2</b> Jawaban Siswa Soal Nomor Dua Studi Pendahuluan .....	5
<b>Gambar 1. 3</b> Jawaban Siswa Soal Nomor Tiga Studi Pendahuluan.....	7
<b>Gambar 1. 4</b> Kerangka Berpikir .....	18
<b>Gambar 2. 1</b> Menu Utama <i>Nearpod</i> .....	33
<b>Gambar 2. 2</b> Konten pada <i>Nearpod</i> .....	34
<b>Gambar 2. 3</b> Aktifitas pada <i>Nearpod</i> .....	35
<b>Gambar 2. 4</b> Contoh Fungsi Surjektif .....	37
<b>Gambar 2. 5</b> Contoh Fungsi Injektif.....	37
<b>Gambar 2. 6</b> Contoh Fungsi Bijektif .....	38
<b>Gambar 2. 7</b> Diagram Panah Fungsi Invers.....	39
<b>Gambar 4. 1</b> Skor <i>Pretest</i> Kelas <i>Gamification</i> berbantuan Media <i>Nearpod</i> .....	69
<b>Gambar 4. 2</b> Skor <i>Pretest</i> Kelas Konvensional .....	70
<b>Gambar 4. 3</b> Rata-Rata Skor <i>Pretest</i> kelas <i>Gamification</i> berbantuan Media <i>Nearpod</i> dan Kelas Konvensional .....	70
<b>Gambar 4. 4</b> Skor <i>Posttest</i> kelas <i>Gamification</i> berbantuan Media <i>Nearpod</i> .....	71
<b>Gambar 4. 5</b> Skor <i>Posttest</i> Kelas Konvensional .....	72
<b>Gambar 4. 6</b> Rata-Rata Skor <i>Posttest</i> Kelas <i>Gamification</i> berbantuan Media <i>Nearpod</i> dan Kelas Konvensional .....	72
<b>Gambar 4. 7</b> Siswa Duduk Berkelompok dan Menyiapkan Laptop.....	74
<b>Gambar 4. 8</b> Kode Masuk ke dalam Pembelajaran di <i>Nearpod</i> .....	75
<b>Gambar 4. 9</b> Slide Materi Fungsi Pada Media Pembelajaran <i>Nearpod</i> .....	75
<b>Gambar 4. 10</b> Siswa Melakukan Aktivitas Permainan Pada Media <i>Nearpod</i> .....	76
<b>Gambar 4. 11</b> Perwakilan Kelompok Mempresentasikan Jawaban Kuis .....	77
<b>Gambar 4. 12</b> Pemberian Reward Kepada Kelompok dengan Jumlah Poin Tertinggi .....	78
<b>Gambar 4. 13</b> Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas <i>Gamification</i> berbantuan media <i>Nearpod</i> .....	79
<b>Gambar 4. 14</b> Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Konvensional .....	80

<b>Gambar 4. 15</b> Rata-Rata <i>N-gain</i> Kemampuan Representasi Matematis .....	81
<b>Gambar 4. 16</b> Skor <i>Posttest</i> Kelas <i>Gamification</i> berbantuan Media <i>Nearpod</i> ....	87
<b>Gambar 4. 17</b> Skor <i>Posttest</i> Kelas Konvensional .....	87
<b>Gambar 4. 18</b> Skor Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas <i>Gamification</i> berbantuan Media <i>Nearpod</i> .....	93
<b>Gambar 4. 19</b> Skor Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Konvensional .....	94



## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
LAMPIRAN A- 1 .....	113
LAMPIRAN A- 2 .....	114
LAMPIRAN A- 3 .....	115
LAMPIRAN A- 4 .....	116
LAMPIRAN A- 5 .....	117
LAMPIRAN A- 6 .....	118
LAMPIRAN B- 1 .....	121
LAMPIRAN B- 2 .....	122
LAMPIRAN B- 3 .....	124
LAMPIRAN B- 4 .....	129
LAMPIRAN B- 5 .....	135
LAMPIRAN C- 1 .....	141
LAMPIRAN C- 2 .....	149
LAMPIRAN C- 3 .....	157
LAMPIRAN C- 4 .....	164
LAMPIRAN D- 1 .....	172
LAMPIRAN D- 2 .....	173
LAMPIRAN D- 3 .....	174
LAMPIRAN D- 4 .....	175
LAMPIRAN D- 5 .....	176
LAMPIRAN E- 1.....	178
LAMPIRAN E- 2.....	179
LAMPIRAN E- 3.....	180
LAMPIRAN E- 4.....	181
LAMPIRAN E- 5.....	182
LAMPIRAN E- 6.....	183