

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
SURAT KETERANGAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Definisi Operasional	5
1.3.1. Media Pembelajaran Interaktif	5
1.3.2. Pengembangan Media Pembelajaran	5
1.3.3. Etnomatematika di Tasikmalaya	5
1.3.4. Smart Apps Creator 3.....	6
1.3.5. Bangun Ruang Sisi Datar	6
1.3.6. Efektivitas.....	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian.....	7
1.5.1. Manfaat Teoritis	7
1.5.2. Manfaat Praktis	7

BAB 2 LANDASAN TEORETIS	9
2.1. Kajian Teori.....	9
2.1.1. Media Pembelajaran Interaktif.....	9
2.1.2. Pengembangan Media Pembelajaran	11
2.1.3. Etnomatematika di Tasikmalaya	12
2.1.4. Smart Apps Creator 3.....	15
2.1.5. Materi Bangun Ruang Sisi Datar	18
2.1.6. Efektivitas.....	19
2.2. Hasil Penelitian yang Relevan	20
2.3. Kerangka Teoretis.....	20
2.4. Fokus Penelitian.....	22
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN	23
3.1. Metode Penelitian	23
3.2. Sumber Data Penelitian	25
3.3. Teknik Pengumpulan Data Penelitian	26
3.4. Instrumen Penelitian	27
3.5. Teknik Analisis Data	31
3.6. Waktu dan Tempat Penelitian.....	33
3.6.1. Waktu Penelitian	33
3.6.2. Tempat Penelitian.....	34
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
4.1. Hasil Penelitian.....	35
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian.....	70
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1. Simpulan.....	77
5.2. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	79
RIWAYAT HIDUP PENULIS	166