

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
MOTTO HIDUP.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Penelitian	13
D. Manfaat Penelitian	13
E. Kerangka Berpikir	14
F. Hipotesis (H_0 dan H_1).....	17
G. Hasil Penelitian Terdahulu.....	17
BAB II	22
KAJIAN TEORI.....	22
A. Konsep Pengembangan Media Matematika	22
B. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika.....	22
C. Media Pembelajaran <i>Pop up book</i> Melalui <i>Collaborative Creativity</i> ...	33
D. Media Pembelajaran <i>Blender</i> 3D Untuk Pembelajaran Matematika	40
E. Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis	45
F. Bangun Ruang Sisi Datar	56
BAB III.....	59
METODOLOGI PENELITIAN	59
A. Model Penelitian dan Pengembangan	59
B. Pengembangan Produk Awal.....	63
C. Uji Coba Produk.....	63
D. Jenis Data	65
E. Teknik Pengumpulan Data.....	66

	Halaman
F. Instrumen Penelitian.....	67
G. Teknik Analisis Data.....	73
H. Tempat dan Waktu Penelitian	81
BAB IV	83
HASIL DAN PEMBAHASAN	83
A. Deskripsi Data Penelitian	83
B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop up book</i>	84
C. Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran <i>Pop up book</i> berbantuan <i>Blender 3D</i> melalui <i>Collaborative Creativity</i>	105
D. Analisis Efektifitas Media <i>Pop up book</i> Berbantuan <i>Blender 3D</i> melalui <i>Collaborative Creativity</i>	115
E. Analisis Praktikalitas Media pembelajaran <i>Pop up book</i> berbantuan <i>Blender 3D</i> melauai <i>Collaborative Creativity</i>	123
F. Temuan Dan Pembahasan.....	127
BAB V.....	135
PENUTUP.....	135
A. Simpulan	135
B. Saran.....	137
DAFTAR PUSTAKA	138
LAMPIRAN-LAMPIRAN	144
RIWAYAT HIDUP	208