

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN SKRIPSI	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Kerangka Pemikiran	7
F. Hasil Penelitian Terdahulu	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Pembelajaran Matematika	13
1. Pengertian Pembelajaran Matematika	13
2. Tujuan Pembelajaran Matematika	14
B. Media Pembelajaran Matematika	15
1. Pengertian Media Pembelajaran Matematika	15
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	17
3. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran	18
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	19
5. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran	20
C. Android	21
1. Pengertian Android	21

2. Versi Android	22
3. Media Pembelajaran Berbasis Android	24
D. <i>Microsoft Powerpoint dan Ispring Suite 9</i>	25
1. Pengertian <i>Microsoft Powerpoint</i>	25
2. Komponen <i>Microsoft Powerpoint</i>	26
3. Pengertian <i>Ispring Suite 9</i>	30
4. Komponen <i>Ispring Suite 9</i>	32
5. Kelebihan <i>Microsoft Powerpoint dan Ispring Suite 9</i>	33
6. Kekurangan <i>Microsoft Powerpoint dan Ispring Suite 9</i>	34
E. <i>Website 2 APK Builder</i>	34
1. Pengertiam <i>Website 2 APK Builder</i>	34
2. Komponen <i>Website 2 APK Builder</i>	35
3. Kelebihan <i>Website 2 APK Builder</i>	36
F. Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV).....	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Pendekatan dan Metode Penelitian	47
B. Jenis dan Sumber Data.....	48
C. Instrumen Penelitian.....	49
D. Teknik Pengumpulan Data	52
E. Teknik Analisis Data.....	54
F. Tempat dan Waktu Penelitian.....	57
BAB IV HASIL DAN PENELITIAN	59
A. Hasil Penelitian	59
B. Temuan dan Pembahasan	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	99
RIWAYAT HIDUP	199