

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TGT* (*TEAM GAME TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA DAN *SELF EFFICACY*
SISWA**

SKRIPSI




**MUHAMMAD ILHAM
NIM. 1608105112**

**JURUSAN TADRIS MATEMATIKA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATI CIREBON
2021 M / 1443 H**

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TGT (TEAM GAME TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA DAN *SELF EFFICACY* SISWA

SKRIPSI

The logo of IAIN Syekh Nurjati Cirebon is a shield-shaped emblem. It features a central open book, a stack of books, and a quill pen, all set against a green background. The emblem is framed by a laurel wreath. At the bottom, a yellow banner contains the text 'IAIN SYEKH NURJATI'.

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

MUHAMMAD ILHAM
NIM. 1608105112

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI SYEKH NURJATICIREBON
2021 M / 1443 H

ABSTRAK

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA DAN *SELF EFFICACY* SISWA

Kualitas pendidikan pada abad 21 ini siswa dituntut untuk menguasai 4C yaitu: *Critical Thinking*, *Communication*, *Colaboration*, dan *Creativity*. Sedangkan berdasarkan hasil PISA dan TIMSS pada tahun 2015 hasil kemampuan literasi matematika di Indonesia masih dibawah rata-rata yaitu menempati posisi 62 dari 72 negara, itu dikarenakan proses pembelajaran yang masih menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat dan juga kurangnya percaya diri siswa dalam mengerjakan soal literasi matematika. Maka dari itu salah satu cara dalam meningkatkan kemampuan literasi matematika dan self efficacy siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui kemampuan literasi matematika dan self efficacy siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT), kemudian untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap kemampuan literasi matematika dan self efficacy siswa, dan untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT). Metode penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan desain penelitian ini adalah *Pretest-Posttest Control Desain*. Penelitian ini mengambil populasi kelas VII A sebagai kelas eksperimen serta teknik pengambilan sampel purposive sampling. Instrumen yang digunakan adalah observasi, angket, dan tes. Hasil penelitian pengaruh penerapan model pembelajaran terhadap kemampuan literasi matematika, bahwa rata-rata nilai tes kemampuan literasi matematika siswa kelas eksperimen adalah 90,92. Adapun nilai tertinggi di kelas eksperimen diperoleh oleh siswa dengan kode R-6, R-9, R-14, R-16, R-19, R-22, R-24 dan R-25 dengan nilai 100, dan nilai terendah diperoleh oleh siswa dengan kode R-18 dengan nilai 81, dan self efficacy siswa Perolehan perhitungan perdimensi respon angket *self efficacy*, rincianya adalah dimensi *level* sebesar 76% (kuat), dimensi *generality* sebesar 69% (kuat), dimensi

strength sebesar 67% (kuat). Kemudian pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap kemampuan literasi matematika dan self efficacy siswa Berdasarkan Uji Theta (Θ) kemampuan literasi matematika dan self efficacy siswa terhadap pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif diketahui asymp.sig (2-tailed) bernilai 0,000. Karena nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa “hipotesis diterima”. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa “Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap kemampuan literasi matematika siswa dan *Self Efficacy* Siswa”. Kemudian hasil respon siswa terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT), Adapun angket respon ini disusun berdasarkan aspeknya, di antaranya: (1) aspek kemudahan (2) peran kelompok (3) Kemandirian (4) Peran Guru (5) menantang (6) Ketertarikan. Perolehan penghitungan respon siswa per aspek terhadap penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT), rinciannya adalah kemudahan 84% (Sangat Kuat), peran kelompok 86% (Sangat Kuat), Peran guru 78% (kuat), menantang 87% (Sangat Kuat), ketertarikan 81% (Sangat Kuat), yang artinya siswa sangat setuju dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament (TGT).

Kata kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Team Games Tournament, Literasi Matematika, Self Efficacy.



ABSTRACT

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA DAN *SELF EFFICACY* SISWA

The quality of education in the 21st Century requires student to master the 4C, namely: Critical Thining, Cominacation, Collaboration, and Creativity. Meanwhile, based on the result of PISA and TIMSS in 2015 the result of mathematical literacy skill in Indonesia are still below the average, which is in position 62 out of 72 countries, that is because the learning process is still using an inappropriate learning model and also the lack of confidence of student in working on literacy questions mathematics. Therefore, one way to improve students mathematical literacy skill and self efficacy is to apply a team games tournament type Of Cooperative Learning model. The purpose of this study was to determine the mathematical literacy ability and self-efficacy of student after the application of the team games tournament (TGT) type of cooperative learning model, then to determine the effect of the application of the learning model on student mathematical literacy skill and self efficacy, and to determine student responses to application of cooperative learning model type team games tournament (TGT). This research method is a quasi-experimental with a quantitative approach and the design of this research is the pretest-posttest control design. This study took the population of class VII A as the experimental class and the sampling technique was purposive sampling. The instruments used are observation, questionnaires, and tests. The results of the research on the effect of the application of learning models on mathematical literacy skills, that the average score of the experimental class students' mathematical literacy test score was 90, 92. The highest score in the experimental class was obtained by students with codes R-6, R-9, R-14, R-16, R-19, R-22, R-24 and R-25 with value of 100, and the lowest score was obtained by students with code R-18 with a value of 81, and student self-efficacy. The calculation of the dimensions of the self-efficacy questionnaire response, the details are the level dimension of 76% (Strong), the generality dimension of 69 % (Strog), The Strenght dimension of 67 % (Strong). Then the effect of the application of the team games tournament type cooperative learning mode on students' mathematical literacy skill and self-efficacy. Based on the Theta (Θ) Test student mathematical literacy ability and self efficacy on the effect of applying the cooperative learning model are known to be asym p.sig (2-tailed) with a value of 0,000. Because the value of 0,000 is smaller than 0,05, it can be concluded that "the hypothesis is accepted". So that it can also be concluded that" there is an effect of the application of the cooperative learning model type team games tournament on student mathematical literacy skill and self efficacy. Than the result of student responses to the application of the team games tournament (TGT) cooperative learning model. The response questionnaires were arranged based on their aspects, including: (1) aspects of convenience (2) the role of groups (3) independence (4) the rle of teachers (5) Challenging (6) Interest. The calculation of student responses to each aspect of the application of the team games tournament (TGT) type of cooperative learning model, the details are 84%

Convenience (Very Strong), 86% Group role (Very Strong), Teacher role 78% (Strong), Challenging 87% (Very Strong), 81% interest (Very Strong), which means that students strongly agree with the application of the team games tournament (TGT) cooperative learning model.

Keywords: *Cooperative Learning Model, Team Games Tournament, Math Literacy, Self Efficacy.*



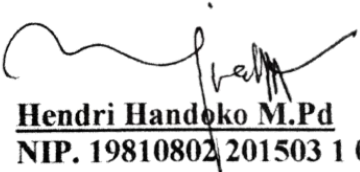
LEMBAR PERSETUJUAN

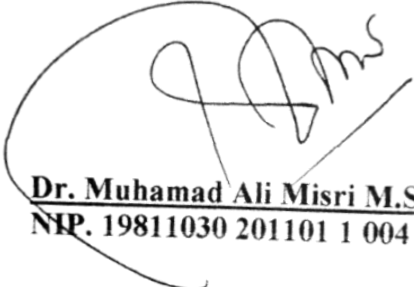
**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI MATEMATIKA DAN *SELF EFFICACY* SISWA**



Pembimbing I

Pembimbing II


Hendri Handoko M.Pd
NIP. 19810802 201503 1 002


Dr. Muhamad Ali Misri M.Si
NIP. 19811030 201101 1 004

NOTA DINAS

Kepada:

Yth. Ketua Jurusan Tadris Matematika

IAIN SyekhNurjati Cirebon

di

Cirebon

Assalamu'alaikumWr.Wb

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

Nama : Muhammad Ilham

NIM : 1608105112

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika dan Self Efficacy Siswa.

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


Wassalamu'alaikumWr. Wb

Pembimbing I

Cirebon, 22 Desember 2021

Pembimbing II


Hendri Handoko M.Pd
NIP. 19810802 201503 1 002


Dr. Muhamad Ali Misri M.Si
NIP. 19811030 201101 1 004

v

vii

PERNYATAAN KEASLIAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Ilham

NIM : 1608105112

Fakultas / Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/Tadris Matematika

Judul : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika dan Self Efficacy Siswa.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S1) di IAIN 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 IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 25 Desember 2021

Pembuat Pernyataan,


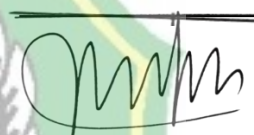



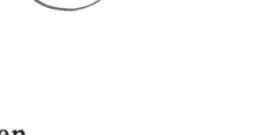


Muhammad Ilham
NIM. 1608105112

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika dan *Self Efficacy* Siswa” oleh Muhammad Ilham NIM 1608105112 telah dimunaqasyahkan pada hari Jum’at tanggal 24 Desember 2021. Dihadapan 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) IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

	Tanggal	TandaTangan
Ketua Jurusan <u>Dr. Muhamad Ali Misri, M.Si</u> NIP. 19811030 201101 1 004	12 – 04 – 2022	
Sekretaris Jurusan <u>Hendri Raharjo, M. Kom</u> NIP. 19741212 200604 1 003	11 – 04 – 2022	
Penguji I <u>Toheri M.Pd</u> NIP. 19730716 200003 1 002	01 – 04 – 2022	
Penguji II <u>Hadi Kusmanto M.Si</u> NIP. 19790109 201101 1 006	01 – 04 – 2022	
Pembimbing I <u>Hendri Handoko M.Pd</u> NIP. 19810802 201503 1 002	08 – 04 – 2022	
Pembimbing II <u>Dr. Muhamad Ali Misri, M.Si</u> NIP. 19811030 201101 1 004	05 – 04 – 2022	

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



H. Farhin, M.Pd
NIP. 1961005 199003 1 004

RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap : Muhammad Ilham
Tempat/ Tanggal Lahir : Brebes, 10 Desember 1997
Jenis Kelamin : Laki-laki
Nama Bapak : Muhaemin
Nama Ibu : Asiah
Telp./ HP : 081318135387
e-mail : 69muhammad.ilham@gmail.com

Alamat Lengkap : Kab. Brebes, Kec. Losari, Ds. Randusari RT/RW.
: 002/002
Gg. Seroja No. 001.

Riwayat Pendidikan:

1. SD N 03 Randusari, lulus tahun 2010
2. SMP N 01 Losari Brebes, lulus tahun 2013
3. MA NU Putra Buntet Pesantren Cirebon, lulus tahun 2016
4. IAIN Syekh Nurjati Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, lulus tahun 2022

Pengalaman menyajikan makalah / Hasil Karya/ prestasi akademik

1. Mendapatkan Juara III pada kejuaraan / kegiatan Lomba Kaligrafi Tingkat Jurusan
Riwayat Organisasi Kemahasiswaan
1. Anggota Himka Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, periode 2017 – 2018.

2. Kabid Komisi IV SEMA Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan periode 2018 – 2019.
3. Ketua Bidang Kewirausahaan Pengembangan Profesi Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) Komisariat Tarbiyah, Periode 2019 – 2020.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat 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 “ Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika dan *Self Efficacy* Siswa ” ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan serta untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. 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. Dr. H. Sumanta, M. Ag., Rektor IAIN Syekh Nurjati Cirebon.
2. Dr. H. Farihin, M. Pd., Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. Muhamad Ali Misri, M. Si., Ketua Jurusan Tadris Matematika
4. Hendri Raharjo, M.Kom., sekretaris jurusan Tadris Matematika
5. Hendri Handoko M.Pd, Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Muhamad Ali Misri M.Si, Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, dan kesabaran dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Segenap dosen IAIN Syekh Nurjati Cirebon, khususnya dosen Matematika yang telah memberikan ilmunya dengan sabar dan tanpa pamrih kepada penulis sehingga penulis mempunyai masa depan dan wawasan yang lebih dalam.

8. Kepala Sekolah MTs Salafiyah Kanggraksan Kota Cirebon, yang memberikan izin penelitian kepada peneliti.
9. Bapak Saefur S.Pd.i, Selaku Guru Mata Pelajaran Matematika yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, bantuan, ijin dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Terima Kasih tak terhingga kepada kedua orang tua saya yaitu bapak Muhaemin dan Ibu Asiah. Skripsi ini khusus ku persembahkan untuk kedua orang tua, semoga bisa membanggakan. Terimakasih untuk kedua orang tua saya yang tiada habisnya mencurahkan segenap kasih sayangnya, mendukung pendidikan, dan memotivasi saya, dan selalu menyelipkan nama saya di setiap do'a yang dipanjatkan kepada Robbul'Alamin Allahu 'Azza wa Jalla.
11. Seluruh anggota keluarga yang telah mencurahkan kasih sayang dan mendukung segala kegiatan penulis dalam melaksanakan studi.
12. Teman-teman MAMA KECE yang turut membantu dan mendukung dalam pembuatan skripsi.
13. Teman-teman Organisasi yang turut membantu dan mendukung dalam pembuatan skripsi.
14. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang turut membantu dalam kelancaran proses pembuatan dan 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, 24 Desember 2021
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Kata Pengantar	xii
Daftar Isi.....	xiv
Daftar Tabel	xvii
Daftar Gambar.....	xviii
Daftar Lampiran	xix
Bab I PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang	1
1. 2. Rumusan Masalah	5
1. 3. Tujuan Penelitian	5
1. 4. Manfaat Penelitian	6
Bab II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2. 1. Deskriptif Teori.....	7
2.1.1. Model Pembelajaran <i>Team Games Tournament</i> (TGT) ..	7
2.1.2. Langkah – langkah dalam model pembelajaran TGT ...	8
2.1.3. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT	9
2.1.4. Literasi Matematika	10
2.1.5. <i>Self Efficacy</i>	14
2. 2. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	17
2. 3. Kerangka Berpikir	19
2. 4. Hipotesis Penelitian.....	20
Bab III METODE PENELITIAN.....	21
3. 1. Tempat dan Waktu Penelitian	21
3.1.1. Tempat	21
3.1.2. Waktu Penelitian.....	21
3. 2. Metode dan Desain Penelitian.....	22
3.2.1. Metode Penelitian	22

3.2.2.	Desain Penelitian	22
3. 3.	Populasi dan Sampel Penelitian.	23
3.3.1.	Populasi.....	23
3.3.2.	Sampel.....	23
3. 4.	Definisi Operasional Variabel.....	24
3.4.1.	Variabel Bebas	24
3.4.2.	Variabel Terikat	24
3. 5.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.1.	Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.2.	Instrumen Penelitian	25
3.5.3.	Uji Coba Instrumen.....	28
3. 6.	Teknik Analisis Data.....	35
3.6.1.	Uji Prasyarat.....	35
3.6.2.	Uji Hipotesis	36
Bab IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4. 1.	Hasil Penelitian	38
4.1.1.	Deskripsi Tes Kemampuan Literasi Matematika.....	38
4.1.2.	Deskripsi <i>Self Efficacy</i> Siswa.....	42
4.1.3.	Deskripsi Data Respon Angket Siswa	47
4. 2.	Uji Pra-Syarat.....	54
4.2.1.	Uji Normalitas.....	54
4.2.2.	Uji Homogenitas	55
4. 3.	Uji Hipotesis	56
4.3.1.	UJi Koefisien Korelasi.....	56
4.3.2.	Uji Theta (Θ).....	57
4.3.3.	Uji Determinasi.....	59
4. 4.	Pembahasan.....	60
4.4.1.	Kemampuan Literasi Matematika dan <i>Self Efficacy</i> Siswa setelah mendapat penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team games Tournamet (TGT).....	61

4.4.2.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap kemampuan literasi matematika dan self efficacy siswa	64
4.4.3.	Respon Siswa Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	67
Bab V	PENUTUP	69
5. 1.	Kesimpulan	69
5. 2.	Saran	71
5.2.1.	Bagi Guru	71
5.2.2.	Bagi Siswa	71
5.2.3.	Bagi Peneliti Selanjutnya	71
Daftar Pustaka		72
Lampiran-lampiran		77



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1	Kriteria penghargaan yang disarankan.....9
Tabel II.2	Langkah-Langkah Model Pembelajaran TGT20
Tabel IV.1	Rekapitulasi Hasil Tes Kemampuan Literasi.....41
Tabel IV.2	Skor Pretest Angket Self Efficacy Siswa.....42
Tabel IV.3	Skor Posttest Angket Self Efficacy Siswa43
Tabel IV.4	Respon <i>Self Efficacy</i> Siswa Terhadap Dimensi <i>Level</i>44
Tabel IV.5	Respon <i>Self Efficacy</i> Siswa Terhadap Dimensi <i>Generality</i>44
Tabel IV.6	Respon <i>Self Efficacy</i> Siswa Terhadap Dimensi <i>Strenght</i>45
Tabel IV.7	Rekapitulasi Angket <i>Self Efficacy</i> siswa.....46
Tabel IV.8	Skor Angket Respon Siswa.....47
Tabel IV.9	Respon Angket Siswa Terhadap Aspek Kemudahan.....48
Tabel IV.10	Respon Angket Siswa Terhadap Aspek Peran Kelompok.....49
Tabel IV.11	Respon Siswa Terhadap Aspek Kemandirian50
Tabel IV.12	Respon Angket Siswa Terhadap Aspek Peran Guru.....51
Tabel IV.13	Respon Angket Siswa Terhadap Aspek Menantang51
Tabel IV.14	Respon Angket Siswa terhadap Aspek Ketertarikan52
Tabel IV.15	Rekapitulasi Angket Respon Siswa53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1 Skenario Permainan	9
Gambar II.2 Model Praktek Literasi Matematika.....	11
Gambar IV.1 Grafik Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest</i>	39
Gambar IV.2 Hasil Posttest Kemampuan Literasi	40
Gambar IV.3 Rekapitulasi Angket <i>Self Efficacy</i> Siswa	47
Gambar IV.4 Rekapitulasi Angket Respon Siswa	54
Gambar IV.5 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen-Kontrol	54
Gambar IV.6 Hasil Uji Homogenitas	55
Gambar IV.7 Hasil Uji Koefisien Korelasi Bivariate Pearson.....	56
Gambar IV.8 Hasil Rank Kemampuan Literasi Matematika	57
Gambar IV.9 Hasil Statistics Kemampuan literasi Matematika	58
Gambar IV.10 Hasil Rank Self Efficacy Siswa	58
Gambar IV.11 Hasil Statistics Self Efficacy Siswa	59
Gambar IV.12 Hasil Uji Determinasi.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	LITERATUR REVIEW	77
Lampiran 2	PERANGKAT PEMBELAJARAN	81
Lampiran 3	PENGUMPULAN DATA	103
Lampiran 4	HASIL ANALISIS PENELITIAN	147

