

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
MOTTO	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	7
F. Kerangka Berpikir	8
G. Hipotesis Penelitian.....	12
H. Penelitian Terdahulu	12
BAB II	15
KAJIAN PUSTAKA	15
1. Pengembangan Media Pembelajaran	15
2. Media Pembelajaran	15
3. Media Aektor dengan <i>Ispring Suite 11</i>	19
4. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	23
5. Keterampilan Pemecahan Masalah	28

6. Keterkaitan Media Aektor Berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan Keterampilan Pemecahan Masalah	32
7. Materi Vektor.....	34
BAB III	42
METODE PENELITIAN	42
A. Pendekatan Penelitian.....	42
B. Metode dan Desain Penelitian	42
C. Variabel Penelitian	45
D. Jenis dan Sumber Data Penelitian	45
E. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data.....	47
G. Tempat dan Waktu Penelitian	59
BAB IV	62
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	62
A. Deskripsi Data.....	62
B. Pengujian Hipotesis Penelitian	79
C. Pembahasan Hasil Penelitian	81
BAB V	88
KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Simpulan.....	88
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89