

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I : PENDAHULUAN.....	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
BAB II : KAJIAN PUSTAKA.....	26
2.1 Kerangka Teoritis	26
2.1.1 Media Pembelajaran	26
2.1.2 Media <i>Worksheet</i>	33
2.1.3 <i>Realistic Mathematic Education (RME)</i>	35
2.1.4 Pengembangan Media <i>Android</i>	50
2.1.5 Model <i>Blended Learning</i>	58
2.1.6 Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	60
2.1.7 Kemampuan Berpikir Kritis Matematis.....	64
2.2 Kerangka Konseptual	68
2.2.1 Kevalidan Media <i>Android</i> Berbasis Pendekatan Realistik	69
2.2.2 Kepraktisan Media <i>Android</i> Berbasis Pendekatan Realistik.....	70
2.2.3 Keefektifan Media <i>Android</i> Berbasis Pendekatan Realistik	71
2.3 Penelitian yang Relevan	72
BAB III : METODE PENELITIAN.....	76
3.1 Jenis Penelitian	76
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	76
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	77
3.4 Definisi Operasional.....	77
3.5 Prosedur Pengembangan Media <i>Android</i>	78
3.5.1 Tahap Penelitian Pendahuluan (<i>Preliminary Research</i>)	80
3.5.2 Tahap Perancangan (<i>Prototyping Stage</i>).....	80
3.5.3 Tahap Penilaian (<i>Assesment Stage</i>).....	83
3.6 Mengembangkan Instrumen Penilaian	84
3.7 Instrumen dan Pengumpulan Data	85
3.7.1 Instrumen Validasi Media Pembelajaran	85
3.7.2 Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	89
3.7.3 Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kritis Matematis	92

3.7.4 Angket Respon Siswa.....	94
3.8 Teknik Analisis Data	95
3.8.1 Analisis Data untuk Validitas Media Pembelajaran.....	95
3.8.2 Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran	97
3.8.3 Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran	99
3.9 Kriteria Keberhasilan Penelitian	103
BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN	105
4.1 Hasil Penelitian.....	105
4.1.1 Deskripsi Hasil Tahap Penelitian Pendahuluan.....	106
4.1.2 Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan/Prototype	105
4.1.3 Deskripsi Hasil Tahap Penilaian	122
4.1.4 Deskripsi Peningkatan KPM Siswa Menggunakan Media Android Berbasis Pendekatan Realistik.....	155
4.1.5 Deskripsi Peningkatan KBKM Siswa Menggunakan Media Android Berbasis Pendekatan Realistik.....	159
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	163
4.2.1 Kevalidan Media Android Berbasis Pendekatan Realistik.....	163
4.2.2 Kepraktisan Media Android Berbasis Pendekatan Realistik..	165
4.2.3 Efektifitas Media Android Berbasis Pendekatan Realistik.....	167
4.2.4 Peningkatan KPM Siswa Menggunakan Media Android Berbasis Pendekatan Realistik	172
4.2.5 Peningkatan KBKM Siswa Menggunakan Media Android Berbasis Pendekatan Realistik	173
4.3 Keterbatasan Penelitian	174
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN.....	176
5.1 Kesimpulan.....	176
5.2 Saran	177
DAFTAR PUSTAKA	178

