

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	iii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	18
1.3 Batasan Masalah .....	18
1.4 Rumusan Masalah.....	19
1.5 Tujuan Penelitian .....	19
1.6 Manfaat Penelitian .....	20
1.7 Definisi Operasional .....	21
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>24</b>
2.1 Kajian Teoretis.....	24
2.1.1 Kemampuan Pemecahan Masalah .....	24
2.1.2 Self Efficacy.....	31
2.1.3 Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) .....	36
2.1.4 Teori Belajar yang Mendukung Pembelajaran Kooperatif tipe TGT .....	47
2.1.5 Pendekatan Scientific.....	51
2.1.6 Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	52
2.1.6.1 Pengertian Perangkat Pembelajaran.....	52
2.1.6.2 Fungsi Perangkat Pembelajaran.....	53
2.1.6.3 Pentingnya mengembangkan Perangkat Pembelajaran.....	54
2.1.6.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	55
2.1.6.5 Lembar Kerja Peserta Didik.....	57
2.1.6.6 Buku Siswa .....	59

2.1.6.6.1 Pengertian Buku Siswa .....	59
2.1.6.6.2 Langkah-langkah Menulis Buku.....	61
2.1.6.6.3 Perandanan Fungsi Buku Siswa.....	62
2.1.6.7 Buku Guru.....	64
2.1.6.7.1 Pengertian Buku Guru.....	64
2.1.6.7.2 Peranan Fungsi Buku Guru.....	65
2.1.6.7.3 Struktur Buku Guru .....	67
2.1.7 Kualitas Perangkat Pembelajaran .....	69
2.1.7.1 Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....	69
2.1.7.2 Kepraktisan Perangkat Pembelajaran .....	72
2.1.7.3 Keefektifan Perangkat Pembelajaran.....	73
2.2 Penelitian yang relevan.....	75
2.3 Kerangka Konseptual.....	78
2.3.1 Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Teams Games Tournament pada Pembelajaran Matematika.....	79
2.3.2 Peningkatan Self Efficacy siswa dengan menggunakan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Teams Games Tournament.....	79
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>80</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	80
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	80
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	81
3.4 Prosedur Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Teams Games Tournament (TGT) .....	81
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	88
3.5.1 Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran .....	88
3.5.2 Lembar Validasi Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan <i>Self Efficacy</i> .....	93
3.5.3 Lembar Observasi Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran .....	93

3.5.4	Angket Respon Siswa.....	94
3.5.5	Angket Keterlaksanaan Pembelajaran.....	95
3.5.6	Tes kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	95
3.5.7	Angket Self Efficacy .....	100
3.5.7.1	Skala Self Efficacy Siswa.....	100
3.6	Teknik Analisis Data .....	104
3.6.1	Teknik Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) .....	104
3.6.1.1	Respon Tim Ahliatau Validator .....	104
3.6.1.2	Keterlaksanaan Perangkat Pembelajaran.....	105
3.6.2	Teknik Analisis Data Keefektifan Perangkat Pembelajaran .....	107
3.6.2.1	Analisis Data Ketuntasan Belajar Siswa.....	107
3.6.2.2	Analisis Data Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran.....	107
3.6.2.3	Analisis Data ResponSiswa .....	109
3.6.2.4	WaktuPembelajaran .....	109
3.6.3	Teknik Analisis Data Untuk Menganalisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa .....	111
3.6.4	Teknik Analisis Data Untuk Menganalisis Peningkatan Self Efficacy Siswa .....	111
3.7	Indikator Keberhasilan Penelitian Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Teams Games Tournament (TGT) .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>113</b>