

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Ruang Lingkup atau Batasan Penelitian	8
F. Kerangka Berpikir	8
G. Hasil Penelitian Terdahulu	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
A. Media Pembelajaran Matematika	14
1. Pengertian Media Pembelajaran Matematika.....	14
2. Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran Matematika.....	15
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran Matematika.....	18
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Matematika.....	20
B. QuizWhizzer	23
1. Pengertian <i>QuizWhizzer</i>	23
2. Fitur-fitur <i>QuizWhizzer</i>	24
3. Langkah-langkah Menggunakan <i>QuizWhizzer</i>	28
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>QuizWhizzer</i>	29
5. Praktik Penggunaan <i>QuizWhizzer</i> untuk Menjadi <i>Learning Exercise</i>	29
C. Etnomatematika	38
1. Pengertian <i>Etnomatematika</i>	38
2. <i>Etnomatematika</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	39
3. <i>Etnomatematika</i> dalam Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel....	41

D. <i>Learning Exercise</i>	43
E. Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
A. Metode Penelitian	49
B. Jenis dan Sumber Data	50
C. Instrumen Penelitian	51
D. Teknik Pengumpulan Data	54
E. Teknik Analisis Data	55
F. Tempat dan Waktu Penelitian	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
A. Deskripsi Data Penelitian	63
B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Quizwhizzer</i> Berbasis <i>Etnomatematika</i> Sebagai <i>Learning Exercise</i>	64
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	64
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	67
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	70
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi/Eksekusi)	74
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	76
C. Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Quizwhizzer</i> Berbasis <i>Etnomatematika</i> Sebagai <i>Learning Exercise</i>	76
1. Validasi Ahli Media	76
2. Validasi Ahli Materi	78
D. Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan <i>Quizwhizzer</i> Berbasis <i>Etnomatematika</i> Sebagai <i>Learning Exercise</i>	80
E. Efektivitas Media Pembelajaran Menggunakan <i>Quizwhizzer</i> Berbasis <i>Etnomatematika</i> Sebagai <i>Learning Exercise</i>	89
F. Temuan dan Pembahasan	91
BAB V KESIMPULAN	94
A. Simpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	96

LAMPIRAN	101
RIWAYAT HIDUP PENULIS	152

