

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah.....	8
E. Manfaat Penelitian.....	8
F. Kerangka Berpikir.....	9
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	12
BAB II KERANGKA TEORI	15
A. Pembelajaran Kontekstual.....	15
1. Pengertian Pembelajaran Kontekstual	15
2. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual.....	16
B. Media Dalam Pembelajaran Matematika.....	17
1. Pengertian Media Pembelajaran Matematika	17
2. Karakteristik Media Pembelajaran Matematika.....	19
3. Manfaat Media Pembelajaran Matematika	20
C. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika.....	21
1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran	21
2. Model Pengembangan Plomp	22
3. Indikator Kelayakan Media Pembelajaran Menurut Nieveen.....	23
D. Media Pembelajaran Berbasis <i>Visual Novel Game</i>	25
1. Pengertian <i>Visual Novel Game</i>	25
2. Karakteristik <i>Visual Novel Game</i>	26
3. Manfaat <i>Visual Novel Game</i> Dalam Pembelajaran Matematika	27
E. Visual Novel Game Berbasis Ren'py Game Engine.....	28

1. Pengertian Ren'py Game Engine.....	28
2. Tata Cara Instalasi dan Penggunaan Ren'py Game Engine.....	30
F. Kemampuan Pemecahan Masalah	34
1. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis	34
2. Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	36
G. Materi Relasi dan Fungsi	38
1. Fungsi dan Relasi.....	38
2. Domain, Kodomain, dan Range.....	40
3. Jenis-Jenis Fungsi	41
4. Operasi Hitung Fungsi	43
5. Penerapan Materi dan Soal HOTS dalam Media Visual Novel Game	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
A. Pendekatan Dan Metode Penelitian	45
B. Jenis Dan Sumber Data	47
C. Instrumen Penelitian	47
1. Angket Validasi	48
2. Lembar Observasi Aktivitas Peserta didik.....	50
3. Tes Uji Soal Kemampuan pemecahan masalah matematika.....	51
4. Angket Respon.....	51
5. Hasil Ketuntasan Episode <i>Game</i>	52
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Teknik Analisis Data	54
1. Analisis Rumusan Masalah Pertama.....	54
2. Analisis Rumusan Masalah Kedua	54
3. Analisis Rumusan Masalah Ketiga	55
4. Analisis Rumusan Masalah Keempat	56
F. Tempat Dan Waktu Penelitian	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Proses Desain Pengembangan.....	64
1. Penelitian Awal (<i>Preliminary Research</i>).....	64
2. Fase Pengembangan (<i>Prototyping Phase</i>)	65
3. Fase Penilaian (<i>Assesment Phase</i>)	75
B. Temuan dan Pembahasan	88

BAB V PENUTUP	92
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN.....	100

