**DAFTAR ISI**

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

DAFTAR TABEL v

DAFTAR GAMBAR vi

BAB I PENDAHULUAN 1

* 1. Latar Belakang 1
	2. Identifikasi Masalah 6

1.3 Batasan Masalah 6

1.4 Rumusan Masalah 7

1.5 Tujuan Penelitian 7

1.6 Manfaat Penelitian 7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 9

2.1 Kajian Teori 9

2.1.1 Pengertian Bahan Ajar 10

2.1.1.1 Karakteristik Bahan Ajar 11

2.1.1.2 Jenis-Jenis Bahan Ajar 12

2.1.1.3 Fungsi dan Manfaat Bahan Ajar 13

2.1.2 Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based*

 *Learning*) 15

2.1.2.1 Karakteristik Model *Problem Based Learning* 15

2.1.2.2 Langkah-Langkah Pembelajaran *Problem Based*

 *Learning* 16

2.1.2.3Kelebihan dan Kekurangan *Problem Based*

 *Learning* 17

2.1.3 Geometri Bangun Datar 18

2.1.4 Bahan Ajar Bangun Datar Berbasis Masalah 20

2.2 Penelitian Relevan 20

2.3 Kerangka Berpikir 23

BAB III METODE PENELITIAN 25

3.1 Desain Penelitian 25

3.2 Prosedur Pengembangan 26

3.3 Subjek, Objek dan Waktu Penelitian 27

3.3.1 Subjek Penelitian 27

3.3.2 Objek Penelitian 27

3.3.3 Waktu Penelitian 27

3.4 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data 27

3.5 Teknik Analisis Data 30

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 32**

4.1 Hasil Penelitian 32

4.1.1 Tahal *Analysis* (Analisis) 32

4.1.2 Tahap *Design* (Perancangan) 34

4.1.3 Tahap *Development* (Pengembangan) 41

4.2 Pembahasan 52

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 56**

5.1 Kesimpulan 56

5.2 Saran 56

**DAFTAR PUSTAKA 58**

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Sintak Pembelaajaran *Problem Based Learning* 17

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi 28

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Media 29

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Pembelajaran 30

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian 31

Tabel 3.5 Kriteria Skor Penilaian Kelayakan Bahan Ajar 31

Tabel 4.1 Susunan Bahan Ajar 37

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi 41

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi (Revisi) 44

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar 46

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahan Ajar (Revisi) 48

Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran 50

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir 24

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE 25

Gambar 3.2 Model Pengembangan ADDIE Yang Digunakan 26

Gambar 4.1 Penyusun Materi 34

Gambar 4.2 Desain *Cover* Menggunakan *Software Adobe Photoshop CS 4* 35

Gambar 4.3 Penggabungan Hasil Desain dan Materi 36

Gambar 4.4 Bahan Ajar Bangun Datar Berbasis Masalah 40

Gambar 4.5 Bahan Ajar Sebelum Revisi (Kiri) dan Sesudah Revisi (Kanan) 43

Gambar 4.6 *Cover* Sebelum Revisi (Kiri) dan *Cover* Sesudah Revisi (Kanan) 48

Gambar 4.7 Diagram Persentase Hasil Penilaian Validator Ahli 55