

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF BERBANTUAN
QUIZWHIZZER TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP
DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA**

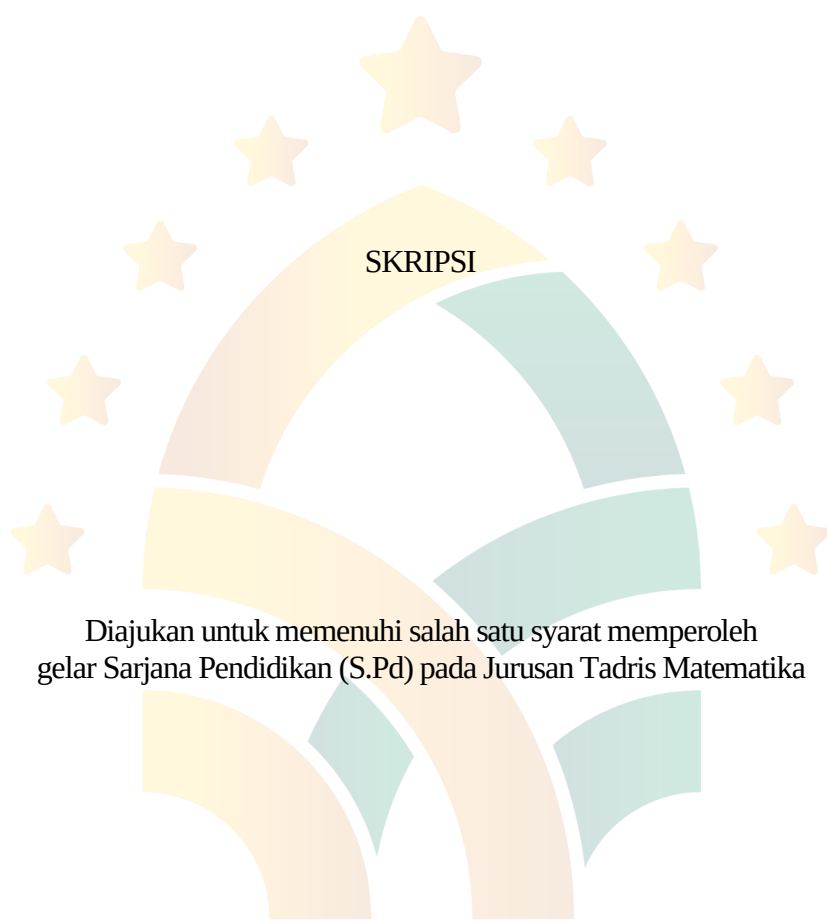
SKRIPSI



**ANDINI DARA NABILA
NIM. 2281050019**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H**

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF BERBANTUAN
QUIZWHIZZER TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN
DISPOSISI MATEMATIS SISWA



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Jurusan Tadris Matematika

ANDINI DARA NABILA
NIM. 2281050019

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON
2026M / 1447H

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF BERBANTUAN QUIZWHIZZER TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA

Rendahnya kemampuan pemahaman konsep dan disposisi matematis siswa merupakan permasalahan penting dalam pembelajaran matematika. Siswa yang memiliki kemampuan pemahaman konsep rendah cenderung mengalami kesulitan dalam memahami, menghubungkan, dan menerapkan konsep matematika, sedangkan rendahnya disposisi matematis dapat menyebabkan kurangnya kepercayaan diri, ketekunan, dan minat siswa dalam belajar matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan game interaktif berbantuan *QuizWhizzer* terhadap kemampuan pemahaman konsep dan disposisi matematis siswa. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *true experiment* melalui *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian terdiri atas 60 siswa yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Instrumen penelitian meliputi tes kemampuan pemahaman konsep matematis, angket disposisi matematis, dan angket respon siswa yang telah memenuhi kriteria validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan statistika deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji *Independent Sample t-test*, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Kemampuan pemahaman konsep matematis siswa pada kelas eksperimen meningkat dari rata-rata *pretest* 60,53 menjadi 82 pada *posttest* dengan N-Gain 0,574 berkategori sedang, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 40,53 menjadi 48,93 dengan N-Gain 0,031 berkategori rendah. Ketuntasan belajar siswa pada kelas eksperimen mencapai 77%, sementara kelas kontrol hanya 3%. Selain itu, rata-rata disposisi matematis siswa pada kelas eksperimen mencapai 87,10% dengan kategori sangat tinggi dan N-Gain 0,797 berkategori tinggi, sedangkan kelas kontrol mencapai 68,67% dengan kategori tinggi dan N-Gain 0,536 berkategori sedang. Respon siswa terhadap penggunaan *QuizWhizzer* menunjukkan tanggapan positif dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan game interaktif berbantuan *QuizWhizzer* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan disposisi matematis siswa serta dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Game Interaktif, *QuizWhizzer*, Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis, Kemampuan Disposisi Matematis

ABSTRACT

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF BERBANTUAN QUIZWHIZZER TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA

Low levels of students' conceptual understanding and mathematical disposition remain important issues in mathematics learning. Students with poor conceptual understanding tend to experience difficulties in understanding, connecting, and applying mathematical concepts, while low mathematical disposition may lead to a lack of self-confidence, perseverance, and interest in learning mathematics. This study aimed to determine the effectiveness of using QuizWhizzer-assisted interactive games on students' conceptual understanding and mathematical disposition. The study employed a quantitative approach using a true experimental design with a pretest-posttest control group design. The sample consisted of 60 students divided into an experimental class and a control class. The research instruments included a mathematical conceptual understanding test, a mathematical disposition questionnaire, and a student response questionnaire that had met the validity and reliability criteria. Data were analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, Independent Samples t-tests, and N-Gain analysis. The results showed a significant difference between the experimental and control classes, with a significance value of $0.000 < 0.05$. Students' conceptual understanding in the experimental class increased from a pretest mean score of 60.53 to a posttest mean score of 82, with an N-Gain of 0.574 categorized as moderate, whereas the control class increased from 40.53 to 48.93, with an N-Gain of 0.031 categorized as low. The learning mastery level in the experimental class reached 77%, while that of the control class was only 3%. In addition, the average mathematical disposition score of students in the experimental class reached 87.10%, which was categorized as very high, with an N-Gain of 0.797 categorized as high, whereas the control class achieved an average score of 68.67%, categorized as high, with an N-Gain of 0.536 categorized as moderate. Students' responses to the use of QuizWhizzer indicated positive attitudes toward mathematics learning. Based on the findings, the use of QuizWhizzer-assisted interactive games was proven to be effective in improving students' conceptual understanding and mathematical disposition and can serve as an alternative learning approach that is more engaging, interactive, and student-centered.

Keywords: Learning Media, Interactive Games, QuizWhizzer, Conceptual Understanding Ability, Mathematical Disposition.

LEMBAR PERSETUJUAN

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN GAME INTERAKTIF BERBANTUAN
QUIZWHIZZER TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP
DAN DISPOSISI MATEMATIS SISWA**



ANDINI DARA NABILA
NIM. 2281050019

UINSSC
Menyetujui,
Pembimbing I Pembimbing II

Yandi Heryandi, M.Pd
NIP. 19820616 202321 1 014

Dr. H. Darwan, M.Kom
NIP. 19810910 200801 1 010

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon
di
Cirebon

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan dan koreksi terhadap penulisan skripsi

Nama : Andini Dara Nabila

NIM : 2281050019

Judul : Efektivitas Penggunaan Game Interaktif Berbantuan QuizWhizzer Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Siswa

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqosahkan. Atas pertimbangan dan kebijakannya, kami haturkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

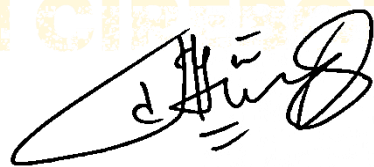
Cirebon, 6 Juni 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Yandi Heryandi, M.Pd
NIP. 19820616 202321 1 014



Dr. H. Darwan, M.Kom
NIP. 19810910 200801 1 010

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Andini Dara Nabila

NIM : 2281050019

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/ Tadris Matematika

Judul : Efektivitas Penggunaan Game Interaktif Berbantuan
QuizWhizzer Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep
dan Disposisi Matematis Siswa

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam penulisan skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun keseluruhan isinya merupakan karya plagiat, penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 11 Juni 2026
Pembuat Pernyataan,

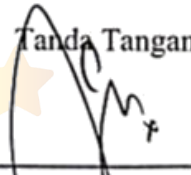


Andini Dara Nabila
NIM. 2281050019

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Game Interaktif Berbantuan QuizWhizzer Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Siswa” oleh Andini Dara Nabila NIM. 2281050019 telah dimunaqasyahkan pada hari Selasa tanggal 26 Mei 2026 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan lulus.

Skripsi ini telah memenuhi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan <u>Arif Abdul Haqq, S.Si., M.Pd</u> NIP. 19871216 201503 1 004	18-06-2026	
Sekretaris Jurusan <u>Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si</u> NIP. 19750402 200604 2 001	15-06-2026	
Penguji I <u>Nurma Izzati, M.Pd</u> NIP. 19841223 201101 2 011	11-06-2026	
Penguji II <u>Hadi Kusmanto, M.Si</u> NIP. 19790109 201101 1 006	10-06-2026	
Pembimbing I <u>Yandi Heryandi, M.Pd</u> NIP. 19820616 202321 1 014	11-06-2026	
Pembimbing II <u>Dr. H. Darwan, M.Kom</u> NIP. 19810910 200801 1 010	11-06-2026	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan


Dr. H. Saifuddin, M.Ag.
NIP. 197201072 00312 1 001

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Andini Dara Nabila
Tempat/
Tanggal Lahir : Kuningan, 21 September 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Nama Bapak : Mulyono
Nama Ibu : Ati Sumiati
Telp./ HP : 0895345484150
e-mail : andininabila477@mail.syekhnurjati.ac.id

Alamat Lengkap : Kramatmulya, Dusun Manis, RT 004 RW 002, Jalan
Kramatmulya-Cikaso, Kabupaten Kuningan, Provinsi Jawa
Barat

Riwayat Pendidikan:

1. SDN 1 Kramatmulya, lulus tahun 2016
2. SMPN 2 Kuningan, lulus tahun 2019
3. SMAN 1 Jalaksana, lulus tahun 2022
4. Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2026

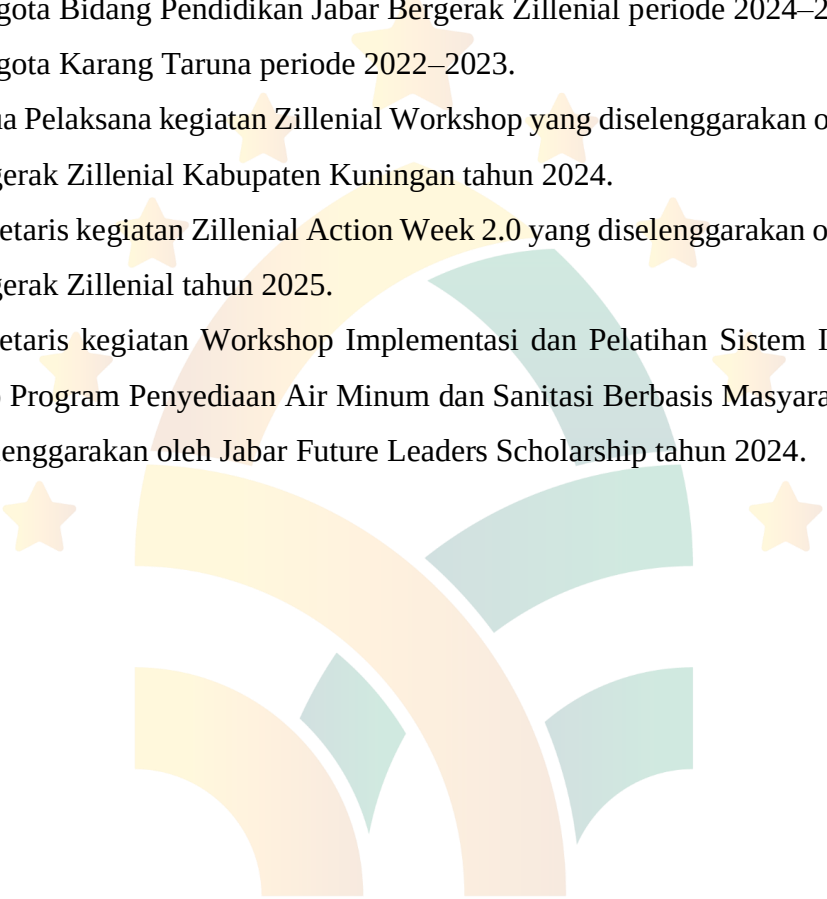
Pengalaman menyajikan makalah/ Hasil Karya/ prestasi akademik

1. Menulis artikel dengan judul “*Stock Price Prediction with Mathematical Model Based on Secant Method*” pada *International Journal of Technology and Modeling* Vol. 3 No. 3 Tahun 2024, hal. 113–120.
2. Menjadi National Ambassador pada kegiatan Indonesia’s Largest Job Expo tahun 2024.
3. Mendapatkan beasiswa Jabar Future Leaders Scholarship dari Dinas Pendidikan Jawa Barat tahun 2023.
4. Mendapatkan Juara 3 Duta Matematika Jurusan Tadris Matematika Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon tahun 2023.

5. Masuk Sepuluh Besar Duta Generasi Berencana GenRe Kabupaten Kuningan tahun 2023.

Riwayat Organisasi Kemahasiswaan

1. Anggota Bidang Pendidikan Jabar Bergerak Zillennial periode 2024–2025.
2. Anggota Karang Taruna periode 2022–2023.
3. Ketua Pelaksana kegiatan Zillennial Workshop yang diselenggarakan oleh Jabar Bergerak Zillennial Kabupaten Kuningan tahun 2024.
4. Sekretaris kegiatan Zillennial Action Week 2.0 yang diselenggarakan oleh Jabar Bergerak Zillennial tahun 2025.
5. Sekretaris kegiatan Workshop Implementasi dan Pelatihan Sistem Informasi Web Program Penyediaan Air Minum dan Sanitasi Berbasis Masyarakat yang diselenggarakan oleh Jabar Future Leaders Scholarship tahun 2024.



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat, kehendak, kekuatan, pertolongan dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Selawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda Rasulullah SAW, keluarga dan para sahabat yang telah memberikan penerangan bagi umat Islam.

Skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Game Interaktif Berbantuan *QuizWhizzer* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Siswa ” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Guruan di Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon (UIN SSC). Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, iringan do’a dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. H. Aan Jaelani, M. Ag., Rektor Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Saifuddin, M. Ag., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Arif Abdul Haqq, S.Si. M.Pd., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Dr. Hj. Indah Nursuprianah, M.Si., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Yandi Heryandi, M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Darwan, M.Kom., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Tadris Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Mulyono dan Ibunda Ibu Ati Sumiati yang selalu memberikan doa, dukungan moral maupun material, dan kasih sayang yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Kakak kandung penulis tercinta, Alvina Iza Fauziah, S.Farm, yang selalu memberikan dukungan moral, material, nasihat, dan motivasi yang berharga, serta menjadi panutan dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan.
10. Seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa dan dukungan dengan penuh kasih.
11. Kepada Ahmad Suranta Tumanggor, serta sahabat-sahabat penulis, Alifia Rahma, Qualia Bizarr Azizah, Alicia Louise Fernanda, Anggani Lutfia, dan Rahmanisa Azzahra yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat, dan motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
12. Kepada teman-teman kuliah Salza Nur Bandiyah, Angelia, Nurul Hikmah, Zahra Rustiani Muplihah, Azsky Azkiyyatunnafsi Nurillathifah, terima kasih atas kebersamaan, dukungan, bantuan, serta motivasi yang telah diberikan selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
13. Seluruh teman-teman kelas A Tadris Matematika, serta keluarga besar Tadris Matematika Angkatan 2022 terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan pengalaman yang telah mewarnai perjalanan perkuliahan penulis.
14. Kepada seluruh guru dan siswa-siswi SMA Negeri 1 Jalaksana, penulis mengucapkan terima kasih atas kerja sama, bantuan, serta kesempatan yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian.
15. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari pembaca sehingga dapat menyempurnakan penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Cirebon, 11 Juni 2026

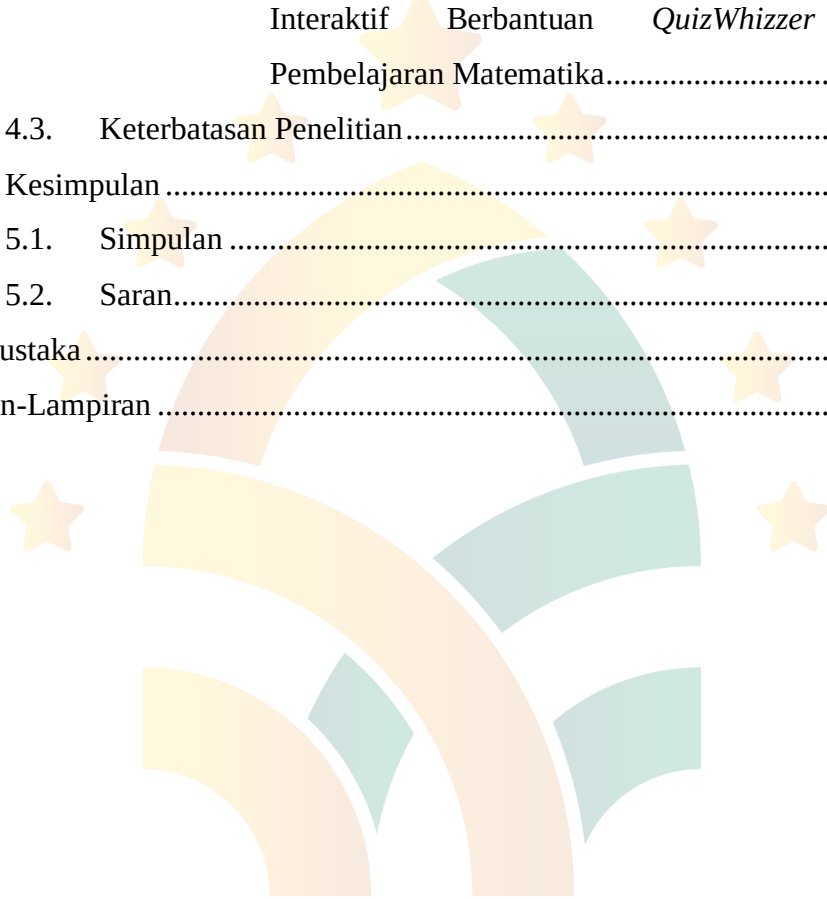
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	X
Daftar Isi.....	XII
Daftar Tabel	XV
Daftar Gambar.....	XVIII
Daftar Lampiran.....	XIX
Bab I Pendahuluan.....	1
1. 1. Latar Belakang Masalah.....	1
1. 2. Identifikasi Masalah.....	7
1. 3. Pembatasan Masalah.....	8
1. 4. Rumusan Masalah.....	8
1. 5. Tujuan Penelitian	9
1. 6. Manfaat Penelitian	9
Bab II Telaah Pustaka	12
2. 1. Kajian Teori	12
2.1.1. Media Pembelajaran Matematika	12
2.1.2. Game Interaktif	19
2.1.3. Aplikasi QuizWhizzer	21
2.1.4. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.....	27
2.1.5. Kemampuan Disposisi Matematis Siswa.....	34
2. 2. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	42
2. 3. Kerangka Pemikiran.....	50
2.4. Hipotesis Penelitian.....	52
Bab III Metode Penelitian	53
3. 1. Jenis Penelitian.....	53
3. 2. Tempat dan Waktu Penelitian	54
3.2.1. Tempat Penelitian	54
3.2.2. Waktu Penelitian.....	55

3. 3.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	55
3.3.1.	Populasi Penelitian.....	55
3.3.2.	Sampel Penelitian	56
3. 4.	Definisi Operasional Variabel.....	56
3. 5.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.5.1.	Instrumen Pengumpulan Data.....	58
3.5.4.	Teknik Pengumpulan Data.....	65
3. 6.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	67
3.6.1.	Uji Validitas	67
3.6.2.	Uji Reliabilitas	76
3.6.3.	Tingkat Kesukaran.....	78
3.6.4.	Uji Daya Pembeda	80
3. 7.	Teknik Analisis Data.....	86
3.7.1.	Statistik Deskriptif	86
3.7.2.	Uji Prasyarat Analisis	88
3.7.3.	Uji Efektifitas.....	89
Bab IV	Hasil dan Pembahasan	93
4.1.	Deskripsi Hasil Penelitian.....	93
4.1.1.	Efektivitas Penggunaan Game Interaktif Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.....	93
4.1.2.	Efektivitas Penggunaan Game Interaktif berbantuan <i>QuizWhizzer</i> Terhadap Kemampuan Disposisi Matematis Siswa	102
4.1.3.	Respons Siswa Terhadap Penggunaan Game Interaktif Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	110
4.2.	Pembahasan.....	113
4.2.1.	Efektivitas Penggunaan Game Interaktif Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.....	114

4.2.2.	Efektivitas Penggunaan Game Interaktif Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> Terhadap Kemampuan Disposisi Matematis Siswa	119
4.2.3.	Respons Siswa Terhadap Penggunaan Game Interaktif Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	124
4.3.	Keterbatasan Penelitian.....	128
Bab V	Kesimpulan	129
5.1.	Simpulan	129
5.2.	Saran.....	130
	Daftar Pustaka	132
	Lampiran-Lampiran	141



UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....49
Tabel 3.2	Waktu Penelitian55
Tabel 3.3	Populasi Penelitian56
Tabel 3.4	Kisi-kisi Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis59
Tabel 3.5	Kategori Pemahaman Konsep Matematis60
Tabel 3.6	Kisi-kisi Angket Kemampuan Disposisi Matematis61
Tabel 3.7	Skala Penskoran62
Tabel 3.8	Pengkategorian Kemampuan Disposisi Matematis.....62
Tabel 3.9	Kisi-kisi Respon Siswa63
Tabel 3.10	Skor Alternatif Respon.....64
Tabel 3.11	Kategori Skor Respon Siswa.....64
Tabel 3.12	Kriteria Interpretasi Indeks Aiken's V69
Tabel 3.13	Hasil Validasi Ahli Angket Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....70
Tabel 3.14	Hasil Validasi Ahli Angket Kemampuan Disposisi Matematis...71
Tabel 3.15	Hasil Validasi Isi Angket Respon Siswa Terhadap Game Interaktif Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> dalam pembelajaran matematika72
Tabel 3.16	Hasil Uji Validasi Empiris Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....74
Tabel 3.17	Hasil Uji Validasi Empiris Angket Kemampuan Disposisi Matematis.....75
Tabel 3.18	Nilai Tingkat Reliabilitas77
Tabel 3.19	Perhitungan Reliabilitas Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....77
Tabel 3.20	Perhitungan Reliabilitas Angket Kemampuan Disposisi Matematis78
Tabel 3.21	Interpretasi Indeks Kesukaran.....79

Tabel 3.22	Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	79
Tabel 3.23	Kriteria Daya Pembeda	81
Tabel 3.24	Hasil Daya Pembeda	81
Tabel 3.25	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	82
Tabel 3.26	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Instrumen Kemampuan Disposisi Matematis.....	84
Tabel 2.27	Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	91
Tabel 3.28	Kategori Tafsiran Respon Siswa.....	92
Tabel 4.1	Statistik Deskriptif Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Hasil <i>Pretest</i>	93
Tabel 4.2	Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	94
Tabel 4.3	Statistik Deskriptif Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Hasil <i>Posttest</i>	95
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi dan Persentase Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	96
Tabel 4.5	Hasil Uji Normalitas Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.....	97
Tabel 4.6	Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa.....	97
Tabel 4.7	Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Siswa (KKTP)	98
Tabel 4.8	Hasil Uji <i>Independent Sample t-Test</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa	99
Tabel 4.9	Hasil Uji N-Gain Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Kontrol.....	100
Tabel 4.10	Hasil Uji N-Gain Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas Eksperimen.....	101
Tabel 4.11	Perbandingan Rata-rata <i>Pretest</i> Kemampuan Disposisi Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	103

Tabel 4.12	Perbandingan Rata-rata Kemampuan Disposisi Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	104
Tabel 4.13	Hasil Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Disposisi Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol....	105
Tabel 4.14	Hasil Uji Homogenitas Data Kemampuan Disposisi Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	105
Tabel 4.15	Hasil Uji <i>Independent Sample t-test</i> Kemampuan Disposisi Matematis Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	106
Tabel 4.16	Hasil Uji N-Gain Kemampuan Disposisi Matematis Siswa Kelas Kontrol	108
Tabel 4.17	Hasil Uji N-Gain Kemampuan Disposisi Matematis Siswa Kelas Eksperimen.....	109
Tabel 4.18	Rekapitulasi Angket Respon Terhadap Penggunaan Game Interaktif berbantuan <i>QuizWhizzer</i> Siswa Per Indikator	111
Tabel 4.19	Rekapitulasi Angket Respon Siswa Per Dimensi.....	112

UINSSC

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Mengakses Situs Resmi <i>QuizWhizzer</i>	23
Gambar 2.2 <i>Sig In</i> dengan Email Aktif.....	23
Gambar 2.3 Memilih Menu <i>Create Game</i>	23
Gambar 2.4 Memasukkan Pertanyaan dan Jawaban.....	24
Gambar 2.5 Klik Tombol <i>Publish</i> untuk Mempublikasikan.....	24
Gambar 2.6 Menentukan <i>Templete</i> Permainan.....	24
Gambar 2.7 Tautan Dapat Dibagikan Kepada Siswa.....	25
Gambar 2.8 Kerangka Pemikiran.....	52
Gambar 4.1 Siswa Mengamati dan Mengidentifikasi Permasalahan yang Diberikan pada Kegiatan Pembelajaran	115
Gambar 4.2 Siswa Aktif Berdiskusi dan Mengolah Informasi untuk Menemukan Konsep yang dipelajari.....	116
Gambar 4.3 Siswa Menyelesaikan Soal Pemahaman Konsep Menggunakan <i>QuizWhizzer</i>	116
Gambar 4.4 Aktivitas Siswa Saat Mengikuti Pembelajaran Berbantuan <i>QuizWhizzer</i>	120
Gambar 4.5 Siswa Mengakses <i>QuizWhizzer</i> Menggunakan Perangkat Masing- masing	121
Gambar 4.6 Siswa Mengerjakan Soal Matematika Melalui <i>QuizWhizzer</i>	122
Gambar 4.7 Mengisi Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Game Interaktif Berbantuan <i>QuizWhizzer</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	124
Gambar 4.8 Siswa Membaca dan Memahami Pernyataan Angket Respon...	125
Gambar 4.9 Siswa Mengisi Angket Secara Mandiri.....	127

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Literatur Review.....	141
Lampiran 2 Perangkat Pembelajaran	147
Lampiran 2. 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	148
Lampiran 2. 2 Tampilan Media <i>QuizWhizzer</i>	209
Lampiran 3 Instrumen Penelitian.....	214
Lampiran 3.1 Kisi-kisi Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	215
Lampiran 3.2 Pedoman Penskoran Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	222
Lampiran 3.3 Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	266
Lampiran 3.4 Lembar Validasi Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	280
Lampiran 3.5 Kisi-kisi Angket Kemampuan Disposisi Matematis.....	283
Lampiran 3.6 Angket Kemampuan Disposisi Matematis	284
Lampiran 3.7 Lembar Validasi Angket Kemampuan Disposisi Matematis.....	287
Lampiran 3.8 Kisi-kisi Angket Respon Siswa	291
Lampiran 3.9 Angket Respon Siswa.....	292
Lampiran 3.10 Lembar Validasi Angket Respon Siswa	295
Lampiran 4 Data Hasil Penelitian.....	298
Lampiran 4.1 Hasil Validasi Ahli Soal Pemahaman Konsep	299
Lampiran 4.2 Hasil Validasi Ahli Angket Kemampuan Disposisi Matematis.....	308
Lampiran 4.3 Hasil Validasi Ahli Angket Respon Siswa	320
Lampiran 4.4 Hasil Aiken V	329
Lampiran 4.5 Analisis Validitas.....	334

Lampiran 4.6	Analisis Reabilitas	342
Lampiran 4.7	Analisis Tingkat Kesukaran.....	343
Lampiran 4.8	Analisis Daya Pembeda	344
Lampiran 4.9	Rekapitulasi Butir Instrumen yang Digunaka	345
Lampiran 4.10	Instrumen Peneltian Final	348
Lampiran 4.11	Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran	366
Lampiran 4.12	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Soal Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	391
Lampiran 4.13	Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Angket Disposisi Matematis.....	393
Lampiran 4.14	Hasil Angket Respon Siswa	395
Lampiran 4.15	Hasil Analisis <i>Pretest</i>	396
Lampiran 4.16	Hasil Analisis <i>Posttest</i>	397
Lampiran 4.17	Hasil Uji Normalitas.....	398
Lampiran 4.18	Uji Homogenitas.....	399
Lampiran 4.19	Hasil Uji <i>Independent Sample t-test</i>	400
Lampiran 4.20	Hasil Uji N-Gain.....	402
Lampiran 4.21	Hasil Uji Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP).....	406
Lampiran 5	Dokumentasi Penelitian	407
Lampiran 6	Administrasi	410
Lampiran 6.1	Surat Izin Penelitian.....	411
Lampiran 6.2	Surat Persetujuan Tempat Penelitian.....	412
Lampiran 6.3	Surat Keputusan (SK).....	413