

## DAFTAR ISI

<b>Abstrak</b>	<i>i</i>
<b>Kata Pengantar</b>	<i>ii</i>
<b>Daftar Isi</b>	<i>v</i>
<b>Daftar Tabel</b>	<i>viii</i>
<b>Daftar Gambar</b>	<i>xi</i>
<b>Daftar Lampiran</b>	<i>xiii</i>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	17
1.3. Batasan Masalah	18
1.4. Rumusan Masalah	18
1.5. Tujuan Penelitian	19
1.6. Manfaat Penelitian	20
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	<b>22</b>
2.1. Kerangka Teoritis	22
2.1.1. Pengertian Penelitian Pengembangan	22
2.1.2. Tujuan Penelitian Pengembangan	23
2.1.3. Media Pembelajaran	24
2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran	24
2.1.3.2 Fungsi Media Pembelajaran	25
2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran	27
2.1.3.4 Macam-macam dan Karakteristik Media Pembelajaran	28
2.1.3.5 Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	29
2.1.4. Permainan <i>Truth or Dare</i>	30
2.1.4.1 Pengertian Permainan	30
2.1.4.2 Permainan <i>Truth or Dare</i>	32
2.1.4.3 Desain Media Permainan Kartu <i>Truth or Dare</i>	34
2.1.4.4 Tata Cara Permainan <i>Truth or Dare</i>	35
2.1.4.5 Setting Tempat Permainan <i>Truth or Dare</i>	38
2.1.5. Kemampuan Berpikir Logis Matematis	39
2.1.5.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Logis Matematis	39
2.1.5.2 Indikator Kemampuan Berpikir Logis Matematis	41
2.1.6. Motivasi Belajar	43
2.1.6.1 Pengertian motivasi belajar	43
2.1.6.2 Indikator Motivasi Belajar	44
2.1.6.3 Fungsi Motivasi	45
2.1.6.4 Teknik-teknik Motivasi Dalam Pembelajaran	45
2.1.7. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	46
2.1.7.1 Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	47

2.1.7.2 Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	48
2.2. Penelitian Relevan	50
2.3. Kerangka Konseptual	52
2.3.1. Validitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Matematis Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa	52
2.3.2. Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Matematis Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i>	54
2.3.3. Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa yang Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i>	56
2.3.4. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Matematis Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa	57
2.3.5. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan <i>Truth Or Dare</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Matematis Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa	58
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	<b>60</b>
3.1. Jenis dan Desain Penelitian	60
3.1.1. Jenis Penelitian	60
3.1.2. Desain Penelitian	60
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	61
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	61
3.4. Prosedur dan Rancangan Penelitian	61
3.5. Variabel Penelitian	68
3.6. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	68
3.6.1. Instrumen Pengumpulan Data Kevalidan Media Pembelajaran	69
3.6.2. Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan Media Pembelajaran	73
3.6.3. Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan Media Pembelajaran	75
3.6.3.1 Tes Kemampuan Berpikir Logis Matematis	75
3.6.3.2 Angket Motivasi Belajar Matematika	76
3.6.3.3 Angket Respon Siswa	76
3.7. Teknik Analisis Data	77
3.7.1. Angket Validitas Ahli	77
3.7.2. Analisis Kepraktisan Media	79
3.7.3. Analisis Keefektifan Media	81
3.7.3.1 Analisis Ketuntasan Klasikal Tes Kemampuan Berpikir Logis Siswa	81
3.7.3.2 Analisis Respon Siswa	82
3.7.4. Analisis Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Logis Matematis	83
3.7.4.1 Uji Validitas	83
3.7.4.2 Uji Reliabilitas	83

3.7.5. Analisis Data Peningkatan Tes Kemampuan Berpikir Logis Matematis dan Motivasi Belajar Siswa	84
3.7.6. Kriteria Keberhasilan Penelitian	85
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>87</b>
4.1. Hasil Penelitian	87
4.1.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Media <i>Truth or Dare</i>	87
4.1.1.1 Deskripsi Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> )	88
4.1.1.2 Deskripsi Tahap Perancangan ( <i>Design</i> )	93
4.1.1.3 Deskripsi Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> )	96
4.1.1.4 Deskripsi Tahap Uji Coba ( <i>Implementation</i> )	108
4.1.1.5 Deskripsi Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	114
4.1.1.6 Deskripsi Kelemahan Pada Uji Coba 1	133
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	160
4.2.1 Validitas Media <i>Truth Or Dare</i> Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> yang Dikembangkan	161
4.2.2 Peningkatan Kemampuan Berpikir Logis Setelah Menggunakan Media <i>Truth Or Dare</i> Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> yang dikembangkan	163
4.2.3 Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Siswa Setelah Menggunakan Media <i>Truth Or Dare</i> Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> yang dikembangkan	167
4.2.4 Kepraktisan Media <i>Truth Or Dare</i> Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> yang Dikembangkan	169
4.2.5 Keefektifan Media <i>Truth Or Dare</i> Berbasis Model <i>Problem Based Learning</i> yang Dikembangkan	170
4.3. Kelemahan Penelitian	178
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>179</b>
5.1. Kesimpulan	179
5.2. Saran	180
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>182</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>186</b>