

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	22
1.3. Batasan Masalah	22
1.4. Rumusan Masalah	23
1.5. Tujuan Penelitian	23
1.6. Manfaat Penelitian	24
1.7. Definisi Operasional	25
BAB II KAJIAN PUSTAKA	28
2.1. Kajian Teoritis	28
2.1.1. Belajar dan Pembelajaran Matematika	28
2.1.1.1. Pengertian Belajar	28
2.1.1.2. Prinsip-Prinsip Belajar	28
2.1.1.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Proses Belajar	29
2.1.1.4. Pembelajaran Matematika	29
2.1.2. <i>Realistik Mathematic Education</i>	30
2.1.2.1. Pengertian <i>Realistik Mathematic Education</i>	30
2.1.2.2. Karakteristik <i>Realistik Mathematic Education</i>	31
2.1.2.3. Ciri-Ciri <i>Realistik Mathematic Education</i>	33
2.1.2.4. Langkah-Langkah <i>Realistik Mathematic Education</i>	34
2.1.2.5. Kelebihan <i>Realistik Mathematic Education</i>	35
2.1.3. Media Pembelajaran	36
2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran	36

2.1.3.2.Ciri-Ciri Media Pembelajaran	37
2.1.3.3.Fungsi Media Pembelajaran	38
2.1.4. <i>Macromedia Flash</i>	41
2.1.5. Kemampuan Metakognisi	42
2.1.5.1.Definisi Kemampuan Metakognisi	42
2.1.5.2.Keterkaitan Antara Kemampuan Metakognisi dengan Matematika	44
2.1.5.3.Indikator-Indikator Kemampuan Metakognisi	47
2.1.6. Kemandirian Belajar	48
2.1.6.1.Definisi Kemandirian Belajar	48
2.1.6.2.Indikator-Indikator Kemandirian Belajar	50
2.1.6.3.Keterkaitan Antara Kemandirian Belajar dengan Pembelajaran Matematika	52
2.1.7. Hakikat Pengembangan	57
2.1.8. Model Pengembangan Media Pembelajaran	60
2.1.8.1.Model Pengembangan Thiagarajan atau Model 4-D	63
2.2. Penelitian yang Relevan	65
2.3. Kerangka Konseptual	72
BAB III METODE PENELITIAN	75
3.1. Jenis Penelitian	75
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	75
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	75
3.4. Defenisi Operasional	76
3.5. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	77
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	85
3.7. Teknik Analisis Data	98
3.7.1 Teknik Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	98
3.7.2 Teknik Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran.....	100
3.7.3 Teknik Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran	101
3.8. Indikator Keberhasilan Pengembangan Media Pembelajaran	109
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	111
4.1. Hasil Penelitian	111

4.2. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	111
4.2.1. Tahap <i>Define</i> (Pendefinisian)	112
4.2.2. Tahap <i>Design</i> (Rancangan)	116
4.2.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	118
4.2.3.1. Analisis Uji Coba	131
4.2.3.1.1. Hasil Uji Coba I	131
a. Data Validitas Media Pembelajaran	131
b. Data Kepraktisan Media Pembelajaran	134
c. Data Efektifitas Media Pembelajaran	136
4.2.3.1.2. Refleksi Uji Coba I	147
4.2.3.1.3. Uji Coba II	149
a. Data Kepraktisan Media Pembelajaran	149
b. Data Efektifitas Media Pembelajaran	151
4.2.4. Tahap <i>Disseminate</i> (Penyebaran)	161
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	162
4.3.1. Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis RME Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Matematika	163
4.3.2. Kepraktisan Pembelajaran Berbasis RME Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Matematika	166
4.3.3. Keefektifan Pembelajaran Berbasis RME Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Matematika	166
4.3.4. Peningkatan Kemampuan Metakognisi Siswa dan Kemandirian Belajar Siswa dengan Menggunakan Pembelajaran Berbasis RME Berbantuan Macromedia Flash Pada Pembelajaran Matematika	174
4.4. Keterbatasan Penelitian	176
BAB V KESIMPULAN	177
5.1. Kesimpulan	177
5.2. Saran	178
DAFTAR PUSTAKA	180