

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	<i>i</i>
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	<i>ii</i>
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	<i>iii</i>
RIWAYAT HIDUP	<i>iv</i>
ABSTRAK	<i>v</i>
ABSTRACK	<i>vi</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>vii</i>
DAFTAR ISI.....	<i>x</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>xiii</i>
DAFTAR TABEL	<i>xiv</i>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<i>xv</i>
BAB I PENDAHULUAN.....	<i>1</i>
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Ruang Lingkup	9
1.4 Batasan Masalah.....	9
1.5 Rumusan Masalah	9
1.6 Tujuan Penelitian.....	9
1.7 Manfaat Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	<i>11</i>
2.1 Kerangka Teoritis	11
2.1.1 Pembelajaran Matematika	11
2.1.2 Media Pembelajaran	12
2.1.3 Video Animasi.....	12
2.1.4 Aplikasi Animaker.....	13
2.1.5 Kemampuan Penalaran Matematis	15
2.1.6 Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah	17
2.1.7 Teori Belajar yang Melandasi Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah	18

2.2 Materi Pembelajaran.....	21
2.3 Penelitian yang Relevan	23
2.4 Kerangka Konseptual	24
2.5 Hipotesis Penelitian	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	28
3.2 Jenis Penelitian	28
3.3 Populasi dan Sampel Penelitian	28
3.3.1 Populasi Penelitian	28
3.3.2 Sampel Penelitian	28
3.4 Variabel Penelitian	29
3.4.1 Variabel Bebas	29
3.4.2 Variabel Terikat.....	29
3.5 Definisi Operasional.....	29
3.6 Desain Penelitian	30
3.7 Prosedur Penelitian.....	31
3.8 Teknik Pengumpulan Data	33
3.9 Instrumen Penelitian.....	33
3.10 Uji Validitas	36
3.11 Reliabilitas Tes	37
3.12 Teknik Analisis Data	38
3.12.1 Uji Normalitas	39
3.12.2 Uji Homogenitas	39
3.13 Uji Hipotesis.....	39
3.14 Uji N-Gain.....	41
3.15 <i>Effect Size</i>	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Deskripsi Hasil Penelitian	43
4.1.2 Analisis Data	46
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	63

5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	68