# DAFTAR ISI

[TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI i](#_bookmark0)

[SKRIPSI ii](#_bookmark1)

[KATA PENGANTAR iii](#_bookmark2)

[DAFTAR ISI vi](#_bookmark3)

[DAFTAR TABEL ix](#_bookmark4)

[DAFTAR GAMBAR x](#_bookmark5)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_bookmark6)

* 1. [Latar Belakang 1](#_bookmark7)
  2. [Identifikasi Masalah 6](#_bookmark8)
  3. [Batasan Masalah 7](#_bookmark9)
  4. [Rumusan Masalah 7](#_bookmark10)
  5. [Tujuan Penelitian 7](#_bookmark11)
  6. [Manfaat Penelitian 8](#_bookmark12)

[BAB II KAJIAN TEORI 9](#_bookmark13)

* 1. [Kajian Teori 9](#_bookmark14)
     1. [Pengertian Belajar dan Pembelajaran matematika 9](#_bookmark15)
        1. [Pengertian Penelitian dan Pengembangan 10](#_bookmark16)
        2. [Kelebihan dan kelemahan Peneliti dan Pengembangan](#_bookmark17) [Kelebihan 11](#_bookmark17)
        3. [Penelitian dan pengembangan model ADDIE 12](#_bookmark18)
     2. [Bahan Ajar 16](#_bookmark19)
        1. [Pengertian Bahan Ajar 16](#_bookmark20)
        2. [Fungsi Bahan Ajar 17](#_bookmark21)
        3. [Manfaat Bahan Ajar 19](#_bookmark22)
        4. [Kriteria Pemilihan Bahan Ajar 21](#_bookmark23)
     3. [Model Pembelajaran 23](#_bookmark24)
     4. [Model Pembelajaran RME 24](#_bookmark25)
        1. [Langkah-langkah model pembelajaran RME 25](#_bookmark26)
        2. [Prinsip Utama Model RME 26](#_bookmark27)

vi

* + - 1. [Kelebihan dan Kekurangan Model RME 27](#_bookmark28)
    1. [Materi Pecahan 30](#_bookmark29)
       1. [Pengertian Pecahan 30](#_bookmark30)
    2. [Pengertian Bahan Ajar Menggunakan Model RME (Realistic](#_bookmark31) [Mathematics Education) Materi Pecahan Pada Kelas IV SD](#_bookmark31) [Negeri 068084 Medan Denai 33](#_bookmark31)
    3. [Pengertian Canva 34](#_bookmark32)
       1. [Langkah-langkah pembuatan canva 35](#_bookmark33)
  1. [Penelitian Relevan 41](#_bookmark34)
  2. [Kerangka Berpikir 45](#_bookmark35)
  3. [Hipotesis 47](#_bookmark36)

[BAB III METODE PENELITIAN 48](#_bookmark37)

* 1. [Jenis Penelitian 48](#_bookmark38)
  2. [Tempat dan Waktu Penelitian 48](#_bookmark39)
  3. [Subjek dan Objek Penelitian 48](#_bookmark40)
  4. [Definisi Operasional 48](#_bookmark41)
  5. [Prosedur Penelitian Pengembangan 49](#_bookmark42)
  6. [Instrumen Penelitian Teknik Pengumpulan Data 53](#_bookmark43)
     1. [Instrumen Pengumpulan Data Kevalidan Media](#_bookmark44) [Pembelajaran 53](#_bookmark44)
     2. [Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan Bahan Ajar 59](#_bookmark45)
        1. [Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran](#_bookmark46) [Menggunakan Bahan Ajar yang dikembangkan 59](#_bookmark46)
     3. [Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan Bahan Ajar 60](#_bookmark47)
        1. [Tes Kemampuan Representasi Matematis 60](#_bookmark48)
        2. [Lembar Observasi Aktivitas Siswa 63](#_bookmark49)
        3. [Angket Respon Siswa 63](#_bookmark50)
  7. [Analisis Data 64](#_bookmark51)
     1. [Analisis Kevalidan Bahan Ajar 64](#_bookmark52)
     2. [Analisis Keefektifan Bahan Ajar 66](#_bookmark53)

vii

* + - 1. [Analisis Butir Data Ketuntasan Belajar Siswa Secara](#_bookmark54) [Klasikal 66](#_bookmark54)
      2. [Analisis Respon Siswa 67](#_bookmark55)
  1. [Instrumen Penelitian Keefektifan Bahan Ajar 68](#_bookmark56)
  2. [Kriteria Keberhasilan Penelitian Pengembangan Bahan Ajar 68](#_bookmark57)

[BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 70](#_bookmark58)

* 1. [Hasil Penelitian 70](#_bookmark59)
     1. [Deskripsi Hasil Pengembangan Bahan Ajar 70](#_bookmark60)
     2. [Deskripsi Kevalidan Bahan Ajar berbantuan aplikasi *canva* 79](#_bookmark61)
     3. [Deskripsi Kepraktisan Bahan Ajar berbantuan Aplikasi](#_bookmark62)

[*Canva* Uji Coba 80](#_bookmark62)

* + 1. [Deskripsi Keefektifan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi](#_bookmark63)

[*Canva* 81](#_bookmark63)

* + 1. [Deskripsi keefektifan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi *Canva*](#_bookmark64)

[Uji Coba II 84](#_bookmark64)

* 1. [Pembahasan Hasil Penelitian 87](#_bookmark65)
     1. [Validitas Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi](#_bookmark66)

[*Canva* 89](#_bookmark66)

* + 1. [Kepraktisan Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Aplikasi](#_bookmark67)

[*Canva* 89](#_bookmark67)

* + 1. [Keefektifan Pengembangan Bahan Ajar Berbantua Aplikasi](#_bookmark68)

[*Canva* 90](#_bookmark68)

* + 1. [Keterbatasan Penilaian 91](#_bookmark69)

[BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 92](#_bookmark70)

* 1. [Kesimpulan 92](#_bookmark71)
  2. [Saran 92](#_bookmark72)

[DAFTAR PUSTAKA 94](#_bookmark73)

viii

Tabel 2.1 Sintak Model RME 25

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Validasi Bahan Ajar 54

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran 56

Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Validasi Materi Pembelajaran 57

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 59

Tabel 3.5 Indikator Kemampuan Representasi Matematis 60

Tabel 3.6 Interpretasi Reliabilitas Tes 62

Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa 64

Tabel 3.8 Kriteria Kevalidan Bahan Ajar 65

Tabel 3.9 Kriteria Tingkat Kemampuan Representasi Matematis Siswa 66

Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Respon Siswa 67

Tabel 3.11 Kisi Instrumen Tes 68

Tabel 4.1 Kompetensi Dasar & Indikator 71

Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Matematika 75

Tabel 4.3 Hasil Validasi Bahan Ajar 76

Tabel 4.4 Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) 77

Tabel 4.5 Hasil Materi 78

Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Penilaian Validator Ahli 80

Tabel 4.7 Hasil Ketuntasan Klasikal Pada Uji Coba I 81

Tabel 4.8 Tingkat Penguasaan Ketuntasan Klasikal Pre Test dan Post Test 82

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba I 83

Tabel 4.10 Hasil Ketuntasan Klasikal Pada Uji Coba II 85

Tabel 4.11 Tingkat Penguasaan Ketuntasan Klasikal Pre Test dan Post Test Uji Coba II 85

Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Coba II 86

ix

Gambar 2.1 Langkah-langkah model pembelajaran ADDIE

13

Gambar 2.1 Cokelat 31

Gambar 2.2 Apel 31

Gambar 2.3 Pizza 31

Gambar 2.4 Tomat 31

Gambar 2.5 Coklat 31

Gambar 2.5 Pizza 32

Gambar 2.6 Kerangka Berpikir 47

Gambar 3.1 Model ADDIE 49

Gambar 4.1 Beberapa tampilan yang terdapat dalam bahan ajar 75