

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.7 Definisi Operasional dan Batasan Pengembangan	11
1.7.1 Definisi Operasional.....	11
1.7.2 Batasan Pengembangan.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	14
2.1 Kerangka Teoritis	14
2.1.1 Media Pembelajaran	14
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.1.1.2 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	15
2.1.1.3 Klarifikasi dan Jenis Media Pembelajaran	16
2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	20
2.1.1.5 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	21
2.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran	28

2.1.3	RME	31
2.1.3.1	Pengertian RME	31
2.1.3.2	Prinsip RME	31
2.1.3.3	Tujuan RME	32
2.1.3.4	Karakteristik RME	32
2.1.3.5	Sintaks Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME)	35
2.1.3.6	Teori Belajar yang Mendukung RME	36
2.1.4	Belajar dan Pembelajaran Matematika	39
2.1.4.1	Belajar	39
2.1.4.2	Prinsip-prinsip Belajar	39
2.1.4.3	Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media	40
2.1.4.4	iSpring	41
2.1.4.5	Microsoft Power Point	41
2.1.4.6	WEB2APK	42
2.1.5	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	42
2.1.5.1	Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	42
2.1.5.2	Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	43
2.1.5.3	Komponen Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	43
2.1.5.4	Proses Jawaban Siswa	46
2.2	Penelitian yang Relevan	46
2.3	Kerangka Konseptual	49
2.4	Hipotesis Penelitian	54
BAB III METODE PENELITIAN		55
3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	55
3.2	Subjek dan Objek Penelitian	55
3.2.1	Subjek Penelitian	55
3.2.2	Objek Penelitian	55
3.3	Jenis Penelitian	56
3.4	Prosedur Penelitian	56
3.4.1	<i>Concept</i> (pembuatan konsep)	57
3.4.2	<i>Design</i> (Perancangan)	57
3.4.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan bahan)	58
3.4.4	<i>Assembly</i> (Pembuatan Media yang dihasilkan)	58
3.4.5	<i>Testing</i> (Uji Coba dan Evaluasi)	59

3.5	Teknik Pengumpulan Data	60
3.5.1	Observasi	60
3.5.2	Angket	61
3.5.3	Wawancara	61
3.5.4	Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	62
3.5.5	Dokumentasi	62
3.6	Instrumen Penelitian	63
3.6.1	Instrumen Validitas Media	63
3.6.1.1	Lembar Validasi Materi Pembelajaran	63
3.6.1.2	Lembar Validasi Media Pembelajaran	64
3.6.2	Instrumen Kepraktisan Media	65
3.6.2.1	Lembar Penilaian ahli dan praktisi (Guru)	65
3.6.2.2	Lembar pengamatan keterlaksanaan Pembelajaran	65
3.6.3	Instrumen Keefektifan Media	66
3.6.3.1	Respon siswa dalam menerima media pembelajaran yang dikembangkan	66
3.6.3.2	Penggunaan Waktu Pembelajaran	67
3.6.3.3	Ketercapaian Tujuan atau Ketuntasan Pembelajaran ditinjau dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	68
3.7	Teknik Analisis Data	69
3.7.1	Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis RME berbantuan <i>software i-Spring</i>	69
3.7.2	Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis RME berbantuan <i>software i-Spring</i>	70
3.7.2.1	Pengamatan keterlaksanaan pembelajaran terhadap media pembelajaran	70
3.7.2.2	Dalam menganalisis lembar penilaian guru	72
3.7.3	Analisis Keefektifan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis RME berbantuan <i>software i-Spring</i>	73
3.7.3.1	Analisis Respon Siswa dalam menerima Media Pembelajaran	73
3.7.3.2	Analisis Penggunaan Waktu Pembelajaran	75
3.7.3.3	Analisis Ketercapaian Tujuan Pembelajaran Dilihat dari kemampuan pemecahan masalah	77
3.7.3.4	Analisis data proses jawaban siswa tes kemampuan pemecahan masalah matematis siswa	78
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	79

4.1 Hasil Penelitian	79
4.1.1 Deskripsi Pembelajaran Menggunakan Media yang Dikembangkan.....	79
4.1.2 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	84
4.1.2.1 Deskripsi Tahap Konsep (<i>Concept</i>)	84
4.1.2.2 Deskripsi Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	88
4.1.2.3 Deskripsi Tahap <i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	90
4.1.2.4 Deskripsi tahap <i>Assembly</i> (Pembuatan Media Yang dihasilkan).....	90
4.1.2.5 Deskripsi Tahap <i>Testing</i> (Uji Coba dan Evaluasi)	101
4.1.2.6 Implementasi Media Pembelajaran.....	105
4.1.3 Analisis Data	108
4.1.3.1 Deskripsi Analisis Kevalidan Media Pembelajaran	109
4.1.3.2 Deskripsi Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran	111
4.1.3.3 Deskripsi Analisis Keefektifan Media Pembelajaran	115
4.2 Pembahasan.....	125
4.3 Keterbatasan Penelitian	131
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	132
5.1 Kesimpulan.....	132
5.2 Saran.....	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN.....	141

