

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
KATA PENGANTAR.....	III
DAFTAR ISI.....	IV
DAFTAR TABEL	VII
DAFTAR GAMBAR.....	X
DAFTAR LAMPIRAN	XII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	18
1.3 Batasan Masalah.....	18
1.4 Rumusan Masalah	19
1.5 Tujuan Penelitian.....	19
1.6 Manfaat Penelitian.....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	21
2.1 Media Pembelajaran.....	21
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	22
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	23
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	25
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	27
2.2 Multimedia Interaktif	30
2.2.1 Definisi Multimedia Interaktif.....	30
2.2.2 Elemen Multimedia Interaktif.....	32
2.2.3 Penyajian Multimedia Interaktif	35
2.2.4 Teori Kognitif Multimedia Interaktif.....	36
2.2.5 Prinsip Multimedia Interaktif	40
2.2.6 Aspek Multimedia Interaktif.....	48
2.2.7 Level Interaktivitas	51
2.2.8 Komponen Multimedia Interaktif	52
2.3 <i>Computational Thinking</i>	53

2.3.1	Definisi <i>Computational Thinking</i>	54
2.3.2	Indikator Kemampuan <i>Computational Thinking</i>	56
2.3.3	Manfaat <i>Computational Thinking</i>	63
2.3.4	<i>Computational thinking</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	65
2.3.5	Perbedaan CT dan Pemecahan Masalah Polya	68
2.4	Motivasi Belajar	71
2.4.1	Definisi Motivasi Belajar.....	72
2.4.2	Indikator Motivasi Belajar	73
2.4.3	Menumbuhkan Motivasi Belajar	77
2.5	Hubungan Multimedia Terhadap Peningkatan CT.....	78
2.6	Hubungan Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi	81
2.7	Keterkaitan <i>Problem Based Learning</i> dalam Peningkatan CT	82
2.8	Penelitian Pengembangan	85
2.9	Kualitas Produk Pengembangan.....	102
2.6.1	Validitas	103
2.6.2	Kepraktisan	105
2.6.3	Efektivitas	107
2.11	Desain Multimedia Interaktif Untuk CT dan Motivasi	113
2.12	Materi Penelitian	118
2.9.1	Translasi.....	118
2.9.2	Refleksi	121
2.13	Penelitian yang Relevan.....	131
2.14	Kerangka Konseptual	134

BAB III METODE PENELITIAN 137

3.1	Jenis Penelitian.....	137
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	137
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	138
3.4	Definisi Operasional.....	138
3.5	Prosedur Pengembangan	139
3.5.1	<i>Analysis</i>	140
3.5.2	<i>Design</i>	140
3.5.3	<i>Development</i>	142
3.5.4	<i>Implement</i>	144
3.5.5	<i>Evaluation</i>	145

3.6	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	147
3.6.1	Instrumen Uji Validitas.....	148
3.6.2	Instrumen Uji Kepraktisan.....	150
3.6.3	Instrumen Uji Efektivitas.....	154
3.7	Teknik Analisis Data	157
3.7.1	Analisis Validitas.....	157
3.7.2	Analisis Kepraktisan.....	159
3.7.3	Analisis Efektivitas.....	162
3.7.4	Analisis Peningkatan Kemampuan CT dan Motivasi.....	166
3.8	Indikator Keberhasilan Multimedia Interaktif.....	169
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		171
4.1	Hasil Penelitian	171
4.1.1	Deskripsi Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	171
4.1.2	Deskripsi Tahap Desain (<i>Design</i>).....	180
4.1.3	Deskripsi Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	198
4.1.4	Deskripsi Tahap Implementasi (<i>Implement</i>).....	238
4.1.5	Deskripsi Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	250
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	251
4.3	Keterbatasan Penelitian.....	256
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		257
5.1	Kesimpulan.....	257
5.2	Saran.....	258
DAFTAR PUSTAKA.....		259