

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR UCAPAN TERIMAKASIH.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Kerangka berpikir.....	5
F. Penelitian Terdahulu.....	7
BAB II.....	10
TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva.....	10
B. Pembelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah.....	17
BAB III.....	23
METODOLOGI PENELITIAN.....	23
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	23
B. Jenis dan Sumber Data.....	25
C. Teknik Pengumpulan Data.....	26
D. Teknik Analisis Data.....	32
E. Tempat dan Waktu penelitian.....	34
BAB IV.....	36
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	36
B. Pembahasan.....	116

BAB V	130
PENUTUP	130
A. Simpulan	130
B. Saran	131
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN-LAMPIRAN	135
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	179



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Lembar Wawancara Guru Kelas.....	26
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Ahli Materi.....	28
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Ahli Media	29
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Ahli Bahasa.....	30
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Angket Respons Siswa.....	31
Tabel 3. 6 Skala Likert	32
Tabel 3. 7 Kriteria Interpretasi Skor Kelayakan.....	33
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Skor Kepraktisan.....	34
Tabel 3. 9 Jadwal Penelitian	35
Tabel 4. 1 Spesifikasi Umum Media Pembelajaran Interaktif <i>Geometrix</i>	40
Tabel 4. 2 Garis Besar Program Media (GBPM) Media Pembelajaran Interaktif <i>Geometrix</i>	41
Tabel 4. 3 Rancangan Storyboard Media Pembelajaran Interaktif <i>Geometrix</i>	44
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Terhadap Media Pembelajaran <i>Geometrix</i>	102
Tabel 4. 5 Tampilan Media sebelum dan Sesudah Revisi.....	103
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Uji coba Kepraktisan Berdasarkan Respons Siswa114	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tahapan Model ADDIE	5
Gambar 1. 2 Kerangka Berpikir.....	7
Gambar 4. 1 Flowchart Media Pembelajaran Interaktif <i>Geometrix</i>	44
Gambar 4. 2 Aplikasi Canva.....	92
Gambar 4. 3 Cover Media Pembelajaran interaktif <i>Geometrix</i>	93
Gambar 4. 4 Menu Media Pembelajaran <i>Geometrix</i>	93
Gambar 4. 5 Tujuan Pembelajaran	94
Gambar 4. 6 Ayo Mengamati 1	94
Gambar 4. 7 Bangun Ruang.....	95
Gambar 4. 8 Jenis-Jenis Bangun Ruang	96
Gambar 4. 9 Musik	97
Gambar 4. 10 Ciri-Ciri Bangun Ruang.....	98
Gambar 4. 11 Ayo Mengamati 2	99
Gambar 4. 12 Identitas Pengembang	99
Gambar 4. 13 Pengembangan Tombol Navigasi	100
Gambar 4. 14 QR dan Link Media Pembelajaran Interaktif <i>Geometrix</i>	116



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Dosen Pembimbing	135
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	136
Lampiran 3 Surat Bukti Telah Melaksanakan Penelitian	137
Lampiran 4 Instrumen Angket Hasil Validasi Ahli Materi	138
Lampiran 5 Instrumen Angket Hasil Validasi Ahli Bahasa	144
Lampiran 6 Instrumen Angket Hasil Validasi Ahli Media	149
Lampiran 7 Instrumen Angket Hasil Respons Siswa Kelompok Kecil	156
Lampiran 8 Instrumen Angket Hasil Respons Siswa Kelompok Besar	160
Lampiran 9 Pertanyaan dan Hasil Wawancara	164
Lampiran 10 Media Pembelajaran Interaktif Geometrix Berbasis Canva	167
Lampiran 11 Hasil uji coba kepraktisan kelompok kecil	168
Lampiran 12 Hasil uji coba kepraktisan kelompok kecil	170
Lampiran 13 Rekapitulasi Nilai Quiz Kelas 2-B (Kelompok Kecil)	173
Lampiran 14 Rekapitulasi Nilai Quiz Kelas 2-A (Kelompok Besar)	174
Lampiran 15 Dokumentasi Wawancara	176
Lampiran 16 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil	177
Lampiran 17 Dokumentasi Uji Coba Kelompok Besar	178

