

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	iii
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
1.7. Spesifikasi Produk.....	8
1.8. Defenisi Oprasional.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1. Media Pembelajaran Matematika	10
2.1.1. Pengertian Media.....	10
2.1.2. Ciri – Ciri Media Pembelajaran	11
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran	15
2.1.5. Prosedur Pemilihan Media.....	15
2.1.6. Karakteristik Media Pembelajaran.....	17
2.1.7. Kelemahan dan Kelebihan Media.....	19
2.2. Penelitian Pengembangan.....	20
2.3. Video Pembelajaran	21
3.7.1. Pengertian Video Pembelajaran.....	21

3.7.2.	Karakteristik Media Video Pembelajaran	21
3.7.3.	Tujuan Pemanfaatan Video.....	23
3.7.4.	Kelebihan dan Kelemahan Video	23
2.4.	Segi Empat dan Segi Tiga	24
2.4.1.	Segi Empat.....	24
2.4.2.	Segitiga.....	29
2.5.	Kine Master	33
2.6.	Penelitian yang Relevan	45
2.7.	Kerangka Berfikir.....	47
BAB III METODE PENELITIAN		49
3.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian	49
3.2.	Subjek dan Objek Penelitian.....	49
3.3.	Jenis Penelitian.....	49
3.4.	Prosedur Penelitian.....	50
3.4.1.	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	50
3.4.2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	51
3.4.3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	52
3.4.4.	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	52
3.4.5.	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	53
3.5.	Jenis Data	53
3.6.	Teknik Pengumpulan Data	54
3.7.	Instrumen Pengumpulan Data	55
3.7.1.	Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi	55
3.7.2.	Uji Kelayakan Ahli Media.....	55
3.7.3.	Instrumen Uji Coba	56
3.8.	Teknik Analisis Data	56
3.8.1.	Analisis Data Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	57
3.8.2.	Analisis Kepraktisan.....	58
3.8.3.	Analisis Keefektivan	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		60
4.1.	HASIL PENELITIAN.....	60
4.1.1.	Analysis.....	60
4.1.2.	Design	62

4.1.3. Development	66
4.1.4. Implementation.....	74
4.1.5. Evaluation	81
4.2. Pembahasan.....	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	83
5.1. Kesimpulan	83
5.2. Saran	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85



THE
Character Building
 UNIVERSITY

DAFTAR TABEL

	<i>Hal</i>
Tabel 2.1. Sifat Sifat Segitiga	32
Tabel 2.2. Luas dan Keliling Segitiga	32
Tabel 3.1. Instrumen Uji Kelayakan Ahli Materi	55
Tabel 3.2. Uji Kelayakan Ahli Media	56
Tabel 3.3. Instrumen Uji Coba	56
Tabel 3.4. Kategori Pemberian Skala	57
Tabel 3.5. Persentasi Validasi	58
Tabel 3.6. Pemberian Skor	58
Tabel 3.7. Persentasi Kepraktisan	59
Tabel 3.8. Persentase Efektifitas	59
Tabel 4.1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	61
Tabel 4.2. Tampilan design video pembelajaran	64
Tabel 4.3. Tabel Validasi Ahli terhadap Media Pembelajara	71
Tabel 4.4. Tabel Revisi Media Pembelajaran oleh	72
Tabel 4.5. Hasil Validasi oleh Ahli terhadap Materi	72
Tabel 4.6. Tabel Hasil Validasi Ahli terhadap Instrumen Penelitian	73
Tabel 4.7. Tabel Revisi RPP oleh Validator	74
Tabel 4.8. Tabel Penilaian Validator terhadap Pretest	74
Tabel 4.9. Tabel Penilaian terhadap posttest	74
Tabel 4.10. Hasil Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Angket Respon Siswa	75
Tabel 4.11. Tabel Hasil Analisis Angket Kepraktisan Media Pembelajaran oleh Guru	76
Tabel 4.12. Hasil Nilai Pre Test Siswa	77
Tabel 4.13. Tabel Hasil Nilai Posttest	78
Tabel 4.14. Tabel Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	80

DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
Gambar 2. 1. Persegi Panjang	24
Gambar 2. 2. Persegi	25
Gambar 2. 3. Belah Ketupat	26
Gambar 2. 4. Jajar Genjang	27
Gambar 2. 5. Layang Layang	28
Gambar 2. 6. Trapesium	29
Gambar 2. 7. Segitiga Lancip	30
Gambar 2. 8. Segitiga siku Siku	30
Gambar 2. 9. Segitiga Tumpul	31
Gambar 2. 10. Segitiga Sebarang	31
Gambar 2. 11. Segitiga Sama Kaki	31
Gambar 2. 12. Segitiga Sama Sisi	31
Gambar 3. 1. Prosedur Pengembangan ADDIE	50
Gambar 4. 1. Tampilan rancangan background	63
Gambar 4. 2. Tampilan pemaparan tujuan pembelajaran	63
Gambar 4. 3. Grafik Posttest	79
Gambar 4. 4. Grafik Kategori Pencapaian	80

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal</i>
Lampiran 1. RPP.....	88
Lampiran 2. Nama Nama Validator.....	93
Lampiran 3. Hasil Validasi	94
Lampiran 4. Hasil Angket Respon Guru.....	115
Lampiran 5. Pretest dan Posttest.....	117
Lampiran 6. Data Hasil Pretest dan Posttest.....	122
Lampiran 7. Data Hasil Respon Siswa.....	122
Lampiran 8. Surat Penelitian.....	125
Lampiran 9. Surat Balasan.....	127

