

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KARYA SENDIRI</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Batasan Masalah.....	10
E. Manfaat Hasil Penelitian .....	10
F. Kerangka Pemikiran.....	11
G. Hasil Penelitian Terdahulu .....	13
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>15</b>
A. Media Pembelajaran Matematika.....	15
1. Pengertian Media Pembelajaran Matematika .....	15
2. Fungsi Media Pembelajaran Matematika .....	16
3. Klasifikasi Media Pembelajaran Matematika.....	18
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Matematika .....	20
B. <i>Software MIT App Inventor</i> .....	23
1. Pengertian <i>Software MIT App Inventor</i> .....	23
2. Komponen dalam <i>Software MIT App Inventor</i> .....	25
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Software MIT App Inventor</i> .....	34

C.	Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	35
1.	Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	35
2.	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis .....	37
3.	Rubrik Skoring Soal Pemecahan Masalah Matematis .....	38
4.	Contoh Soal Pemecahan Masalah Matematis .....	40
D.	Penelitian dan Pengembangan ( <i>Research and Development</i> ).....	43
1.	Pengertian Penelitian <i>Research and Development</i> .....	43
2.	Pengertian Penelitian <i>Research and Development</i> Model ADDIE .....	45
E.	Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>MIT App Inventor</i> dengan Model ADDIE.....	45
1.	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	45
2.	Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	46
3.	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	46
4.	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	47
5.	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	47
6.	Spesifikasi Media Pembelajaran Matematika yang Dikembangkan .....	47
7.	Tata Cara Mengunduh Media Pembelajaran Matematika yang Dikembangkan.....	47
F.	Materi Segitiga dan Segiempat .....	50
1.	Segitiga.....	50
2.	Segiempat .....	52
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>55</b>
A.	Pendekatan dan Metode Penelitian .....	55
B.	Jenis dan Sumber Data .....	63
C.	Teknik Pengumpulan Data.....	64
D.	Teknik Analisis Data.....	77
E.	Tempat Dan Waktu Penelitian .....	80
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>82</b>
A.	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>MIT App Inventor</i> .....	82

B. Analisis Validitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>MIT App Inventor</i> .....	97
C. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>MIT App Inventor</i> .....	100
D. Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>MIT App Inventor</i> .....	103
E. Analisis Respon Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>MIT App Inventor</i> .....	116
F. Temuan dan Pembahasan .....	125
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>129</b>
A. Kesimpulan .....	129
B. Saran.....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>131</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>138</b>
LAMPIRAN A Instrumen Penelitian .....	138
LAMPIRAN B Bukti Data Penelitian .....	181
LAMPIRAN C Hasil Olah Data Penelitian.....	188
LAMPIRAN D Administrasi Penelitian dan Dokumentasi .....	195
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>202</b>