

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	20
1.3 Batasan Masalah	21
1.4 Rumusan Masalah	21
1.5 Tujuan Penelitian.....	22
1.6 Manfaat Penelitian	23
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	25
2.1.1 Definisi Belajar.....	25
2.1.2 Definisi Pembelajaran	26
2.1.3 Pengertian Matematika.....	27
2.1.4 Pengertian Penelitian dan Pengembangan.....	28
2.1.5 Kualitas Model Pembelajaran yang Dikembangkan	29
2.1.6 Model Pembelajaran.....	29
2.1.7 Model <i>Problem Based Learning</i>	32
2.1.8 Pengembangan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Secara Interaktif.....	40
2.1.9 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika.....	48
2.1.10 Kemandirian Belajar Siswa	55
2.1.11 Perangkat Pembelajaran	62
2.1.12 Teori Belajar Mendukung.....	71
2.1.13 Kerangka Konseptual	75
2.1.13.1 Validitas Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Secara Interaktif yang Dikembangkan	78
2.1.13.2 Kepraktisan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Secara Interaktif yang Dikembangkan	78
2.1.13.3 Efektivitas Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Secara Interatif yang Dikembangkan	80
2.1.13.4 Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	

	Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Secara Interaktif.....	81
2.1.13.5	Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa dengan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Secara Interaktif.....	83
2.1.14	Penelitian yang Relevan	84
2.1.15	Pertanyaan Penelitian	87
 BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian.....	89
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	89
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	89
3.4	Definisi Operasional.....	90
3.5	Desain Pengembangan	91
3.6	Prosedur Pengembangan Model Pembelajaran Interaktif.	92
3.6.1	Tahap Pendefinisian (<i>define</i>)	94
3.6.2	Tahap Perancangan (<i>design</i>)	96
3.6.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	98
3.6.4	Tahap Penyebaran (<i>Diseminate</i>).....	101
3.7	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	104
3.7.1	Lembar Validasi.....	104
3.7.2	Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan Model Pembelajaran.....	112
3.7.3	Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan Materi Pembelajaran.....	114
3.8	Tekni Analisis Data.....	121
3.8.1	Analisis Kevalidan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> dan Perangkat Pembelajaran.....	121
3.8.2	Analisis Kepraktisan Model Pembelajaran.....	123
3.8.3	Analisis Data Keefektifan Model Pembelajaran.....	125
3.8.4	Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa	127
3.9	Kriteria Keberhasilan Penelitian	128
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	130
4.1.1	Deskripsi Tahap Pengembangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> Secara Interaktif....	130
4.1.1.1	Deskripsi Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	130
4.1.1.2	Deskripsi Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	140
4.1.1.3	Deskripsi Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>).....	148
4.1.2	Analisis Hasil Uji Coba I.....	159
4.1.2.1	Deskripsi Kevalidan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan	

	<i>Macromedia Flash</i> pada Uji Coba I	161
4.1.2.2	Deskripsi Kepraktisan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> pada Uji Coba I	161
4.1.2.3	Deskripsi Keefektifan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> pada Uji Coba I	164
4.1.2.4	Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Uji Coba I	175
4.1.2.5	Analisis Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Pada Uji Coba I	176
4.1.3	Analisis Hasil Uji Coba II	180
4.1.3.1	Deskripsi Kepraktisan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> pada Uji Coba II	181
4.1.3.2	Deskripsi Keefektifan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> pada Uji Coba II	183
4.1.3.3	Analisis Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Uji Coba II	194
4.1.3.4	Analisis Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa Pada Uji Coba II	195
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	195
4.2.1	Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan.....	196
4.2.2	Kevalidan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan.....	204
4.2.3	Kepraktisan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan.....	206
4.2.4	Keefektifan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan.....	207
4.2.5	Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa.....	213
4.2.6	Peningkatan Kemandirian Belajar Siswa.....	216
4.3	Keterbatasan Penelitian	218
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	219
5.2	Saran	220
 DAFTAR PUSTAKA		
		221