

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Hasil Penelitian	4
E. Kerangka Berpikir	4
F. Hasil Penelitian Terdahulu	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Media Interaktif dalam Pembelajaran Matematika	8
B. <i>Anime Character</i> dalam Pembelajaran Matematika.....	19
C. Aplikasi Lumio dalam Pembelajaran Matematika	30
D. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika	40
E. Materi Statistika Kelas X Semester Genap	53
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	58
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	58
B. Jenis dan Sumber Data	68
C. Instrumen Penelitian.....	70
D. Analisis dan Validasi Instrumen Penelitian	74
E. Teknik Pengumpulan Data	75
F. Teknik Analisis Data	77
G. Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
A. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Anime</i> <i>Character</i> Berbantuan Aplikasi Lumio.....	82
B. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Anime Character</i> Berbantuan Aplikasi Lumio	91
C. Kepraktisan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Anime</i> <i>Character</i> Berbantuan Aplikasi Lumio.....	95
BAB V PENUTUP	101
A. Simpulan	101
B. Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN-LAMPIRAN	109
LAMPIRAN A	110
LAMPIRAN B	115
LAMPIRAN C	136
LAMPIRAN D	165
RIWAYAT HIDUP	182