

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTTO	v
SURAT PERNYATAAN KARYA ILMIAH.....	vi
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Batasan Masalah	8
F. Kerangka Berpikir	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu	11
BAB II	15
TINJAUAN PUSTAKA.....	15
A. Media Pembelajaran Matematika	15
B. Media Ludo Digital	23
C. Aplikasi <i>Genially</i>	27
D. Pengembangan Media Ludo Digital Berbasis <i>Genially</i>	38
E. Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis	43
F. Materi Teorema Pythagoras.....	52
BAB III.....	57

METODOLOGI PENELITIAN	57
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	57
B. Jenis dan Sumber Data	60
C. Instrumen Penelitian	61
D. Teknik Pengumpulan Data	68
E. Teknik Analisis Data Penelitian	69
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	73
BAB IV	75
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	75
A. Deskripsi Data	75
B. Hasil Penelitian.....	82
C. Temuan dan Pembahasan	113
BAB V.....	117
PENUTUP.....	117
A. Simpulan.....	117
B. Saran	117
DAFTAR PUSTAKA.....	119
LAMPIRAN-LAMPIRAN	127

