

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
RIWAYAT HIDUP .....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
ABSTRAK .....	v
ABSTRACT .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Ruang Lingkup.....	7
1.4 Batasan Masalah .....	8
1.5 Rumusan Masalah .....	8
1.6 Tujuan Penelitian.....	9
1.7 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoritis .....	10
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran Matematika .....	10
2.1.2 Kemampuan Komunikasi Matematis.....	11
2.1.3 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i> .....	13
2.1.4 Bahan Ajar .....	17
2.1.5 Bahan Ajar Video .....	20
2.1.6 Aplikasi <i>Plotagon</i> .....	22
2.1.7 Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel (SPLTV).....	22
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	28
2.3 Kerangka Berpikir .....	29

2.3.1	Kevalidan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Video Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMA Kelas X .....	31
2.4.1	Kepraktisan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Video Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMA Kelas X .....	32
2.5.1	Keefektifan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Video Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMA Kelas X .....	32
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>34</b>
3.1	Lokasi dan waktu penelitian .....	34
3.1.1	Lokasi .....	34
3.1.2	Waktu .....	34
3.2	Subjek dan Objek Penelitian .....	34
3.3	Jenis Penelitian.....	34
3.4	Definisi operasional.....	35
3.5	Instrumen penelitian.....	36
3.5.1	Instrumen Pengumpulan Data Kevalidan Bahan Ajar.....	36
3.5.2	Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan Bahan Ajar .....	37
3.5.3	Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan Media Pembelajaran .....	38
3.6	Teknik pengumpulan data .....	39
3.7	Prosedur penelitian.....	40
3.8	Jenis Data.....	44
3.9	Teknik Analisis Data.....	44
3.9.1	Analisis Data Validasi Ahli Materi dan Ahli Media.....	44
3.9.2	Analisis Data Kepraktisan .....	45
3.9.3	Analisis Data Keefektifan .....	47
3.10	Indikator Keberhasilan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Video Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Problem Based Learning</i> Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematik Siswa SMA Kelas X .....	49
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>51</b>
4.1	Hasil Penelitian.....	51
4.1.1	Deskripsi Tahap Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbentuk Video Pembelajaran Animasi Berbasis PBL Yang Dikembangkan .....	51
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
4.2.1	Kevalidan Bahan Ajar Matematika Berbasis PBL .....	78

4.2.1 Kepraktisan Bahan Ajar Matematika Berbasis PBL .....	80
4.2.3 Keefektifan Bahan Ajar Matematika Berbasis PBL.....	81
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>85</b>
5.1 Kesimpulan.....	85
5.2 Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>90</b>

