DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PENGESAHAN i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI iii
RIWAYAT HIDUP PENULIS iv
ABSTRAK v
ABSTRACT vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI ix
DAFTAR GAMBAR xii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR LAMPIRAN xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Identifikasi Masalah 16
1.3 Batasan Masalah 16
1.4 Rumusan Masalah 17
1.5 Tujuan Penelitian 17
1.6 Manfaat Penelitian 17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 19
2.1. Landasan Teori 19
2.1.1. Media Pembelajaran 19
2.1.2. Media Pembelajaran Interaktif 21
2.1.3. Aplikasi *iSpring Suite* 23
2.1.4. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis 28
2.1.5. Hubungan Media Interaktif dengan Kemampuan Pemecahan Masalah ... 32
2.1.6. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) 32
2.1.7. Model Pengembangan ADDIE 33

2.2. Penelitian Yang Relevan 36
2.3. Standar Kualitas Media Pembelajaran 38
2.4. Kerangka Berpikir 40
BAB III METODE PENELITIAN 42
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian 42
3.2. Subjek dan Objek Penelitian 42
3.3. Jenis Penelitian 42
3.4. Definisi Operasional 43
3.5. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 43
3.6. Teknik Pengumpulan Data 48
3.7. Instrumen Penelitian dan Pengembangan 50
3.7.1 Instrumen Validasi Media Pembelajaran 50
3.7.2 Instrumen Kepraktisan Media Pembelajaran 53
3.7.3 Instrumen Keefektifan Media Pembelajaran 55
3.8. Analisis Data 58
3.8.1. Analisis Data Kevalidan Media Pembelajaran 58
3.8.2. Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran 59
3.8.3. Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran 60
3.9. Indikator Keberhasilan Penelitian 63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 65
4.1. Hasil Penelitian 65
4.1.1 Deskripsi Hasil Tahap Analisis (*Analysis*) 65
4.1.2 Deskripsi Hasil Tahap Perancangan (*Design*) 68
4.1.3 Deskripsi Hasil Tahap Pengembangan (*Development*) 88
4.1.4 Deskripsi Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*) 97
4.1.5 Deskripsi Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*) 108
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian 109
4.2.1 Kevalidan Media Interaktif Berbantuan *iSpring Suite* 110
4.2.2 Kepraktisan Media Interaktif Berbantuan *iSpring Suite* 110
4.2.3 Keefektifan Media Interaktif Berbantuan *iSpring Suite* 111
4.3. Kelebihan dan Kekurangan Penelitian 117

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 119
5.1. Kesimpulan 119
5.2. Saran..... 120
DAFTAR PUSTAKA 121
LAMPIRAN..... 127

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY