

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian.....	9
E. Ruang Lingkup Penelitian	10
F. Kerangka Berpikir.....	10
G. Hipotesis Penelitian	13
H. Hasil Penelitian Terdahulu	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
A. Pembelajaran Matematika	17
1. Pengertian Pembelajaran Matematika	17
2. Karakteristik Pembelajaran Matematika	18
3. Tujuan Pembelajaran Matematika	19
B. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	20
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	20
2. Langkah-Langkah Model PBL.....	21
3. Ciri-Ciri Utama Model PBL	23
4. Keunggulan dan Kelemahan Model PBL.....	23
C. Media Pembelajaran <i>Digital Math Comic</i>	25
1. Media Pembelajaran	25
2. Multimedia Dalam Pembelajaran	26
3. Pengertian <i>Digital Math Comic</i> sebagai media pembelajaran	28
4. Manfaat Penggunaan <i>Digital Math Comic</i> dalam Pembelajaran	29
5. Langkah Penggunaan <i>Digital Math Comic</i> dengan Model PBL.....	30
D. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis.....	34
1. Pengertian Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	34
2. Indikator Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	35
3. Pedoman Penskoran Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis ...	36
E. Materi Peluang.....	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	40
B. Jenis dan Sumber Data	41
C. Instrumen Penelitian	42
D. Analisis Instrumen Penelitian.....	43
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Teknik Analisis Data	50
G. Tempat dan Waktu Penelitian.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN	57

A. Pelaksanaan Penelitian.....	57
B. Analisis Data Hasil Penelitian	65
C. Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	92
BAB V PENUTUP.....	114
A. Simpulan.....	114
B. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN.....	124
RIWAYAT HIDUP	270

