

## DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</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>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Ruang Lingkup .....	6
1.4 Batasan Masalah.....	6
1.5 Rumusan Masalah .....	6
1.6 Tujuan Penelitian.....	7
1.7 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.1 Penelitian dan Pengembangan.....	8
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan .....	8
2.1.2 Penelitian Pengembangan Pendidikan .....	9
2.1.3 Model-Model Penelitian Pengembangan.....	9
2.2 Media Pembelajaran .....	14
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	14
2.2.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	15
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	16
2.3 Media Pembelajaran Interaktif .....	19

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif .....	19
2.3.2 Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif.....	19
2.3.3 Kelebihan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran .....	20
2.3.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran Interaktif.....	20
2.4 <i>Canva</i> .....	22
2.4.1 Pengertian <i>Canva</i> .....	22
2.4.2 <i>Canva</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif .....	23
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan <i>Canva</i> .....	24
2.5 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis .....	25
2.5.1 Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis .....	25
2.5.2 Indikator Kemampuan Pemecahan Matematis .....	27
2.5.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan pemecahan masalah..	29
2.6 Media <i>Canva</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.....	30
2.7 Kualitas Hasil Pengembangan.....	32
2.7.1 Validitas .....	32
2.7.2 Kepraktisan .....	32
2.7.3 Efektivitas .....	33
2.8 Penelitian Relevan .....	33
2.9 Kerangka Konseptual .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>37</b>
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	37
3.2 Jenis Penelitian .....	37
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	37
3.4 Definisi Operasional.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	39
3.5.1 Observasi .....	39
3.5.2 Wawancara .....	39
3.5.3 Angket/Kuesioner .....	39
3.5.4 Tes .....	39
3.6 Instrumen Penelitian.....	40
3.6.1 Instrumen Validasi .....	40

3.6.2 Instrumen Kepraktisan .....	42
3.6.3 Instrumen keefektifan .....	44
3.7 Prosedur Penelitian .....	46
3.7.1 Tahap Analisis ( <i>Analys</i> ) .....	47
3.7.2 Tahap Merancang ( <i>Design</i> ).....	47
3.7.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	51
3.7.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	51
3.7.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	52
3.8 Analisis Data .....	52
3.8.1 Analisis Validasi Media Pembelajaran .....	52
3.8.2 Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran .....	53
3.8.3 Analisis Keefektifan Media Pembelajaran.....	54
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>57</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.1.1 Deskripsi Hasil Pengembangan Media .....	57
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	77
4.2.1 Kevalidan Media Pembelajaran .....	79
4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran .....	81
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran.....	82
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	93
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>94</b>
5.1 Kesimpulan.....	94
5.2 Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>96</b>