

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Sampul.....	ii
Pernyataan Keaslian.....	iii
Halaman Persetujuan	iv
Halaman Pengesahan	v
Motto.....	vi
Persembahan.....	vii
Prakata.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiv
Daftar Gambar	xvii
Daftar Lampiran	xviii
Abstrak	xx

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	8
E. Hipotesis Penelitian.....	10
F. Kegunaan Penelitian.....	12
G. Penegasan Istilah.....	14

BAB II LANDASAN TEORI

A. Multimedia Interaktif	16
B. Motivasi Belajar	22
C. Kemampuan Berpikir Kritis	27
D. Pemecahan Masalah	29
E. Penelitian Terdahulu	30
F. Kerangka Konseptual	38

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	39
B. Populasi dan Sampel	41
C. Instrumen Penelitian.....	42
D. Sumber dan Teknik Pengumpulan Data	49
E. Prosedur Penelitian.....	50
F. Pengujian Instrumen Penelitian	52
G. Teknik Analisis Data	54

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data.....	64
B. Analisis Data.....	71
C. Pengujian Hipotesis.....	78
D. Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	94

BAB V PEMBAHASAN

A. Penggunaan Multimedia Interaktif.....	98
B. Motivasi Belajar	98

C. Kemampuan Berpikir Kritis	99
D. Kemampuan Memecahkan Masalah	99
E. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar	100
F. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar.....	102
G. Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar.....	104
H. Pengaruh Secara Bersama Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Memecahkan Masalah Siswa Kelas IV Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Datar di MI Bustanul Muta'alimin Pagerwojo Kesamben Blitar.....	106
I. Perbedaan Motivasi Belajar Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional	107

J. Perbedaan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional	108
K. Perbedaan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa yang Menggunakan Multimedia Interaktif dengan Siswa yang Menggunakan Pembelajaran Konvensional.....	110

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan.....	112
B. Implikasi Penelitian.....	115
C. Saran.....	116

DAFTAR RUJUKAN	117
-----------------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Perbandingan Penelitian	34
Tabel 3.1 : Populasi Penelitian	41
Tabel 3.2 : Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Multimedia Interaktif.....	43
Tabel 3.3 : Rubrik Penilaian Angket Penggunaan Multimedia Interaktif	44
Tabel 3.4 : Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar	44
Tabel 3.5 : Rubrik Penilaian Angket Motivasi Belajar.....	45
Tabel 3.6 : Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis	46
Tabel 3.7 : Kriteria Penskoran Tes Kemampuan Berpikir Kritis	47
Tabel 3.8 : Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Memecahkan Masalah	48
Tabel 3.9 : Kriteria Penskoran Tes Kemampuan Memecahkan Masalah	48
Tabel 3.10 : Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen.....	54
Tabel 4.1 : Distribusi Penggunaan Multimedia Interaktif	65
Tabel 4.2 : Data Deskripsi Penggunaan Multimedia Interaktif.....	66
Tabel 4.3 : Distribusi Motivasi Belajar.....	67
Tabel 4.4 : Data Deskripsi Motivasi Belajar.....	67
Tabel 4.5 : Distribusi Kemampuan Berpikir Kritis	68
Tabel 4.6 : Data Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis.....	69
Tabel 4.7 : Distribusi Kemampuan Memecahkan Masalah	70
Tabel 4.8 : Data Deskripsi Kemampuan Memecahkan Masalah	70
Tabel 4.9 : Hasil Uji Validitas Instrumen Penggunaan Multimedia Interaktif	72
Tabel 4.10 : Hasil Uji Validitas Instrumen Motivasi Belajar.....	73
Tabel 4.11 : Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis..	74

Tabel 4.12 : Hasil Uji Validitas Instrumen Tes Kemampuan Memecahkan Masalah	75
Tabel 4.13 : Output Uji Reliabilitas Penggunaan Multimedia Interaktif.....	76
Tabel 4.14 : Output Uji Reliabilitas Instrumen Motivasi Belajar	76
Tabel 4.15 : Output Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis	77
Tabel 4.16 : Output Uji Reliabilitas Instrumen Tes Kemampuan Memecahkan Masalah	77
Tabel 4.17 : Hasil Uji Homogenitas PAT Peserta Didik	78
Tabel 4.18 : Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar	79
Tabel 4.19 : Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis.....	80
Tabel 4.20 : Hasil Uji Normalitas Kemampuan Berpikir Kritis.....	81
Tabel 4.21 : Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar.....	82
Tabel 4.22 : Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Berpikir Kritis	83
Tabel 4.23 : Hasil Uji Homogenitas Kemampuan Memecahkan Masalah	83
Tabel 4.24 : Hasil Uji Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Belajar	85
Tabel 4.25 : Hasil Uji Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Berpikir Kritis.....	86
Tabel 4.26 : Hasil Uji Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah	87
Tabel 4.27 : Hasil Uji MANOVA	89
Tabel 4.28 : Hasil Uji T Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	

dan Kelas Kontrol.....	91
Tabel 4.29 : Hasil Uji T Kemampuan Berpikir Kritis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	92
Tabel 4.30 : Hasil Uji T Kemampuan Memecahkan Masalah Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	93
Tabel 4.31 : Rekapitulasi Hasil Penelitian	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Rantai Motivasi (Barelson dan Steiner).....	23
Gambar 2.2: Kerangka Berpikir	38