

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
PERNYATAAN ORISINALITAS	<i>ii</i>
PERSETUJUAN PUBLIKASI	<i>iii</i>
RIWAYAT HIDUP	<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	8
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
1.7 Defenisi Operasional	10
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Landasan Teori	12
2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran	12
2.1.2 Media Pembelajaran	17
2.1.3 Powtoon	20
2.1.4 Kemampuan Representasi Matematis	24
2.1.5 Materi Kekongruenan dan Kesebangunan	25
2.2 Hasil Penelitian yang Relevan	30
2.3 Kriteria Kualitas Hasil Pengembangan	33
2.4 Kerangka Berpikir	35

BAB III. METODE PENELITIAN	37
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	37
3.2 Jenis Penelitian.....	37
3.3 Teknik Pengumpulan Data	38
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	39
3.5 Prosedur Pengumpulan Data	40
3.6 Analisis Data	43
BAB III. HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian	47
4.2 Pembahasan.....	62
4.3 Keterbatasan Penelitian	68
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	69
5.1 Kesimpulan.....	69
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	58

