

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	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
BAB II KAJIAN PUSTAKA	14
2.1. Kerangka Teoretis.....	14
2.1.1. Hakikat Pembelajaran dan Kemampuan Pemecahan Masalah.....	14
2.1.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	14
2.1.1.2. Pembelajaran Matematika	17
2.1.1.3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	19
A. Materi Bangun Ruang Sisi Datar.....	23
2.1.1.4. Model Problem Based Learning.....	31
2.1.2. Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Genially	35
2.1.2.1. Media Pembelajaran	35
2.1.2.2. Media Pembelajaran Interaktif	41
2.1.2.3. Genially	43
2.1.3. Model Pengembangan ADDIE	45
2.1.4. Penelitian Relevan	50
2.2. Kerangka Berpikir Dan Hipotesis Penelitian	52
2.2.1. Kerangka Berpikir	52
2.2.2. Hipotesis Penelitian	57

BAB III METODE PENELITIAN	58
3.1. Jenis Penelitian.....	58
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	58
3.3. Populasi dan Sampel	58
3.4. Subjek dan Objek Penelitian	59
3.5. Metode dan Prosedur Penelitian.....	59
3.6. Definisi Operasional Variabel	69
3.7. Teknik Pengumpulan Data	71
3.8. Instrument Pengumpulan Data	72
3.9. Teknik Analisis Data	83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	92
4.1. Deskripsi Tahap Analisis	92
4.2. Deskripsi Tahap Desain	99
4.3. Deskripsi Tahap Pengembangan (Development)	101
4.4. Deskripsi Tahap Implementasi	120
4.5. Deskripsi Tahap Evaluasi	122
4.6. Pembahasan	135
4.7. Keterbatasan Penelitian	142
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	144
5.1. Simpulan.....	144
5.2. Implikasi.....	145
5.3. Saran	146
DAFTAR PUSTAKA.....	148
LAMPIRAN.....	155