

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBERAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Hasil Penelitian	6
E. Kerangka Berpikir.....	7
F. Hasil Penelitian Terdahulu	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Pembelajaran Matematika	14
1. Pengertian Pembelajaran Matematika	15
2. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	16
3. Indikator Keberhasilan Pembelajaran Matematika	17
B. Media Pembelajaran Interaktif	19
1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	19
2. Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif	23
3. Ciri-ciri dan Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif	30
C. Aplikasi <i>Scratch</i>	37
1. Pengertian Aplikasi <i>Scratch</i>	37
2. Fitur pada Aplikasi <i>Scratch</i>	40

D. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Scratch</i> dengan Model ADDIE.....	42
E. Materi Trigonometri.....	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	51
B. Jenis dan Sumber Data Penelitian.....	53
1. Jenis Data	53
2. Sumber Data	54
C. Teknik Pengumpulan Data	54
D. Teknik Analisis Data	55
E. Tempat dan Waktu Penelitian	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Deskripsi Data Penelitian	63
B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Scratch</i>	64
C. Analisis Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan <i>Scratch</i>	78
D. Analisis Praktikalitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi <i>Scratch</i>	83
E. Temuan dan Pembahasan.....	92
BAB V PENUTUP	95
A. Simpulan.....	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	97
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	157