

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Ruang Lingkup Masalah	8
1.4. Batasan Masalah	8
1.5. Rumusan Masalah	8
1.6. Tujuan Penelitian	9
1.7. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Media Pembelajaran	10
2.1.1. Definisi Media Pembelajaran	10
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran	10
2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2. Media Pembelajaran Interaktif	12
2.3. Kemampuan Pemecahan Masalah	13
2.3.1. Pengertian Masalah	13
2.3.2. Pengertian Kemampuan Masalah Matematis	14
2.3.3. Langkah-langkah Pemecahan Masalah Matematika	14
2.4. <i>Android</i>	16

2.5. <i>Microsoft Powerpoint</i>	16
2.5.1. Pengertian <i>Microsoft Powerpoint</i>	16
2.5.2. Kelebihan dan Kekurangan <i>Microsoft Powerpoint</i>	17
2.6. <i>Ispring Suite</i>	18
2.6.1. Pengertian <i>Ispring Suite</i>	18
2.6.2. Tampilan fitur <i>Ispring Suite</i>	18
2.7. Kualitas Perangkat Pembelajaran	20
2.7.1. Validitas	20
2.7.2. Kepraktisan	20
2.7.3. Keefektivan	21
2.8. Penelitian yang Relevan	21
2.9. Kerangka Berpikir	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	25
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	25
3.3. Desain dan Variabel Penelitian	25
3.4. Definisi Operasional	26
3.5. Instrument Penelitian	26
3.5.1. Instrumen Lmebar Validasi	26
3.5.2. Instrumen Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran	28
3.5.3. Instrumen Keefektifan Media Pembelajaran.....	30
3.6. Teknik Pengumpulan Data	33
3.7. Prosedur Penelitian	33
3.7.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	35
3.7.2. Tahap <i>Design</i> (Desain)	36
3.7.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	45
3.7.4. Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan)	45
3.7.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	46
3.8. Analisis Data	46
3.8.1. Analisis Hasil Angket Validasi	46
3.8.2. Analisis Kepraktisan	47
3.8.3. Analisis Efektivitas	47

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1. Hasil Penelitian	51
4.1.1. <i>Analysis</i> (Analisis)	51
4.1.2. <i>Design</i> (Desain)	55
4.1.3. <i>Development</i> (Pengembangan)	57
4.1.4. <i>Implementation</i> (implementasi)	70
4.1.5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	83
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	83
4.2.1. Kevalidan Media Pembelajaran	84
4.2.2. Kepraktisan Media Pembelajaran	85
4.2.3. Keefektivan Media Pembelajaran	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	90
5.1. Kesimpulan	90
5.2. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN.....	95

