

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK</b> .....	<b>iii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Ruang Lingkup .....	8
1.4 Batasan Masalah .....	8
1.5 Rumusan Masalah.....	8
1.6 Tujuan Penelitian .....	8
1.7 Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II</b> .....	<b>9</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Kajian Teori.....	9
2.1.1 Kemampuan Representasi Matematis .....	9
2.1.1.1 Pengertian Representasi Matematis .....	9
2.1.1.2 Indikator Kemampuan Representasi Matematis .....	12
2.1.1.3 Penilaian Tes Kemampuan Representasi Matematis .....	13
2.1.2 Media Pembelajaran .....	15
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	15
2.1.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	16

2.1.2.3	Fungsi Media Pembelajaran .....	18
2.1.2.4	Manfaat Media Pembelajaran .....	19
2.1.2.5	Prinsip Pemilihan Media .....	19
2.1.3	Media Pembelajaran Interaktif.....	21
2.1.3.1	Pengertian Media Pembelajaran Interaktif .....	21
2.1.3.2	Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif.....	22
2.1.4	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash 8 .....	23
2.1.5	Macromedia Flash.....	23
2.1.5.1	Pengertian Macromedia Flash .....	23
2.1.5.2	Kelebihan Macromedia Flash.....	24
2.1.5.3	Kekurangan Macromedia Flash .....	25
2.1.5.4	Area Kerja Macromedia Flash.....	25
2.1.6	Jenis-Jenis Model Penelitian Pengembangan .....	31
2.1.7	Pengembangan Media Pembelajaran .....	35
2.1.8	Kualitas Hasil Pengembangan .....	37
2.1.8.1	Validitas.....	37
2.1.8.2	Kepraktisan.....	38
2.1.8.3	Keefektifan .....	38
2.2	Penelitian Yang Relevan.....	39
2.3	Kerangka Berfikir .....	40
<b>BAB III</b>	.....	<b>43</b>
<b>METODE PENELITIAN</b>	.....	<b>43</b>
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian .....	43
3.1.1.	Tempat Penelitian.....	43
3.1.2.	Waktu Penelitian .....	43
3.2	Jenis Penelitian .....	43
3.3	Subjek dan Objek Penelitian .....	43
3.4	Definisi Operasional .....	44
3.5	Instrumen Penelitian .....	44
3.5.1	Macam-macam instrumen .....	44

3.5.2	Validasi Instrumen .....	46
3.5.3	Kisi-Kisi Instrumen .....	46
3.6	Teknik Pengumpulan Data .....	51
3.6.1	Teknik wawancara .....	51
3.6.2	Teknik angket.....	51
3.7	Prosedur Pengembangan .....	51
3.7.1	Analysis (analisis) .....	52
3.7.2	Design (desain) .....	53
3.7.3	Development (pengembangan dan pembuatan produk).....	54
3.7.4	Implementation (implementasi atau uji coba media) .....	54
3.7.5	Evaluation (evaluasi) .....	54
3.8	Analisis Data .....	55
3.8.1	Analisis Data Validasi Ahli Media dan Ahli Materi.....	55
<b>BAB IV</b>	.....	<b>77</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>77</b>
4.1	Deskripsi Data Penelitian.....	77
4.2	Hasil Penelitian.....	83
4.2.1	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif.....	83
4.2.1.1	Hasil Tahapan Analisis (Analysis).....	84
4.2.1.2	Hasil Tahapan Perancangan (Design) .....	87
4.2.1.3	Hasil Pengembangan (Development).....	89
4.2.1.4	Hasil Implementasi (Implementation).....	94
4.2.1.5	Hasil Evaluasi (Evaluation) .....	99
4.3	Pembahasan.....	99
<b>BAB V</b>	.....	<b>103</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN</b>	.....	<b>103</b>
5.1	Kesimpulan.....	103
5.2	Saran .....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>104</b>