

## DAFTAR ISI

	<i>Hal.</i>
<b>Lembar Pengesahan</b> .....	<i>i</i>
<b>Riwayat Hidup Penulis</b> .....	<i>ii</i>
<b>Lembar Pernyataan Orisinalitas</b> .....	<i>iii</i>
<b>Lembar Persetujuan Publikasi</b> .....	<i>iv</i>
<b>Abstrak</b> .....	<i>v</i>
<b>Abstract</b> .....	<i>vi</i>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<i>vii</i>
<b>Daftar Isi</b> .....	<i>x</i>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<i>xiii</i>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<i>xiv</i>
<b>Daftar Lampiran</b> .....	<i>xv</i>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	12
1.3. Ruang Lingkup Masalah.....	12
1.4. Rumusan Masalah.....	12
1.5. Batasan Masalah.....	13
1.6. Tujuan Penelitian.....	13
1.7. Manfaat Penelitian.....	14
1.8. Definisi Operasional.....	14
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
2.1. Deskripsi Teori.....	17
2.1.1. Penelitian dan Pengembangan.....	17
2.1.2. Pembelajaran Matematika.....	18
2.1.3. Media Pembelajaran Interaktif.....	19
2.1.4. Pengertian <i>Android</i> .....	21

2.1.5. Media Pembelajaran Matematika Berbentuk Aplikasi <i>Android</i> .....	22
2.1.6. <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) .....	23
2.1.7. <i>Blended Learning</i> .....	29
2.2. Penelitian yang Relevan .....	33
2.3. Kerangka Berpikir .....	35
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b> .....	37
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian .....	37
3.2. Jenis Penelitian .....	37
3.3. Subjek Penelitian .....	37
3.4. Variabel Penelitian .....	38
3.5. Desain Penelitian .....	38
3.6. Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.7. Instrumen Penelitian .....	40
3.8. Prosedur Pengembangan .....	45
3.9. Analisis Data .....	52
3.10. Jadwal Penelitian .....	59
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	60
4.1. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	60
4.1.1. Deskripsi Tahap Pengembangan Media Pembelajaran .....	60
4.1.2. Validitas Media Pembelajaran Matematika Interaktif Aplikasi <i>Android</i> Berbasis RME Melalui Pendekatan <i>Blended Learning</i> .....	71
4.1.3. Praktisitas Media Pembelajaran Matematika Interaktif Aplikasi <i>Android</i> Berbasis RME Melalui Pendekatan <i>Blended Learning</i> .....	78
4.1.4. Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Interaktif Aplikasi <i>Android</i> Berbasis RME Melalui Pendekatan <i>Blended Learning</i> .....	82

4.2. Pembahasan Hasil Penelitian .....	86
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	91
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>92</b>
5.1. Kesimpulan .....	92
5.2. Saran.....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>101</b>

