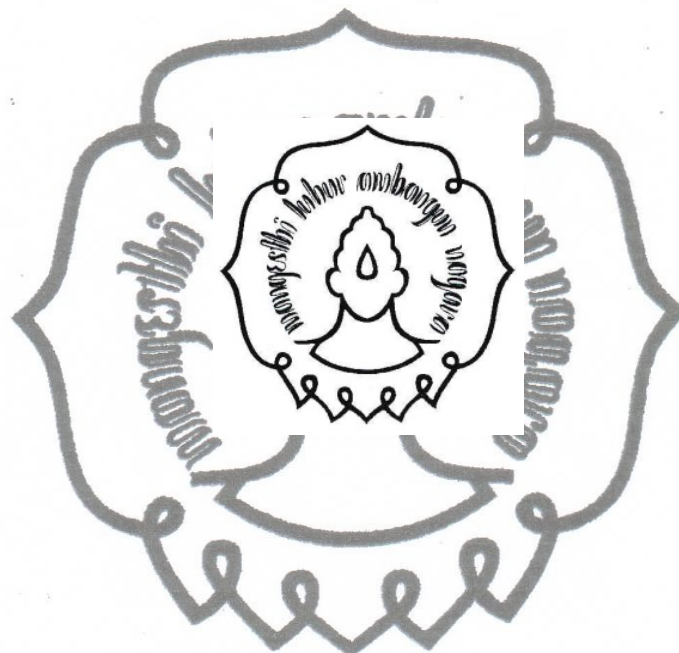


**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
METODE SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) DAN
ROLE PLAYING PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR
DITINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
(Penelitian Dilakukan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 1 Mojolaban
Tahun Pelajaran 2013/2014)**



SKRIPSI

Oleh:

CAHYO HENY MEILIANA

K1310019

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

SURAKARTA

commit to user
2015

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini.

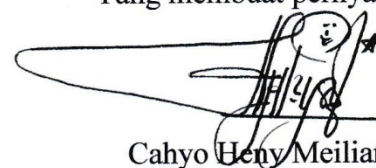
Nama : Cahyo Heny Meiliana
NIM : K1310019
Jurusan/ Program Studi : P.MIPA/ Pendidikan Matematika

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **"EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) DAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR DITINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA (Penelitian Dilakukan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 1 Mojolaban Tahun Pelajaran 2013/2014)"** ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri. Selain itu, sumber informasi yang dikutip dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Apabila pada kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan saya.

Surakarta, Januari 2015

Yang membuat pernyataan,



Cahyo Heny Meiliana

**EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN
METODE SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) DAN
ROLE PLAYING PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR
DITINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA
(Penelitian Dilakukan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 1 Mojolaban
Tahun Pelajaran 2013/2014)**



**Ditulis dan diajukan untuk memenuhi persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Matematika Jurusan
Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**
commit to user
2015

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Surakarta, Desember 2014

Pembimbing I



Drs. Soeyono, M.Si.
NIP. 19500301 197603 1 002

Pembimbing II



Rubono Setiawan, S.Si., M.Sc.
NIP. 19850925 201012 1 005

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Jumat
Tanggal : 16 Januari 2015

Tim Penguji Skripsi

	Nama Terang	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Budi Usodo, M.Pd.	(.....)
Sekretaris	: Drs. Marjuki, M.Si.	(.....)
Anggota I	: Drs. Soeyono, M.Si.	(.....)
Anggota II	: Rubono Setiawan, S.Si., M.Sc.	(.....)

Disahkan Oleh
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sebelas Maret Surakarta



Dekan,
Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd
NIP. 19600727 198702 1 001

ABSTRAK

Cahyo Heny Meiliana. **EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) DAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR DITINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA (Penelitian Dilakukan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 1 Mojolaban Tahun Pelajaran 2013/2014)**. Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Januari 2015.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) manakah diantara metode pembelajaran SQ3R, *Role Playing* dan konvensional, yang dapat menghasilkan prestasi lebih baik pada materi bangun ruang sisi datar, (2) manakah diantara siswa dengan aktivitas belajar tinggi, sedang, dan rendah yang menghasilkan prestasi yang lebih baik, (3) manakah diantara penggunaan metode pembelajaran (SQ3R, *Role Playing*, dan konvensional) yang memberikan prestasi belajar matematika lebih baik pada kategori aktivitas belajar tinggi, sedang atau rendah, (4) manakah diantara kategori aktivitas belajar (tinggi, sedang, dan rendah) yang memberikan prestasi belajar matematika lebih baik pada penggunaan metode pembelajaran SQ3R, *Role Playing*, atau konvensional.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Mojolaban tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri dari 217 siswa. Sampelnya adalah 109 siswa yang terbagi dalam 3 kelas. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara *cluster random sampling*. Uji coba instrumen dilaksanakan di SMPN 14 Surakarta. Instrumen yang digunakan adalah angket dan tes. Untuk menguji konsistensi internal angket digunakan rumus *Karl Pearson*, untuk menguji reliabilitas angket digunakan rumus *Alpha*, dan untuk menguji reliabilitas tes digunakan rumus KR-20. Uji prasyarat analisis variansi digunakan uji *Lilliefors* untuk uji normalitas, uji *Bartlett* untuk uji homogenitas.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis variansi dua jalan dengan ukuran sel tak sama dengan faktor (3x3). Hasil analisis variansi dua jalan pada taraf 5% menunjukkan: (1) pembelajaran matematika pada materi bangun ruang sisi datar menggunakan metode SQ3R menghasilkan prestasi sama baiknya dengan metode *Role Playing*, pembelajaran menggunakan metode SQ3R menghasilkan prestasi yang lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional, dan pembelajaran menggunakan metode *Role Playing* menghasilkan prestasi sama baiknya dengan metode konvensional, (2) siswa dengan aktivitas belajar tinggi mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya dengan siswa beraktivitas belajar sedang, siswa dengan aktivitas belajar tinggi mempunyai prestasi belajar yang lebih baik daripada siswa dengan aktivitas belajar rendah, siswa dengan aktivitas belajar sedang mempunyai prestasi belajar yang sama baiknya siswa dengan aktivitas belajar rendah, (3) pada masing-masing metode pembelajaran (SQ3R, *Role Playing*, konvensional) siswa yang mempunyai aktivitas belajar tinggi menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mempunyai aktivitas belajar sedang maupun rendah. Sedangkan siswa yang mempunyai aktivitas belajar sedang menghasilkan prestasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa

yang mempunyai aktivitas belajar rendah, (4) pada kategori aktivitas belajar (aktivitas belajar tinggi, aktivitas belajar sedang, dan aktivitas belajar rendah), pembelajaran dengan metode SQ3R menghasilkan prestasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan metode *Role Playing* maupun konvensional. Sedangkan pembelajaran dengan metode *Role Playing* menghasilkan prestasi belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional.

Kata Kunci: SQ3R, *Role Playing*, Aktivitas Belajar, Prestasi Belajar.



ABSTRACT

Cahyo Heny Meiliana. **THE EXPERIMENTATION OF MATHEMATICS LEARNING USING SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) AND ROLE PLAYING METHODS IN MATHEMATICS THREE DIMENSIONAL SUBJECT BASED ON LEARNING ACTIVITIES (Research Conducted at 8th Grade of 2nd Semester of SMP Negeri 1 Mojolaban Academic Year 2013/2014)**. Thesis. The Faculty of Teacher Training and Education of Sebelas Maret University Surakarta. January 2015.

The aims of this research are to know: (1) Which are the most of SQ3R (Survey, Question, Read, Recite, Review) method, Role Playing method and conventional method provide better learning achievement on three dimensional subject, (2) Which are the most of students who has high, middle, and low mathematics learning activity provide better mathematics learning achievement, (3) Which are the most of using among the learning methods (SQ3R, Role Playing, traditional) provide better mathematics learning achievement in the category of high, middle, or low learning activity, (4) Which are the most of category of learning activity (high, middle, and low) provide better mathematics learning achievement in use SQ3R method, Role Playing method or conventional method.

The population of this experiment was all of the 8th grade students of SMP Negeri 1 Mojolaban that consist of 217 students. Sample of this experiment was 109 students, taken from 3 classes. This sample was taken by cluster random sampling. The instrument was tested at SMP Negeri 14 Surakarta. The instrument were used questionnaire and test. To test the internal consistency of the questionnaire used in the formula of Karl Pearson product moment, while to test the reliability of the questionnaire used in the Alpha formula's. To test the reliability of tests used KR-20 formula. As the requirement of the variance analysis test were normal distributed population using Lilliefors test and for the homogeny population using Bartlett method.

The data analysis technique that used in this research was two-ways analysis of variance with different cells frequency unbalanced factor (3 x 3). Two-way analysis of variance results for the level of 5% significant show (1) mathematics learning using SQ3R method on three dimensional subject produces mathematics learning achievement as same as Role Playing method, mathematics learning using SQ3R method produces mathematics learning achievement better than traditional method, and mathematics learning using Role Playing method produces mathematics learning achievement as same as traditional method, (2) students who have high learning activity make same mathematics learning achievement as students who have medium learning activity, students who have high learning activity make better mathematics learning achievement than students who have low learning activity, students who have medium learning activity make same mathematics learning achievement as students who have low learning activity, (3) in each of learning methods (SQ3R, Role Playing, traditional) , student who have high learning activity provide better learning achievement than student who have middle and low learning activity, whereas student who have middle

learning activity provide better learning achievement than student who have low learning activity, (4) in category of learning activity (high, middle, and low), learning mathematics using SQ3R method provide better learning achievement than using Role Playing method and traditional, whereas learning mathematics using Role Playing method provide better learning achievement than using traditional method.

Keyword: SQ3R, Role Playing, learning activity, learning achievement.



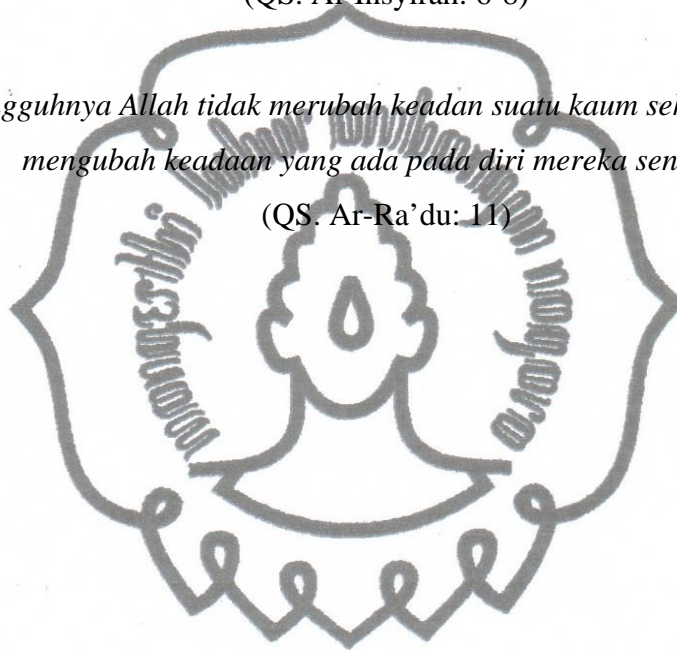
MOTTO

”Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

”Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

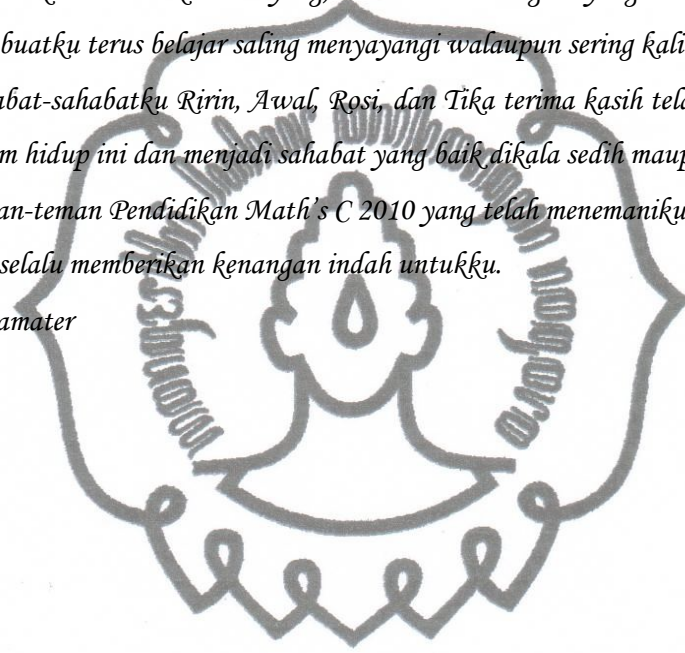
(QS. Ar-Ra’du: 11)



PERSEMBAHAN

Teriring rasa syukur kehadirat Allah SWT, kupersembahkan karya ini untuk:

- ❖ *Ibu dan Bapak, terima kasih atas do'a yang tak pernah terputus, semangat, dukungan, pengorbanan dan curahan kasih sayang yang tak terbatas kepadaku.*
- ❖ *Mas Iyas-Mba Astrid, Mas Beny-Mba Dhyta, Dek Dahlan dan si cantik Neema, terima kasih atas kasih sayang, do'a dan dorongan yang telah diberikan. Kalian membuatku terus belajar saling menyayangi walaupun sering kali aku menjahili kalian.*
- ❖ *Sahabat-sahabatku Ririn, Awal, Rosi, dan Tika terima kasih telah memberikan warna dalam hidup ini dan menjadi sahabat yang baik dikala sedih maupun senang.*
- ❖ *Teman-teman Pendidikan Math's C 2010 yang telah menemaniku berjuang bersama dan selalu memberikan kenangan indah untukku.*
- ❖ *Almamater*



KATA PENGANTAR

Tiada kata yang lebih indah untuk diucapkan selain ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT yang mengatur setiap desahan nafas setiap makhluk di bumi ini. Atas limpahan nikmat dan kemurahan-Nya, skripsi yang berjudul **”EKSPERIMENTASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGGUNAKAN METODE SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*) DAN *ROLE PLAYING* PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR DITINJAU DARI AKTIVITAS BELAJAR SISWA (Penelitian Dilakukan di Kelas VIII Semester II SMP Negeri 1 Mojolaban Tahun Pelajaran 2013/2014)”** dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, saran, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada segenap pihak antara lain:

1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., Dekan FKIP UNS yang telah memberikan ijin menyusun skripsi ini.
2. Sukarmin. M.Si., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan MIPA FKIP UNS yang telah memberikan ijin menyusun skripsi ini.
3. Dr. Budi Usodo, M.Pd., Ketua Program Pendidikan Matematika FKIP UNS yang telah memberikan ijin menyusun skripsi ini.
4. Henny Ekana Chrisnawati, S.Si., M.Pd., Koordinator Skripsi Pendidikan Matematika FKIP UNS yang telah memberikan kemudahan dalam pengajuan ijin menyusun skripsi ini.
5. Drs. Soeyono, M.Si., Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, kepercayaan, dukungan, saran, dan kemudahan yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
6. Rubono Setiawan, S.Si., M.Sc., Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, kepercayaan, dukungan, saran, dan kemudahan yang sangat membantu dalam penulisan skripsi ini.
7. Dhidhi Pambudi, S.Si., M.Cs., validator yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam menyusun instrumen.

8. Kepala SMP Negeri 1 Mojolaban yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian.
9. Kepala SMP Negeri 14 Surakarta yang telah memberikan ijin untuk melaksanakan uji coba instrumen penelitian/try out.
10. Sutarno, S.Pd., validator dan sekaligus guru bidang studi matematika SMP Negeri 1 Mojolaban yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan, bimbingan, dan tularan ilmu selama melakukan penelitian .
11. Yahya Irine, S.Pd., validator dan sekaligus guru bidang studi matematika SMP Negeri 14 Surakarta yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan dan ijin melakukan try out di kelas yang diampu.
12. Para siswa SMP Negeri 1 Mojolaban, khususnya kelas VIII A, VIII B, dan VIII D yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian.
13. Para siswa SMP Negeri 14 Surakarta, khususnya kelas VIII D yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan try out.
14. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan memberikan sedikit kontribusi serta masukan bagi dunia pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan yang optimal.

Surakarta, Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN PENGAJUAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	viii
HALAMAN MOTTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Prestasi Belajar Matematika.....	8
a. Prestasi	8
b. Belajar	8
c. Prestasi Belajar.....	9

	d. Hakekat Matematika	11
	e. Prestasi Belajar Matematika	12
	f. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	12
	2. Pembelajaran Matematika	14
	a. Pengertian Pembelajaran	14
	b. Pengertian Pembelajaran Matematika	14
	3. Metode Pembelajaran	15
	a. Pengertian Metode Pembelajaran	15
	b. Metode SQ3R	16
	c. Metode <i>Role Playing</i>	19
	d. Metode Konvensional	23
	4. Aktivitas Belajar Siswa	25
	5. Tinjauan Tentang Materi Bangun Ruang Sisi Datar	29
	B. Penelitian yang Relevan	30
	C. Kerangka Berpikir	30
	D. Perumusan Hipotesis	36
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
	1. Tempat Penelitian	37
	2. Waktu Penelitian	37
	B. Rancangan/Desain Penelitian	38
	C. Populasi dan Sampel	39
	1. Populasi Penelitian	39
	2. Sampel Penelitian	39
	D. Teknik Pengambilan Sampel	40
	E. Teknik Pengumpulan Data	40
	1. Variabel Penelitian	40
	a. Variabel Bebas	40
	b. Variabel Terikat	41
	2. Pelaksanaan Eksperimentasi	42
	3. Metode Pengumpulan Data	42

a.	Metode Dokumentasi	42
b.	Metode Angket	42
c.	Metode Tes	43
F.	Validasi Instrumen Penelitian	44
1.	Tes	44
a.	Validitas Isi	44
b.	Daya Beda	45
c.	Tingkat Kesukaran	46
d.	Reliabilitas	46
e.	Tingkat Kesukaran Perangkat Soal	47
2.	Angket	47
a.	Validitas Isi	47
b.	Konsistensi Internal	48
c.	Reliabilitas	48
G.	Teknik Analisa Data.....	49
1.	Uji Prasyarat Analisis.....	49
a.	Uji Normalitas.....	49
b.	Uji Homogenitas.....	50
2.	Uji Keseimbangan.....	51
3.	Pengujian Hipotesis.....	53
4.	Uji Komparasi Ganda	58
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
A.	Deskripsi Data.....	61
1.	Data Nilai Ulangan Harian Terprogram (UHT) Semester II Mata Pelajaran Matematika Tahun Pelajaran 2013/2014	61
2.	Analisis Hasil Uji Coba Instrumen	62
3.	Data Skor Angket Aktivitas Belajar Matematika	64
4.	Data Skor Tes Prestasi Belajar Matematika.....	65
B.	Pengujian Persyaratan Analisis	68
1.	Pengujian Prasyarat Analisis Keadaan Awal	68

2.	Persyaratan Analisis Setelah Penelitian	70
a.	Uji Normalitas.....	70
b.	Uji Homogenitas	70
C.	Pengujian Hipotesis.....	71
1.	Analisis Variansi Dua Jalan dengan Sel Tak Sama	71
2.	Uji Komparasi Ganda.....	72
a.	Uji Komparasi Antar Baris	72
b.	Uji Komparasi Antar Kolom.....	75
c.	Uji Komparasi Rataan Antar Sel pada Baris yang Sama	76
d.	Uji Komparasi Rataan Antar Sel pada Kolom yang Sama	76
D.	Pembahasan Hasil Analisis Data	76
1.	Hipotesis Pertama	76
2.	Hipotesis Kedua	77
3.	Hipotesis Ketiga.....	79
BAB V	PENUTUP	
A.	Kesimpulan	80
B.	Implikasi	81
1.	Implikasi Teoritis	81
2.	Implikasi Praktis	82
C.	Saran	83
1.	Bagi Guru dan Calon Guru	83
2.	Bagi Peneliti Lain	83
3.	Bagi Siswa	83
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian	35
Gambar 4.1 Rerata Data Skor Prestasi Belajar Matematika Berdasarkan Metode Pembelajaran	66
Gambar 4.2 Rerata Data Skor Prestasi Belajar Matematika Berdasarkan Aktivitas Belajar Matematika	67
Gambar 4.3 Rangkuman Rerata Sel	73



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kegiatan Penelitian	38
Tabel 3.2 Rancangan Faktorial 3x3	39
Tabel 3.3 Notasi dan Tata Letak Data.....	52
Tabel 3.4 Rangkuman Analisis Variansi Satu Jalan	52
Tabel 3.5 Notasi dan Tata Letak Data.....	55
Tabel 3.6 Tabel Rataan dan Jumlah Rataan.....	56
Tabel 3.7 Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan.....	58
Tabel 4.1 Deskripsi Data Nilai Ulangan Harian Terprogram Semester II Mata Pelajaran Matematika Kelas VIII A, VIII B, VIII D.....	61
Tabel 4.2 Deskripsi Data Skor Prestasi Belajar Matematika Berdasarkan Metode Pembelajaran.....	66
Tabel 4.3 Deskripsi Data Skor Prestasi Belajar Matematika Berdasarkan Aktivitas Belajar Matematika	67
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Keadaan Awal.....	68
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Keadaan Awal	69
Tabel 4.6 Hasil Uji Keseimbangan Keadaan Awal.....	69
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas Data Prestasi Belajar Matematika.....	70
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas Data Prestasi Belajar Matematika	71
Tabel 4.9 Rangkuman Analisis Variansi Dua Jalan dengan Sel Tak Sama ...	71
Tabel 4.10 Rangkuman Rerata Sel dan Rerata Marginal	72
Tabel 4.11 Rangkuman Uji Komparasi Rataan Antar Baris	74
Tabel 4.12 Rangkuman Uji Komparasi Rataan Antar Kolom	75

DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen I)	L-1
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Eksperimen II) ...	L-13
Lampiran 3	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Kelas Kontrol)	L-25
Lampiran 4	Skenario Kelas Eksperimen II (Tiap Pertemuan)	L-35
Lampiran 5	Lembar Kerja Siswa (Tiap Pertemuan).....	L-45
Lampiran 6	Jawaban Lembar Kerja Siswa.....	L-55
Lampiran 7	Soal Kuis dan Kunci Jawaban Kuis.....	L-68
Lampiran 8	Bahan Pekerjaan Rumah	L-73
Lampiran 9	Kisi-kisi Angket Aktivitas Belajar.....	L-76
Lampiran 10	Angket Uji Coba Aktivitas Belajar	L-78
Lampiran 11	Lembar Jawab Angket	L-88
Lampiran 12	Angket Aktivitas Belajar	L-89
Lampiran 13	Lembar Jawab Angket	L-96
Lampiran 14	Kisi-kisi Tes Prestasi Belajar Matematika Siswa	L-97
Lampiran 15	Soal Tes Prestasi Belajar (<i>Try Out</i>).....	L-99
Lampiran 16	Lembar Jawab Tes Prestasi (<i>Try Out</i>)	L-107
Lampiran 17	Kunci Jawaban <i>Try Out</i> Tes Prestasi Belajar Matematika.....	L-108
Lampiran 18	Soal Tes Prestasi Belajar (Penelitian)	L-109
Lampiran 19	Lembar Jawab Tes Prestasi Belajar (Penelitian).....	L-115
Lampiran 20	Pembahasan Soal Tes Prestasi Belajar (Penelitian).....	L-116
Lampiran 21	Lembar Validitas Angket Aktivitas Belajar (3 Validator)	L-122
Lampiran 22	Lembar Validitas Isi Tes Prestasi Belajar Matematika (3 Validator).....	L-128
Lampiran 23	Uji Konsistensi Internal Butir Angket Aktivitas Belajar	L-134
Lampiran 24	Uji Reliabilitas Butir Angket Aktivitas Belajar	L-140
Lampiran 25	Uji Daya Beda Tes Prestasi Belajar Matematika	L-146
Lampiran 26	Data Tingkat Kesukaran Tes Prestasi Belajar Matematika.....	L-150
Lampiran 27	Uji Reliabilitas Tes Prestasi Belajar Matematika.....	L-151

Lampiran 28	Data Induk Penelitian.....	L-153
Lampiran 29	Uji Normalitas Kelas Eksperimen I (Sebelum Penelitian).....	L-155
Lampiran 30	Uji Normalitas Kelas Eksperimen II (Sebelum Penelitian)	L-157
Lampiran 31	Uji Normalitas Kelas Kontrol (Sebelum Penelitian).....	L-159
Lampiran 32	Uji Homogenitas Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol (Sebelum Penelitian).....	L-161
Lampiran 33	Uji Keseimbangan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	L-164
Lampiran 34	Uji Normalitas Kelas Eksperimen I	L-167
Lampiran 35	Uji Normalitas Kelas Eksperimen II.....	L-169
Lampiran 36	Uji Normalitas Kelas Kontrol	L-171
Lampiran 37	Uji Normalitas Kelompok Aktivitas Belajar Tinggi.....	L-173
Lampiran 38	Uji Normalitas Kelompok Aktivitas Belajar Sedang.....	L-175
Lampiran 39	Uji Normalitas Kelompok Aktivitas Belajar Rendah.....	L-177
Lampiran 40	Uji Homogenitas Antar Baris.....	L-179
Lampiran 41	Uji Homogenitas Antar Kolom	L-181
Lampiran 42	Anava Dua Jalan dengan Sel Tak Sama.....	L-183
Lampiran 43	Uji Komparasi Ganda Antar Baris	L-187
Lampiran 44	Uji Komparasi Ganda Antar Kolom	L-189
Lampiran 45	Surat Perijinan.....	L-191