

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	15
1.3. Batasan Masalah	15
1.4. Rumusan Masalah	15
1.5. Tujuan Penelitian	16
1.6. Manfaat Penelitian	16
1.7. Defenisi Operasional	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
2.1. Kajian Teoritis	19
2.1. Edutainment	19
2.1.2. Defenisi Edutainment.....	19
2.1.2.Hakikat Edutainment	21
2.1.3.Konsep Edutainment.....	23
2.2. Media Pembelajaran.....	25
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran	25
2.2.2. Kriteria Media Pembelajaran	28
2.2.3.Peran Media Pembelajarann	30
2.2.4. Karakteristik Media Pembelajaran.....	32
2.2.5. Manfaat Media Pembelajaran	33
2.3. Pengertian Kemampuan Komunikasi	35
2.4.Kemampuan Komunikasi Matematik	37
2.5. Pendekatan Matematika Realistik.....	40
2.5.1.Karakteristik PMR	42
2.5.2. Kelebihan dan Kelemahan RME	50
2.6. Teori Belajar Pendukung	53
2.7. Pengembangan Media Pembelajaran	62
2.8. Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	67
2.8.1.Tahap Pendefenisian (<i>Define</i>).....	68
2.8.2.Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	69
2.8.3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	71

2.9. Hasil Penelitian yang Relevan	71
2.10. Kerangka Konseptual	73
2.11. Pertanyaan Penelitian	78
BAB III METODE PENELITIAN	79
3.1. Jenis Penelitian	70
3.2. Lokasi dan waktu Penelitian	79
3.3. Subjek Penelitian	79
3.4. Rancangan Prosedur Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran .	79
3.4.1. Tahap Define (Pendefinisian)	82
3.4.2. Tahap Design (Perancangan)	85
3.4.3. Tahap Develop (Pengembangan)	87
3.5. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	92
3.5.1. Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	93
3.5.2. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	93
3.5.3. Lembar Validasi Media Pembelajaran.....	94
3.5.4. Lembar Observasi	98
3.5.5. Anket Respon Siswa	100
3.5.6. Tes Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa	101
3.6. Teknik Analisis Data.....	104
3.6.1. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran.....	105
3.6.2. Teknik Analisis Validitas Tes Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.....	106
3.7. Teknik Analisis Data.....	108
3.7.1. Analisis Data Validasi Media Pembelajaran.....	109
3.7.2. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran.....	109
3.7.3. Analisis Data Keefektifan Pembelajaran Menggunakan Media.....	110
3.7.4. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa.....	114
3.7.5. Indikator Keberhasilan Penelitian Pengembangan	115
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	116
4.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	116
4.1.1. Deskripsi Tahap Pendefinisian (Define)	117
4.1.2. Deskripsi Tahap Perancangan (Design)	125
4.1.3. Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (Develop)	130
4.2. Hasil Ujicoba I	144
4.2.1. Deskripsi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa melalui media pembelajaran matematika berbasis edutainment dengan pendekatan matematika realistik pada uji coba I.....	144
4.2.2. Efektivitas Media Pembelajaran Yang Dikembangkan Melalui Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment Pada	

Ujicoba I	148
4.3. Revisi Berdasarkan Hasil Analisis Ujicoba I.....	169
4.3.1. Data Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	169
4.3.2. Data Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran	171
4.4. Hasil Ujicoba II.....	174
4.4.1. Efektivitas Media Pembelajaran yang dikembangkan melalui Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan pendekatan PMR padaUjicoba II.....	174
4.4.2. Deskripsi Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa melalui Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan PMR Pada Ujicoba II.....	187
4.5. Pembahasan Hasil Penelitian	190
4.5.1. Efektivitas Media Pembelajaran yang dikembangkan melalui Media Pembelajaran Berbasis Edutainment pada materi Himpunan	191
4.5.2. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Edutainment dengan PMR	197
4.6. Keterbatasan Penelitian.....	199
BAB V KESIMPULAN	202
5.1. Kesimpulan	202
5.2. Saran	203
DAFTAR PUSTAKA	204
LAMPIRAN	207

