

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi masalah.....	10
1.3 Batasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah	11
1.5 Tujuan penelitian	11
1.6 Manfaat penelitian	12
1.7 Definisi operasional.....	12
BAB II	14
TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Kajian Teoritis	14
2.1.1 Pengertian media pembelajaran	14
2.1.2 Ciri-ciri media pembelajaran.....	15
2.1.3 Klasifikasi media pembelajaran	16
2.1.4 Kriteria pemilihan media pembelajaran	17
2.1.5 Fitur dan Manfaat Media Pembelajaran	17
2.2 Pengembangan media pembelajaran	18
2.2.1 Memahami perkembangan media pembelajaran.....	18
2.3 Model pengembangan ADDIE	18
2.4 Media Pembelajaran <i>Flipbook</i>	21
2.4.1 Definisi <i>Facebook</i>	21
2.5 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	22
2.6 Motivasi belajar siswa	27

2.7	Pengajaran dan pembelajaran kontekstual.....	30
2.7.1	Memahami pengajaran dan pembelajaran kontekstual	30
2.7.2	Model <i>belajar mengajar kontekstual</i>	34
2.7.3	Keuntungan Dan Kerugian Dari Pengajaran Dan Pembelajaran Kontekstual	35
2.8	Teori-teori pembelajaran yang melandasi metode <i>pengajaran dan pembelajaran kontekstual</i> (CTL).	36
2.9	Penelitian Yang Relevan	38
2.10	Kerangka konseptual	41
2.10.1	<i>Flipbook</i> berbasis <i>pembelajaran kontekstual</i> untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa	41
2.10.2	<i>Flipbook</i> berbasis <i>pembelajaran kontekstual</i> untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis dan motivasi belajar siswa	41
2.10.3	Media Pembelajaran <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Contextual Teaching and Learning</i> dalam Meningkatkan Kemampuan dan Motivasi Pemecahan Masalah Matematis Siswa	42
2.10.4	Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Dengan <i>Pembelajaran Kontekstual</i>	43
BAB III		44
METODE PENELITIAN		44
3.1	Jenis Penelitian	44
3.2	Tempat Dan Waktu Penyelidikan.....	44
3.3	Populasi dan Sampel	44
3.4	Prosedur Pengembangan Alat Peraga.....	44
3.4.1	<i>Analisis</i> (Tahap Analisis)	46
3.4.2	<i>Desain</i> (Tahap Perencanaan).....	46
3.4.3	<i>Perkembangan</i> (Tahapan perkembangan).....	47
3.4.4	<i>Implementasi</i> (Tahapan Implementasi)	47
3.4.5	<i>Evaluasi</i> (Tahapan evaluasi)	48
3.5	Instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data	48
3.5.1	Instrumen pengumpulan data validitas media pembelajaran	48
3.5.2	Instrumen pengumpulan data praktis untuk media pembelajaran...	53
3.5.3	Instrumen Pengumpulan Data Efektivitas Media Pembelajaran.....	54
3.6	Analisis data	60
3.6.1	Analisis validitas media pembelajaran.....	60

3.6.2	Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran	62
3.6.3	Analisis efektivitas media pembelajaran.....	64
3.6.4	Analisis Data Tes Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	66
3.6.5	Analisis Data Motivasi Belajar Siswa.....	67
3.7	Kriteria Keberhasilan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran .	68
BAB IV		69
HASIL DAN PEMBAHASAN		69
4.1	Hasil Penelitian.....	69
4.2	Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	69
4.2.1	Tahap Analisis (<i>Analisis</i>)	69
4.2.2	Tahap Perencanaan (<i>Desain</i>).....	76
4.2.3	Tahap Pengembangan (Develop)	78
4.2.4	Tahap <i>Implementasi</i>	83
4.2.5	Tahap evaluasi.....	84
4.3	Deskripsi hasil uji coba II.....	99
4.3.1	Deskripsi Hasil Uji Coba II.....	99
4.3.2	Analisis kelayakan media pembelajaran matematika berbasis pembelajaran kontekstual yang dikembangkan pada esai II.....	100
4.3.3	Analisis keefektifan media pembelajaran matematika berbasis pembelajaran kontekstual yang dikembangkan pada uji coba II	102
4.3.4	Tahap evaluasi.....	113
4.4	Pembahasan hasil penelitian.....	114
4.4.1	Kualitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan.....	114
BAB V		118
KESIMPULAN DAN SARAN		118
5.1	Kesimpulan.....	118
5.2	Saran	119
DAFTAR PUSTAKA		121