

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN TESIS.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR TESIS	
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Batasan Masalah.....	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian.....	13
1.6 Manfaat Penelitian.....	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
2.1 Kajian Teoritis	15
2.1.1 Media Pembelajaran	15
2.1.1.1 Pemilihan Media Pembelajaran.....	24
2.1.2 Media Pembelajaran <i>Scratch</i>	26
2.1.3 Metode <i>Drill and Practice</i>	29
2.1.4 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	31
2.1.5 Motivasi Belajar Matematika	33
2.1.6 Konsep Aljabar	37
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scratch</i> yang Sudah Ada	45
2.3 Model Penelitian dan Pengembangan (R&D).....	47
2.3.1 Model Four-D (4D)	47
2.3.2 Model <i>Borg and Gall</i>	49
2.3.3 Model ADDIE	50
2.3.4 Model Kemp.....	51
2.3.5 Model <i>Dick and Carrey</i>	52
2.3.6 Model <i>ASSURE</i>	54
2.3.7 Model Spiral 5D Cennamo	55
2.3.8 Model <i>Havelock</i>	56
2.4 Kualitas Produk Pengembangan.....	56
2.5 Praktikalitas Produk Pengembangan.....	57
2.6 Kerangka Berpikir Konseptual.....	58
BAB III METODE PENELITIAN	60
3.1 Jenis Penelitian.....	60
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	60
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	60
3.4 Definisi Operasional.....	60
3.5 Desain Pengembangan	61
3.6 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	62

3.7	Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	62
3.7.1	<i>Define</i>	62
3.7.2	<i>Design</i>	63
3.7.3	<i>Development</i>	64
3.7.4	<i>Dissemination</i>	65
3.8	Instrumen Pengumpulan Data	66
3.8.1	Instrumen Pengumpulan Data Kebutuhan Media Pembelajaran	66
3.8.2	Instrumen Pengumpulan Data Kevalidan Media Pembelajaran	67
3.8.3	Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan Media Pembelajaran	72
3.8.4	Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan Media Pembelajaran	73
3.9	Teknik Analisis Data	79
3.9.1	Teknik Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran	79
3.9.2	Teknik Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran	81
3.9.3	Teknik Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran	82
3.9.4	Analisis Data Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa	85
3.9.5	Analisis Data Peningkatan Motivasi Belajar Matematika	86
3.10	Kriteria Keberhasilan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	87
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	89
4.1.	Hasil Penelitian	89
4.1.1.	Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Scratch pada Pembelajaran Matematika	89
4.1.2.	Perancangan Media Pembelajaran Scratch pada Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berbasis Drill and Practice	94
4.1.3.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scratch</i> pada Pembelajaran Matematika Materi Aljabar Berbasis <i>Drill and Practice</i>	108
4.1.3.1.	Uji kelayakan media pembelajaran <i>scratch</i> berbasis <i>drill and practice</i> oleh ahli	108
4.1.3.2.	Uji Praktikalitas dan Efektivitas media pembelajaran <i>scratch</i> berbasis <i>drill and practice</i> oleh guru	114
4.1.3.3.	Uji Praktikalitas media pembelajaran <i>scratch</i> berbasis <i>drill and practice</i> oleh peserta didik	115
4.1.3.4.	Uji Efektivitas media pembelajaran <i>scratch</i> berbasis <i>drill and practice</i>	117
4.1.3.5.	Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta Didik	129
4.1.3.6.	Peningkatan Motivasi Belajar Matematika Peserta Didik	133
4.1.3.7.	Penyebarluasan Media Pembelajaran <i>Scratch</i> Berbasis <i>Drill and Practice</i>	136
4.2.	Pembahasan	137
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	142
5.1.	Kesimpulan	142
5.2.	Saran	143
DAFTAR PUSTAKA		145