

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	19
1.3 Batasan Masalah	20
1.4 Rumusan Masalah	21
1.5 Tujuan Penelitian.....	22
1.6 Manfaat Penelitian	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Pembelajaran Interaktif	24
2.2 Kemampuan Representasi Matematis	32
2.3 <i>Self-Efficacy</i>	35
2.4 Teori Belajar Mendukung.....	42
2.5 Model Pengembangan Pembelajaran Interaktif.....	47
2.6 Respon Siswa.....	55
2.7 Penelitian yang Relevan	55
2.8 Kerangka Konseptual	59
2.9.1 Validitas Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> yang Dikembangkan	61
2.9.2 Kepraktisan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> yang Dikembangkan	61
2.9.3 Efektifitas Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> yang Dikembangkan	62
2.9.4 Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery</i>	

<i>Learning</i>	64
2.9.5 Peningkatan <i>Self-Efficacy</i> Siswa dengan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	65
2.9 Pertanyaan Penelitian	66
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian	68
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	68
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	68
3.4 Definisi Operasional	69
3.5 Prosedur Pengembangan Perangkat Pembelajaran	70
3.6 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	80
3.6.1 Lembar Validasi Perangkat pembelajaran	80
3.6.2 Lembar Validasi Instrumen Tes	83
3.6.3 Instrumen Tes Kemampuan Representasi Matematis	84
3.6.4 Instrumen <i>Self-Efficacy</i> Siswa	86
3.6.5 Respon Siswa	87
3.7 Teknik Analisis Data	88
3.7.1 Analisis Data Untuk Menghitung Validitas dan Reliabilitas Instrumen	88
3.7.2 Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran	92
3.7.3 Analisis Data Kefektifan Perangkat Pembelajaran ..	93
3.7.4 Analisis Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis	95
3.7.5 Analisis Pencapaian <i>Self-Efficacy</i> Siswa	96
3.7.6 Indikator Keberhasilan Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> ..	97
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	98
4.1.1 Deskripsi Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran	99

4.1.1.1	Deskripsi Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>) .	99
4.1.1.2	Deskripsi Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	108
4.1.1.3	Deskripsi Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	124
4.1.2	Uji Coba I	129
4.1.2.1	Proses Belajar Mengajar pada Uji Coba I	130
4.1.3	Analisis Kefektivitan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> pada Uji Coba I.....	131
4.1.3.1	Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal Kemampuan Representasi Matematis dan Kemampuan <i>Self Efficacy</i> Siswa	131
4.1.3.2	Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Kemampuan Representasi Matematis dan Kemampuan <i>Self</i> <i>Efficacy</i> Siswa	137
4.1.3.3	Respon Siswa.....	140
4.1.3.4	Waktu Pembelajaran	141
4.1.4	Analisis Kepraktisan Pembelajaran Interaktif Berbasis Model <i>Discovery Learning</i> pada Uji Coba I.....	142
4.1.5	Analisis Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Pada Uji Coba I	144
4.1.6	Analisis Peningkatan <i>Self Efficacy</i> Siswa Pada Uji Coba I.....	146
4.1.7	Uji Coba II	149
4.1.7.1	Proses Belajar Mengajar pada Uji Coba II ..	149
4.1.8	Analisis Keefektifian Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> pada Uji Coba II.....	150
4.1.8.1	Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal Kemampuan Representasi Matematis dan Kemampuan <i>Self Efficacy</i> Siswa.....	151
4.1.8.2	Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Kemampuan Representasi Matematis dan Kemampuan <i>Self Efficacy</i> Siswa.....	157
4.1.8.3	Respon Siswa.....	160

4.1.8.4 Waktu Pembelajaran	161
4.1.9 Analisis Kepraktisan Pembelajaran Interaktif Berbasis Model <i>Discovery Learning</i> pada Uji Coba II.....	162
4.1.10 Analisis Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa Pada Uji Coba II	164
4.1.11 Analisis Peningkatan Kemampuan <i>Self Efficacy</i> Siswa Pada Uji Coba II	165
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	166
4.2.1 Kevalidan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> yang Dikembangkan.....	166
4.2.2 Kepraktisan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> yang Dikembangkan.....	167
4.2.3 Keefektifan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i> yang Dikembangkan.....	168
4.2.4 Peningkatan Kemampuan Representasi Matematis Siswa dengan Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	180
4.2.5 Peningkatan Kemampuan <i>Self Efficacy</i> Siswa dengan Pengembangan Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Discovery Learning</i>	182
4.3 Keterbatasan Penelitian	184
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	185
5.2 Saran.....	187
DAFTAR PUSTAKA	188