

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI .....	iii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	22
1.3 Batasan Masalah.....	23
1.4 Rumusan Masalah .....	23
1.5 Tujuan Penelitian.....	24
1.6 Manfaat Penelitian.....	25
1.7 Definisi Operasional .....	26
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	29
2.1.Hakikat Matematika .....	29
2.2.Kemampuan Kombinatorik.....	32
2.2.1. Kombinatorik .....	32
2.2.2. Kemampuan Kombinatorik .....	34
2.2.3. Kemampuan Kombinatorik Dalam Pemecahan Masalah Matematika .....	37
2.3. Kemandirian Belajar Siswa .....	40
2.3.1. Komponen Kemandirian Belajar .....	41
2.4. Pembelajaran Berbasis Masalah .....	43
2.4.1. Tujuan Pembelajaran Berbasis Masalah .....	45
2.4.2. Ciri-ciri Pembelajaran Berbasis Masalah .....	46
2.4.3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berbasis Masalah .....	48
2.4.4. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah .....	49
2.4.5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Masalah	50
2.5. <i>Adobe Flash Player CS 6 (Creative Suit 6)</i> .....	52
2.6. Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan <i>Adobe Flash</i> .....	54
2.7. Teori Belajar Pendukung Model Pembelajaran Berbasis Masalah ...	57
2.8. Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	62
2.8.1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	63
2.8.2. Buku Ajar .....	66
2.8.3. Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) .....	70
2.8.4. Tes Kemampuan Belajar (TKB) .....	71
2.9. Kualitas Perangkat Pembelajaran .....	72
2.9.1. Validitas.....	73
2.9.2. Kepraktisan.....	77
2.9.3. Keefektifan .....	78
2.10. Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	80
2.10.1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ) .....	81

2.10.2. Tahap Perencanaan ( <i>Design</i> ) .....	82
2.10.3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	84
2.10.4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) .....	85
2.11. Penelitian Yang Relevan .....	86
2.12. Kerangka Konseptual .....	91
2.12.1. Validitas Perangkat Pembelajaran Berbantuan <i>Adobe Flash</i> Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Kombinatorik dan Kemandirian Belajar Siswa .....	91
2.12.2. Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Berbantuan <i>Adobe Flash</i> Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Kombinatorik dan Kemandirian Belajar Siswa.....	93
2.12.3. Efektifitas Perangkat Pembelajaran Berbantuan <i>Adobe Flash</i> Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Kombinatorik dan Kemandirian Belajar Siswa.....	93
2.12.4. Peningkatan Kemampuan Kemampuan Kombinatorik Dengan Perangkat Pembelajaran Berbantuan <i>Adobe Flash</i> Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah.....	94
2.12.5. Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Dengan Perangkat Pembelajaran Berbantuan <i>Adobe Flash</i> Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah .....	95

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian .....	97
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	97
3.3 Subjek dan Objek Penelitian.....	97
3.4 Prosedur Pengembangan Perangkat Pembelajaran .....	98
3.5 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	109
3.5.1 Lembar Validasi Perangkat Pembelajaran .....	100
3.5.2 Lembar Validasi Instrumen Tes .....	114
3.5.3 Instrumen Skala Kemandirian Belajar Siswa .....	117
3.5.4 Angket Respon Siswa .....	119
3.6. Teknik Analisis Data.....	120
3.6.1. Analisis Data Untuk Menghitung Validitas dan Reliabilitas .....	121
3.6.1.1 Analisis Kevalidan Perangkat Pembelajaran .....	121
3.6.1.2. Analisis Validitas Dan Reliabilitas Butir Soal.....	123
3.6.2. Analisis Data Kepraktisan Perangkat Pembelajaran.....	126
3.6.2.1. Analisis Data Keterlaksanaan Perangkat Pembelajaran.....	126
3.6.3. Analisis Data dan Efektivitas Perangkat Pembelajaran.....	128
3.6.3.1. Analisis Pencapaian Ketuntasan Belajar Secara Klasikal.....	129
3.6.3.2. Analisis Data Ketuntasan Tujuan Pembelajaran...	130
3.6.3.3. Analisis Data Respon Siswa .....	130
3.6.3.4. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Kombinatorik dan Kemandirian Belajar siswa....	131
3.7. Indikator Keberhasilan Perangkat Pembelajaran Berbantuan <i>Adobe Flash</i> Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah .....	132

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian .....	135
4.1.1 Deskripsi Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....	136
4.1.1.1 Analisis Awal Akhir ( <i>Front-End Analysis</i> ) .....	136
4.1.1.2 Analisis Siswa .....	138
4.1.1.3 Analisis Konsep .....	139
4.1.1.4 Analisis Tugas .....	141
4.1.1.5 Merumuskan Tujuan Pembelajaran.....	143
4.1.2 Deskripsi Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	144
4.1.2.1 Hasil Penyusunan Tes dan Non Tes .....	145
4.1.2.2 Hasil Pemilihan Media .....	148
4.1.2.3 Hasil Pemilihan Format .....	149
4.1.2.4 Hasil Perancangan Awal.....	150
4.1.3 Deskripsi Hasil Pengembangan ( <i>Develop</i> ) .....	157
4.1.3.1 Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran .....	157
4.1.3.2 Revisi Perangkat Pembelajaran .....	172
4.1.3.3 Hasil Uji Coba I.....	176
4.1.3.3.1 Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Pada Uji Coba I .....	177
4.1.3.3.2 Analisis Efektivitas Perangkat PBM-BAF Pada Uji Coba .....	181
4.1.3.4 Analisis Hasil Angket Kemandirian Belajar Siswa Pada Uji Coba I .....	192
4.1.3.5 Uji Coba II .....	199
4.1.3.5.1 Hasil Kepraktisan Perangkat Pembelajaran Pada Uji Coba II.....	200
4.1.3.5.2 Analisis Efektivitas Perangkat PBM-BAF Pada Uji Coba II.....	202
4.1.3.6 Analisis Hasil Angket Kemandirian Belajar Siswa Pada Uji Coba II .....	213
4.1.3.7 Analisis Peningkatan Kemampuan Kombinatorik Siswa Menggunakan Perangkat PBM-BAF Yang dikembangkan .....	216
4.1.3.8 Analisis Pencapaian Kemandirian Belajar Siswa Menggunakan Perangkat PBM-BAF Yang Dikembangkan .....	221
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	224
4.2.1 Kualitas Perangkat PBM-BAF Yang Dikembangkan .....	224
4.2.2 Peningkatan Kemampuan Kombinatorik Siswa Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan <i>Adobe flash</i> .....	236
4.2.3 Pencapaian Kemandirian Belajar Siswa .....	238
4.3 Keterbatasan Penelitian .....	240

<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	242
5.2 Saran .....	245
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>247</b>



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY