

## DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	8
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah .....	8
1.5. Tujuan Penelitian .....	9
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
1.7. Defenisi Operasional .....	10
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>12</b>
2.1. Penelitian dan Pengembangan .....	12
2.2. Media Pembelajaran .....	13
2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.2.2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	13
2.2.3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	14
2.3. Audio Visual .....	16
2.3.1. Pengertian Audio Visual.....	16
2.3.2. Jenis-Jenis Audio Visual .....	16

2.3.3.	Tujuan Audio Visual .....	16
2.3.4.	Prosedur Penggunaan Audio Visual.....	16
2.3.5.	Kelebihan dan Kelemahan Audio Visual .....	17
2.3.6.	<i>CapCut</i> .....	18
2.3.7.	Tutorial Pengembangan Media Audio Visual.....	19
2.4.	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis .....	23
2.5.	Segi Empat.....	26
2.6.	Teori Validitas, Kepraktisan dan Efektifitas.....	31
2.6.1	Validitas ( <i>Validity</i> ) .....	31
2.6.2	Kepraktisan ( <i>Practicality</i> ).....	32
2.6.3	Efektivitas ( <i>Effectiveness</i> ).....	32
2.7.	Penelitian yang Relevan .....	33
2.8.	Kerangka Konseptual .....	35
<b>BAB III.</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>36</b>
3.1.	Lokasi dan Waktu Penelitian .....	36
3.2.	Jenis Penelitian.....	36
3.3.	Populasi Penelitian .....	36
3.4.	Sampel Penelitian .....	37
3.5.	Variabel Penelitian .....	37
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.6.1	Observasi .....	38
3.6.2	Wawancara .....	39
3.6.3.	Studi Dokumentasi .....	39
3.6.4	Angket/Kuesioner .....	39
3.7.	Instrumen Penelitian.....	40
3.7.1	Instrumen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ...	41
3.7.2	Instrumen Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Media.....	42
3.7.3.	Instrumen Validasi Media Pembelajaran oleh Ahli Materi .....	43
3.7.4	Angket Respon Guru Terhadap Media.....	43
3.7.5.	Angket Respon Siswa Terhadap Media .....	44

3.7.6. Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	45
3.8. Prosedur Penelitian.....	47
3.8.1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	47
3.8.2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	48
3.8.3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	48
3.8.4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	49
3.8.5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	50
3.9. Analisis Data.....	50
3.9.1. Analisis Data Kuantitatif.....	51
3.9.2. Analisis Data Kualitatif.....	58
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	59
4.1.1. Deskripsi Hasil Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	59
4.1.2. Deskripsi Hasil Tahap <i>Design</i> (Rancangan).....	65
4.1.3. Deskripsi Hasil Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	77
4.1.4. Deskripsi Hasil Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan).....	84
4.1.5. Deskripsi Hasil Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	105
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian .....	106
4.2.1. Kevalidan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan aplikasi <i>CapCut</i> pada pembelajaran ...	106
4.2.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan aplikasi <i>CapCut</i> pada pembelajaran ...	108
4.2.3. Keefektifan Media Pembelajaran Audio Visual berbantuan aplikasi <i>CapCut</i> pada pembelajaran ...	109
4.3. Keterbatasan Penelitian .....	115
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>116</b>
5.1. Kesimpulan .....	116
5.2. Saran.....	117
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>119</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>123</b>