

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	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Batasan Masalah Penelitian.....	8
F. Kerangka Pemikiran.....	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Media Pembelajaran Matematika.....	13
B. <i>Genially</i> Sebagai Platform Pembuatan Media Pembelajaran Matematika	25
C. Kemampuan Pemahaman Matematis.....	32
D. Lingkup Materi Garis dan Sudut Untuk Peserta Didik Kelas VII Semester Genap	36
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	46
B. Jenis dan Sumber Data	49
C. Instrumen Penelitian.....	50
D. Teknik Pengumpulan Data	59
E. Teknik Analisis Data	60
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Proses Pengembangan Media <i>Treasure Map</i> Berbantuan <i>Genially</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik	65

B. Tingkat Validitas Media <i>Treasure Map</i> dengan Berbantuan <i>Genially</i> Terhadap Pemahaman Matematis Peserta Didik.....	111
C. Tingkat Kepraktisan Media <i>Treasure Map</i> dengan Berbantuan <i>Genially</i> Terhadap Pemahaman Matematis Peserta Didik.....	116
D. Tingkat Keefektifan Media <i>Treasure Map</i> berbantuan <i>Genially</i> Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta Didik	120
E. Temuan dan Pembahasan	125
BAB V PENUTUP	127
A. Simpulan	127
B. Saran.....	128
DAFTAR PUSTAKA.....	130
LAMPIRAN-LAMPIRAN	135
RIWAYAT HIDUP.....	240

