

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT KETERANGAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Definisi Operasional	6
1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran	6
1.3.2 Media Pembelajaran Interaktif Matematika	6
1.3.3 <i>Articulate Storyline 3</i>	7
1.3.4 Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)	7
1.3.5 Kelayakan Media Pembelajaran.....	7
1.3.6 Eksplorasi Kemampuan <i>Computational Thinking</i>	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.5.1 Manfaat Teoretis	8
1.5.2 Manfaat Praktis	8
BAB 2 LANDASAN TEORETIS	10

2.1	Kajian Teori	10
2.1.1	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	10
2.1.2	Media Pembelajaran Interaktif Matematika	14
2.1.3	<i>Articulate Storyline 3</i>	16
2.1.4	Kelayakan Pengembang Media Pembelajaran	24
2.1.5	Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)	26
2.1.6	Eksplorasi Kemampuan <i>Computational Thinking</i>	31
2.2	Hasil Penelitian yang Relevan	37
2.3	Kerangka Teoretis.....	38
2.4	Fokus Penelitian.....	40
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN		41
3.1	Metode Penelitian	41
3.2	Sumber Data Penelitian	43
3.3	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	44
3.4	Instrumen Penelitian	45
3.5	Teknik Analisis Data	48
3.6	Waktu dan Tempat Penelitian.....	50
3.6.1	Waktu	50
3.6.2	Tempat.....	50
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Hasil Penelitian	51
4.1.1	<i>Concept</i>	51
4.1.2	<i>Design</i>	54
4.1.3	<i>Material Collecting</i>	59
4.1.4	<i>Assembly</i>	59
4.1.5	<i>Testing</i>	68

4.1.6	<i>Distribution</i>	79
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	79
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....		84
5.1	Simpulan.....	84
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		86
RIWAYAT HIDUP PENULIS		163