

## DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
Lembar Motto.....	<i>i</i>
Lembar Persembahan.....	<i>i</i>
Lembar Pengesahan.....	<i>ii</i>
Riwayat Hidup Penulis .....	<i>iii</i>
Halaman Pernyataan Orisinalitas .....	<i>iv</i>
Halaman Persetujuan Publikasi .....	<i>v</i>
Abstrak .....	<i>vi</i>
Abstract.....	<i>vii</i>
Kata Pengantar .....	<i>viii</i>
Daftar Isi .....	<i>x</i>
Daftar Gambar .....	<i>xiv</i>
Daftar Tabel.....	<i>xv</i>
Daftar Lampiran .....	<i>xvii</i>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1. Latar Belakang Masalah .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>11</b>
<b>1.3. Batasan Masalah .....</b>	<b>11</b>
<b>1.4. Rumusan Masalah.....</b>	<b>12</b>
<b>1.5. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>12</b>
<b>1.6. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>12</b>
<b>1.7. Defenisi Operasional .....</b>	<b>13</b>
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1. Belajar dan Pembelajaran Matematika.....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.1. Pengertian Belajar .....</b>	<b>15</b>
<b>2.1.2. Pengertian Pembelajaran Matematika .....</b>	<b>16</b>
<b>2.2. Teori-Teori Belajar .....</b>	<b>16</b>
<b>2.3. Media Pembelajaran.....</b>	<b>18</b>
<b>2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran .....</b>	<b>18</b>
<b>2.3.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....</b>	<b>18</b>

<b>2.3.3. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran</b> .....	19
<b>2.4. Media Pembelajaran Multimedia Interaktif</b> .....	20
<b>2.4.1. Articulate Storyline 3</b> .....	21
<b>2.4.1.1. Pengertian Articulate Storyline 3</b> .....	21
<b>2.4.1.2. Kelebihan Articulate Storyline 3</b> .....	21
<b>2.4.1.3. Tampilan Program Articulate Storyline ...</b>	22
<b>2.4.2. Aplikasi Powtoon</b> .....	23
<b>2.4.2.1. Pengertian Powtoon</b> .....	23
<b>2.4.2.2. Kelebihan dan Kekurangan Powtoon</b> .....	24
<b>2.4.2.3. Tampilan Program Powtoon</b> .....	24
<b>2.4.3. Aplikasi Geogebra</b> .....	25
<b>2.4.4. Aplikasi CapCut</b> .....	26
<b>2.5. Kemampuan Pemecahan Masalah</b> .....	28
<b>2.4.1. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah</b> .....	28
<b>2.4.2. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah</b> .....	28
<b>2.6. Penelitian dan Pengembangan (R&amp;D)</b> .....	29
<b>2.7. Model Pengembangan ADDIE</b> .....	30
<b>2.8. Materi Bangun Ruang Sisi Datar</b> .....	32
<b>2.9. Penelitian Relevan</b> .....	36
<b>2.10. Standar Kualitas Media Pembelajaran</b> .....	37
<b>2.11. Kerangka Berpikir</b> .....	39
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	42
<b>3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian</b> .....	42
<b>3.2. Populasi dan Sampel Penelitian</b> .....	42
<b>3.3. Jenis Penelitian</b> .....	42
<b>3.4. Prosedur Penelitian</b> .....	42
<b>3.4.1. Tahap Analysis</b> .....	44
<b>3.4.2. Tahap Design</b> .....	45
<b>3.4.3. Tahap Development</b> .....	45
<b>3.4.4. Tahap Implementation</b> .....	46
<b>3.4.5. Tahap Evaluation</b> .....	47

<b>3.5. Instrumen Penelitian.....</b>	<b>47</b>
<b>3.5.1. Instrumen Kevalidan Media pembelajaran .....</b>	<b>47</b>
<b>3.5.2. Instrumen Kepraktisan Media pembelajaran.....</b>	<b>49</b>
<b>3.5.2.1. Lembar Angket Kepraktisan Guru.....</b>	<b>49</b>
<b>3.5.2.2. Lembar Angket Kepraktisan Siswa .....</b>	<b>50</b>
<b>3.5.3. Instrumen Keefektifan Media pembelajaran .....</b>	<b>51</b>
<b>3.5.3.1. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah</b>	
<b>Matematis Matematis Siswa.....</b>	<b>51</b>
<b>3.5.3.2. Respon Peserta Didik.....</b>	<b>52</b>
<b>3.6. Teknik Pengumpulan Data .....</b>	<b>54</b>
<b>3.7. Teknik Analisis Data.....</b>	<b>55</b>
<b>3.7.1. Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran.....</b>	<b>56</b>
<b>3.7.2. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran...</b>	<b>57</b>
<b>3.7.3. Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran ....</b>	<b>58</b>
<b>3.7.3.1. Ketuntasan Belajar Klasikal .....</b>	<b>58</b>
<b>3.7.3.2. Analisis Peningkatan Kemampuan</b>	
<b>Pemecahan Masalah Matematis Siswa.....</b>	<b>59</b>
<b>3.7.3.3. Analisis Data Respon Peserta Didik .....</b>	<b>61</b>
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
<b>4.1. Hasil Penelitian.....</b>	<b>62</b>
<b>4.1.1. Tahap <i>Analysis</i>.....</b>	<b>62</b>
<b>4.1.2. Tahap <i>Design</i> .....</b>	<b>66</b>
<b>4.1.3. Tahap <i>Development</i> .....</b>	<b>68</b>
<b>4.1.4. Tahap <i>Implementation</i> .....</b>	<b>82</b>
<b>4.1.5. Tahap <i>Evaluation</i> .....</b>	<b>95</b>
<b>4.2. Pembahasan Hasil Penelitian .....</b>	<b>95</b>
<b>4.2.1. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis</b>	
<b>Multimedia Interaktif.....</b>	<b>96</b>
<b>4.2.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis</b>	
<b>Multimedia Interaktif .....</b>	<b>97</b>
<b>4.2.3. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis</b>	
<b>Multimedia Interaktif .....</b>	<b>97</b>

<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	100
<b>5.1. Kesimpulan</b> .....	100
<b>5.2. Saran</b> .....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	102
<b>LAMPIRAN</b> .....	107



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY