# DAFTAR ISI

**KATA PENGANTAR i**

**DAFTAR ISI iv**

**DAFTAR TABEL vi**

**DAFTAR GAMBAR vii**

**DAFTAR LAMPIRAN viii**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

* 1. Latar Belakang Masalah 1
	2. Identifikasi Masalah 4
	3. Batasan Masalah 5
	4. Rumusan Masalah 5
	5. Tujuan Penelitian 5
	6. Manfaat Penelitian 6
	7. Spesifikasi Produk 7

**BAB II KAJIAN PUSTAKA 8**

* 1. Kajian Teori 8
		1. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif 8
			1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif 8
			2. Fungsi Media Pembelajaran Interaktif 10
			3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran Interaktif 12
			4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 13
			5. Teori Belajar 15
		2. Media Video Animasi 16
			1. Video sebagai Media Pembelajaran 18
			2. Rancangan Desain Media Pembelajaran Berbentuk Video

Animasi 20

* + 1. Ruang Lingkup Matematika Pokok Bahasan Pecahan 22
			1. Pengertian Pecahan 22
			2. Bentuk-Bentuk Pecahan 23
			3. Penjumlahan Pecahan dengan penyebut berbeda 27
			4. Pengurangan pecahan dengan penyebut berbeda 29
			5. Pentingnya Media dalam Pembelajaran Matematika 30
	1. Kerangka Berpikir 30
	2. Penelitian Yang Relevan 32

**BAB III METODE PENELITIAN 33**

* 1. Desain Penelitian 33
	2. Subjek, Objek dan Waktu Penelitian 34
	3. Prosedur Penelitian dan Pengembangan 34
	4. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 37
	5. Teknik Analisis Data 46

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 50**

* 1. Hasil Penelitian 50
	2. Pembahasan 73

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 77**

* 1. Kesimpulan 77
	2. Saran 78

**DAFTAR PUSTAKA 79**

**LAMPIRAN 81**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan 32

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Guru 38

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan Siswa 39

Tabel 3.3 Instrumen Validasi Ahli Media Interaktif 40

Tabel 3.4 Instrumen Validasi Ahli Materi 41

Tabel 3.5 Instrumen Validasi Ahli Praktisi 43

Tabel 3.6 Instrumen Respon Siswa 43

Tabel 3.7 Kisi-Kisi *Pretest dan Postest* 45

Tabel 3.8 Skor Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif 47

Tabel 3.9 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dengan Skala 4 48

Tabel 3.10 Klasifikasi Gain Ternormalisasi 48

Tabel 4.1 Hasil Analisis Tugas 55

Tabel 4.2 Hasil Analisis Tujuan Pembelajaran 55

Tabel 4.3 Hasil Validasi Praktisi 63

Tabel 4.4. Hasil Validasi Materi 65

Tabel 4.5 Hasil Validasi Media Interaktif 66

Tabel 4.6 Hasil Respon Siswa 68

Tabel 4.7 Hasil Rerata Kevalidan Produk 70

Tabel 4.8 Hasil *Pretest* dan *Postest* 71

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Filmora 21

Gambar 2.2 Potongan Pizza 22

Gambar 2.3 Bagian-Bagian Pecahan 23

Gambar 2.4 Kerangka Berpikir 31

Gambar 3.1Langkah-Langkah Model Pengembangan 34

Gambar 4.1 Logo Aplikasi *Filmora* 57

Gambar 4.2 Proses Instal Aplikasi Filmora 57

Gambar 4.3 Tampilan Utama Pada Aplikasi Filmora 57

Gambar 4.4 Tools dalam Aplikasi Filmora 58

Gambar 4.5 Timeline Proyek 60

Gambar 4.6 Pemutar Video 60

Gambar 4.7 *Import File* 60

Gambar 4.8 *Timeline Project* 61

Gambar 4.9 Proses *Export*/Simpan 61

Gambar 4.10 Hasil *Export*/Simpan 62

Gambar 4.11 Tampilan Awal Media 62

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Kebutuhan Guru 81

Lampiran 2 Kebutuhan Siswa 82

Lampiran 3 Validasi Materi 84

Lampiran 4 Validasi Praktisi 87

Lampiran 5 Respon Siswa 89

Lampiran 6 Hasil *Pretest* dan *Postest* 91

Lampiran 7 Validasi Media 96

Lampiran 8 Dokumentasi 98