## DAFTAR ISI

**LEMBAR PENGESAHAN TESIS** ..... **i**
**LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS** ..... **ii**
**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI** ..... **iii**
**DAFTAR RIWAYAT HIDUP** ..... **iv**
**ABSTRAK** ..... **v**
**KATA PENGANTAR** ..... **vii**
**DAFTAR ISI** ..... **ix**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **xi**
**DAFTAR TABEL** ..... **xii**
**DAFTAR LAMPIRAN** ..... **xiii**

**BAB I PENDAHULUAN** ..... **1**

1.1.Latar Belakang Masalah ..... 1
1.2.Identifikasi Masalah ..... 9
1.3.Batasan Masalah ..... 9
1.4.Rumusan Masalah ..... 10
1.5.Tujuan Penelitian ..... 11
1.6.Manfaat Penelitian ..... 11
1.7.Definisi Operasional ..... 12

**BAB II KAJIAN PUSTAKA** ..... **15**

2.1. Kerangka Teoritis ..... 15
2.1.1. Pengertian Penelitian Pengembangan ..... 15
2.1.2. Tujuan Penelitian Pengembangan ..... 18
2.1.3. Model-Model Penelitian Pengembangan ..... 22
2.1.4. Media Pembelajaran ..... 37
2.1.4.1 Pengertian Media Pembelajaran ..... 37
2.1.4.2 Fungsi Media Pembelajaran ..... 38
2.1.4.3 Manfaat Media Pembelajaran ..... 42
2.1.4.4 Macam-Macam dan Karakteristik Media Pembelajaran ..... 45
2.1.4.5 Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran ..... 48
2.1.5. Pengembangan Media Pembelajaran ..... 57
2.1.6. Permainan Edukasi *Bamboozle* ..... 60
2.1.6.1 Permainan Edukasi *Bamboozle* ..... 60
2.1.6.2 Desain Media Permainan *Bamboozle* ..... 66
2.1.6.3 Tata Cara Permainan *Bamboozle* ..... 67
2.1.7. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ..... 68
2.1.7.1 Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ..... 68
2.1.7.2 Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ..... 69
2.1.7.3 Hubungan *Bamboozle* dengan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ..... 71
2.1.8. Motivasi Belajar ..... 73

2.1.8.1 Pengertian Motivasi Belajar ..... 73
2.1.8.2 Indikator Motivasi Belajar ..... 74
2.1.8.3 Fungsi Motivasi ..... 75
2.1.8.4 Teknik-Teknik Motivasi dalam Pembelajaran ..... 76
2.1.8.5 Hubungan *Bamboozle* dengan Motivasi Belajar ..... 77
2.1.9. Model Pembelajaran Kooperatif ..... 78
2.1.9.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif ..... 78
2.1.9.2 Pembelajaran *Tipe Team Game Tournament* (TGT) 80
2.1.9.3 Langkah-langkah Pembelajaran Tipe *Team Game Tournament* (TGT) ..... 86
2.2. Penelitian Relevan ..... 86
2.3. Kerangka Konseptual ..... 87
2.3.1. Validitas Media Pembelajaran *Bamboozle* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa ..... 88
2.3.2. Kepraktisan Media Pembelajaran *Bamboozle* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa ..... 89
2.3.3. Efektivitas Media Pembelajaran *Bamboozle* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis dan Motivasi Belajar Matematika Siswa ..... 90

**BAB III METODE PENELITIAN ..... 92**
3.1. Jenis dan Desain Penelitian ..... 92
3.1.1. Jenis Penelitian ..... 92
3.1.2. Desain Penelitian ..... 92
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian ..... 92
3.3. Subjek dan Objek Penelitian ..... 93
3.4. Prosedur Penelitian ..... 93
3.5. Instrumen Penelitian ..... 99
3.6. Teknik Analisis Data ..... 100

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ..... 103**
4.1. Hasil Penelitian ..... 103
4.2. Pembahasan ..... 162
4.3. Keterbatasan Penelitian ..... 171

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN ..... 173**
5.1 Kesimpulan ..... 173
5.2 Saran ..... 176
**DAFTAR PUSTAKA ..... 178**
**LAMPIRAN ..... 184**