DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Taksonomi Interaksi 28
Tabel 2. 2 Kriteria Kualitas Produk penelitian dan pengembangan 29
Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian 68
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli materi 69
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Intrumen Ahli Media 71
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Intrumen Kepraktisan Respons Peserta Didik 72
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Keefektifan Respons Peserta Didik 72
Tabel 3. 6 Kriteria Pengukuran Pemecahan Masalah Matematika 73
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Angket 74
Tabel 3. 8 Rentang Persentase dan Kriteria Kevalidan Media 75
Tabel 3. 9 Skor Alternatif Jawaban 75
Tabel 3. 10 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran 76
Tabel 3. 11 Kriteria Nilai Skala Guttman 77
Tabel 3. 12 Kriteria Keefektifan Media 77
Tabel 3. 13 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan Pembelajaran 78
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kurikulum 81
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Kompetensi 82
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi Media Ajar Interaktif 96
Tabel 4. 4 Saran Perbaikan Ahli Materi 96
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kevalidan Media Interaktif Oleh Ahli Media 101
Tabel 4. 6 Saran Perbaikan Ahli Media 101
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Butir Soal Pretest 103
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Butir Soal Posttest 103
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Butir Angket Respons Pendidik dan Peserta Didik 104
Tabel 4. 10 Hasil Angket Kepraktisan Respons Guru 105
Tabel 4. 11 Hasil Angket Kepraktisan Respons Peserta Didik 106
Tabel 4. 12 Hasil Skor Pretest Dan Postest 107
Tabel 4. 13 Hasil Ketuntasan Individu dan Klasikal 108
Tabel 4. 14 Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah 109
Tabel 4. 15 Hasil Angket Keefektifan Respon Peserta Didik 110