

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup Penulis	<i>ii</i>
Lembar Pernyataan Orisinalitas	<i>iii</i>
Lembar Persetujuan Publikasi	<i>iv</i>
Abstrak	<i>v</i>
Abstract.....	<i>vi</i>
Kata Pengantar	<i>vii</i>
Daftar Isi.....	<i>ix</i>
Daftar Gambar	<i>xi</i>
Daftar Tabel	<i>xii</i>
Daftar Lampiran.....	<i>xiii</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Ruang Lingkup	10
1.4 Rumusan Masalah.....	10
1.5 Batasan Masalah	11
1.6 Tujuan Masalah	11
1.7 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	13
2.1 Pembelajaran Matematika	13
2.2 Media Pembelajaran	15
2.3 Articulate Storyline 3	19
2.4 Pembeda Media <i>Articulate Storyline 3</i> dengan Media Pembelajaran Lainnya.....	26
2.5 Kemampuan Representasi Matematis	27
2.6 Hubungan Keterkaitan Antara Media <i>Articulate Storyline 3</i> dengan Representasi Matematis.....	30
2.7 Cara Meningkatkan Representasi Matematis dengan Fitur <i>Articulate Storyline 3</i>	32

2.8	Statistika.....	32
2.9	Penelitian yang Relevan.....	38
2.10	Kerangka Berpikir	39
2.11	Hipotesis	41
	BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	42
3.2	Jenis Penelitian	42
3.3	Populasi dan Sampel	43
3.4	Variabel Penelitian.....	44
3.5	Definisi Operasional.....	45
3.6	Desain Penelitian	46
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.7.1.	Tes Kemampuan Representasi	47
3.7.2.	Observasi	47
3.7.3.	Wawancara.....	48
3.8	Instrumen Penelitian.....	49
3.9	Prosedur Penelitian.....	51
3.10	Analisis Data	53
3.10.1.	Analisis Statistik Deskriptif	53
3.10.2.	Analisis Statistik Inferensial	57
	BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1	Tahap Merancang Media <i>Articulate Storyline 3</i>	62
4.2	Hasil Penelitian.....	71
4.3	Pembahasan	75
4.4	Hasil Penelitian.....	83
4.4.1	Hasil Pembelajaran pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .	83
4.4.2	Kemampuan Representasi Matematis	85
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	87
	BAB V PENUTUP	88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran.....	89
	DAFTAR PUSTAKA.....	90
	LAMPIRAN.....	96