

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	13
C. Tujuan Penelitian	14
D. Manfaat Penelitian.....	14
E. Kerangka Berpikir	15
F. Hipotesis.....	18
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
A. Kemampuan Pemahaman Konsep	20
1. Definisi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	20
2. Indikator Kemampuan Pemahaman konsep Matematis	22
3. Cara mengukur Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	25
B. Minat Belajar	25
1. Definisi Minat Belajar	25
2. Indikator Minat Belajar Matematika	26
3. Faktor Pengaruh Minat Belajar	28
C. Pendekatan, Strategi, Metode dan Model Pembelajaran	28
D. Model <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT).....	33
1. Pengertian <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT)	33
2. Langkah-langkah Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT).....	34
3. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT). 35	
E. Game Sporcle.....	36
F. Ringkasan Materi Trigonometri SMA Kelas X	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
A. Metode dan Desain Penelitian.....	42
B. Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	43
1. Jenis Data.....	43
2. Sumber Data	44
C. Teknik Pengumpulan Data.....	44
D. Teknik Analisis Data.....	54
1. Analisis Data untuk Menjawab Rumusan Masalah Nomor 1.....	54
2. Analisis Data untuk Menjawab Rumusan Masalah Nomor 2.....	55
3. Analisis Data untuk Menjawab Rumusan Masalah Nomor 3.....	61
4. Analisis Data untuk Menjawab Rumusan Masalah Nomor 4.....	65

E. Tempat dan Waktu Penelitian	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Deskripsi Data	67
1. Keterlaksanaan Proses Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i>	67
2. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa yang Memperoleh Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i>	69
3. Data Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Siswa yang Memperoleh Model Pembelajaran Konvensional.....	70
4. Data Angket Minat Belajar.....	72
B. Hasil Penelitian.....	74
1. Keterlaksanaan Pembelajaran Matematika Model <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) Melalui <i>Sporcle</i>	74
2. Pengujian Hipotesis Perbedaan Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Antaran Siswa yang Menggunakan Model TGT Berbantuan <i>Sporcle</i> dan yang Menggunakan Model Konvensional.	87
3. Pengujian Hipotesis Perbedaan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Antara Siswa yang Menggunakan Model <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT) Berbantuan <i>Sporcle</i> dengan Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Model Konvensional Ditinjau dari Minat Belajar Tinggi, Sedang dan Rendah.....	90
4. Pengujian Hipotesis Interaksi Interaksi Antara Model Pembelajaran TGT dengan Game <i>Sporcle</i> dan Minat Belajar Siswa Terhadap Pemahaman Konsep Matematika	93
C. Temuan dan Pembahasan	95
BAB V PENUTUP	99
A. Simpulan.....	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA.....	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	108