

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR MOTO.....	i
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	8
2.2. Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	10
2.3. Model Pembelajaran langsung	13
2.4. Media Pembelajaran	15
2.5. Aplikasi <i>KineMaster</i>	19
2.6. Sistem Pernapasan Manusia	24
2.7 Penelitian yang Relevan.....	33
2.8. Kerangka Berpikir	36
2.9. Hipotesis Penelitian	39
BAB III. METODE PENELITIAN	40
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	40

3.2 Jenis Penelitian.....	40
3.3 Populasi dan Sampel.....	40
3.4. Variabel Penelitian	41
3.5. Definisi Operasional	41
3.6. Desain Penelitian	42
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	42
3.8. Instrumen Penelitian	42
3.9. Prosedur Penelitian	45
3.10. Uji Instrumen Penelitian	49
3.10.1. Uji Validitas Data.....	49
3.10.2. Uji Reliabilitas Tes.....	50
3.10.3. Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	51
3.10.4. Uji Daya Beda Soal	52
3.11. Analisis Data	52
3.11.1. Uji Normalitas.....	53
3.11.2. Uji Homogenitas	53
3.11.3. Pengujian Hipotesis.....	54
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1. Hasil Penelitian.....	55
4.1.1. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa	55
4.1.2. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Tiap Indikator	58
4.2. Pembahasan	59
4.2.1. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa	59
4.2.2. Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Tiap Indikator	61
4.2.3. Keterbatasan Penelitian	65
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
Gambar 2.1. Revisi Taksonomi Bloom.....	9
Gambar 2.2. Ukuran Kartu Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	13
Gambar 2.3. Logo Aplikasi <i>KineMaster</i>	19
Gambar 2.4. Aspek Video Aplikasi <i>KineMaster</i>	20
Gambar 2.5. Fitur Media Aplikasi <i>KineMaster</i>	20
Gambar 2.6. Fitur Audio Aplikasi <i>KineMaster</i>	21
Gambar 2.7. Fitur Record Aplikasi <i>KineMaster</i>	21
Gambar 2.8. Fitur Lapisan Aplikasi <i>KineMaster</i>	21
Gambar 2.9. Fitur Store Aplikasi <i>KineMaster</i>	22
Gambar 2.10. Fitur My Asset Aplikasi <i>KineMaster</i>	22
Gambar 2.11. Organ-Organ Pernapasan Pada Manusia.....	26
Gambar 2.12. Mekanisme inspirasi dan ekspirasi	27
Gambar 2.13. Mekanisme pernapasan dada dan perut	28
Gambar 2.14. Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1. Alur Prosedur Penelitian <i>KineMaster</i>	48
Gambar 4.1. Nilai Pretes dan Postes Kelas Kontrol dan Eksperimen	55
Gambar 4.2. Grafik Tiap Indikator HOTS (Pretes).....	58
Gambar 4.2. Grafik Tiap Indikator HOTS (Postes).....	59



DAFTAR TABEL

	<i>Hal</i>
Tabel 2.1. Sintaks Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	11
Tabel 2.2. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran <i>Make a Match</i>	12
Tabel 2.3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran langsung	14
Tabel 2.4. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi	18
Tabel 2.5. Penelitian yang relevan	33
Tabel 3.1. Desain Penelitian (<i>Two Group Pretest Post-test Design</i>)	42
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Tes HOTS Sebelum Validasi	43
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Tes HOTS Setelah Validasi	44
Tabel 3.4. Kategori Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi	45
Tabel 3.5. Hasil Validitas Butir Soal oleh Ahli	49
Tabel 3.6. Kategori Validitas Butir Soal	50
Tabel 3.7. Kriteria Uji Reliabilitas Tes	50
Tabel 3.8. Hasil Uji Reliabilitas Tes	51
Tabel 3.9. Kriteria Uji Tingkat Kesukaran Soal	51
Tabel 3.10. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	51
Tabel 3.11. Kriteria Uji Daya Beda Butir Soal	52
Tabel 3.12. Hasil Uji Daya Beda Butir Soal	52
Tabel 3.13. Uji Normalitas Data	53
Tabel 3.14. Uji Homogenitas Data	54
Tabel 4.1. Data Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa	55
Tabel 4.2. Distribusi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Pretest)	57
Tabel 4.3. Distribusi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Postes)	57

DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal</i>
Lampiran 1. Silabus	72
Lampiran 2. RPP Kelas Eksperimen	73
Lampiran 3. RPP Kelas Kontrol.....	85
Lampiran 4. Lembar Kerja Peserta didik.....	95
Lampiran 5. Instrumen Tes HOTS (Sebelum Validasi)	105
Lampiran 6. Kunci Jawaban Tes HOTS (Sebelum Validasi)	124
Lampiran 7. Instrumen Tes HOTS (Setelah Validasi).....	125
Lampiran 8. Kunci Jawaban Tes HOTS (Setelah Validasi).....	140
Lampiran 9. Instrumen Tes HOTS (Siap Untuk Digunakan)	141
Lampiran 10. Kunci Jawaban Tes HOTS (Siap Untuk Digunakan)	151
Lampiran 11. Kartu <i>Make a Match</i>	152
Lampiran 12. Perhitungan Validitas Soal	157
Lampiran 13. Hasil Validitas Soal.....	159
Lampiran 14. Reliabilitas Soal	161
Lampiran 15. Tingkat Kesukaran Soal	162
Lampiran 16. Daya Pembeda Soal	163
Lampiran 17. Data Hasil Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa	165
Lampiran 18. Distribusi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Eksperimen)..	167
Lampiran 19. Distribusi Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (Kontrol).....	171
Lampiran 20. Perhitungan Kebenaran Soal Pretes (Eksperimen)	175
Lampiran 21. Perhitungan Kebenaran Soal Postes (Eksperimen).....	176
Lampiran 22. Perhitungan Kebenaran Soal Pretes (Kontrol)	177
Lampiran 23. Perhitungan Kebenaran Soal Postes (Kontrol)	178
Lampiran 24. Uji Normalitas	179
Lampiran 25. Uji Homogenitas	179
Lampiran 26. Uji Hipotesis	180
Lampiran 27. Wawancara	181
Lampiran 28. Dokumentasi.....	182

Lampiran 29. SK Dosen.....	192
Lampiran 30. Lembar Validasi Instrumen Tes	193
Lampiran 31. Lembar Validasi RPP.....	197
Lampiran 32. Lembar Validasi LKPD.....	200
Lampiran 33. Lembar Validasi Media Animasi.....	203
Lampiran 34. Lembar Validasi Kartu <i>Make a Match</i>	205
Lampiran 35. Surat Izin Observasi ke Sekolah.....	205
Lampiran 36. Surat Izin Penelitian ke Sekolah.....	206
Lampiran 37. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	207
Lampiran 38. Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian.....	209



THE
Character Building
 UNIVERSITY