

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT KETERANGAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Definisi Operasional	5
1.3.1. Pengembangan	5
1.3.2. Bahan Ajar Interaktif.....	5
1.3.3. <i>Articulate Storyline 3</i>	5
1.3.4. <i>Mathematics Anxiety</i>	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6

BAB 2.....	7
LANDASAN TEORITIS	7
2.1. Kajian Teori	7
2.1.1. Pengembangan	7
2.1.2. Bahan Ajar Interaktif.....	13
2.1.3. <i>Articulate Storyline 3</i>	15
2.1.4. <i>Mathematics Anxiety</i>	18
2.1.5. Materi Teorema Pythagoras.....	20
2.1.6. Kelayakan Pengembangan Bahan Ajar Interaktif.....	23
2.2. Hasil Penelitian yang Relevan.....	21
2.3. Kerangka Teoritis	22
2.4. Fokus Penelitian	24
BAB 3.....	25
PROSEDUR PENELITIAN.....	25
3.1. Metode Penelitian	25
3.2. Prosedur Pengembangan.....	25
3.2.1. <i>Analysis</i>	26
3.2.2. <i>Design</i>	27
3.2.3. <i>Development</i>	28
3.2.4. <i>Implementation</i>	28
3.2.5. <i>Evaluation</i>	28
3.3. Sumber Data Penelitian	29
3.4. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	30

3.5. Instrumen Penelitian	30
3.6. Teknik Analisis Data	36
3.7. Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
BAB 4.....	40
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1. Hasil Penelitian.....	40
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
BAB 5.....	86
SIMPULAN DAN SARAN	86
5.1. Simpulan.....	86
5.2. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88