

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN MUNAQOSYAH	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PENELITIAN	
A. Kajian Teori	7
1. Media Pembelajaran	7
2. Multimedia Interaktif	20
3. Visual Basic for PowerPoint	22
4. Visual Basic for PowerPoint.....	25
5. Segiempat	26
B. Penelitian Terdahulu.....	32
C. Kerangka Berpikir	35
D. Pertanyaan Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	38
B. Prosedur Pengembangan.....	38
C. Desain Uji Coba Produk	42
D. Subjek Uji Coba Penelitian.....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	42
F. Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	52

1. Pengembangan Produk.....	52
a. Pencarian dan Pengumpulan Data.....	52
b. Perencanaan	52
c. Pengembangan Produk Awal	58
d. Uji Coba Awal	62
e. Revisi Uji Coba Awal	64
f. Uji Lapangan Produk Utama	69
g. Revisi Produk	69
2. Kelayakan Produk.....	69
a. Validasi Ahli Materi.....	70
b. Validasi Ahli Media	71
c. Uji Coba Pemakaian	74
B. Pembahasan	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	81
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	43
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	44
Tabel 3.3 Kisi-kisi Peserta Didik	45
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Ideal	49
Tabel 4.1 Kriteria Penilaian Ideal Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4.2 Hasil Validasi Materi oleh Kedua Validator	70
Tabel 4.3 Kriteria Penilaian Ideal Validasi Ahli Media	72
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media oleh Kedua Validator Tahap 1	72
Tabel 4.5 Hasil Validasi Media oleh Kedua Validator Tahap 2	73
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Ideal Uji Coba Awal	74
Tabel 4.7 Hasil Validasi Uji Coba Awal	74
Tabel 4.8 Kriteria Penilaian Ideal Uji Lapangan Utama	75
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Lapangan Utama	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	36
Gambar3.1 Langkah-langkah Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	39
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	53
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> Tampilan Awal	54
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Menu Utama	54
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> Pendahuluan	55
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> Materi	56
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> Petunjuk	57
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> Profil	57
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> Evaluasi	58
Gambar 4.9 Tampilan Awal	59
Gambar 4.10 Menu Utama	59
Gambar 4.11 Materi	59
Gambar 4.12 Contoh Soal	60
Gambar 4.13 Petunjuk	60
Gambar 4.14 Profil Gambar 4.15 Soal Evaluasi	61
Gambar 4.15 Soal Evaluasi	61
Gambar 4.16 Pembahasan Soal Evaluasi	62
Gambar 4.17 Gambar Sebelum Penambahan Pendahuluan	65
Gambar 4.18 Gambar sesudah ditambah pendahuluan	66
Gambar 4.19 Gambar sebelum ditambah tombol keluar	66
Gambar 4.20 Gambar sesudah ditambah tombol keluar	67
Gambar 4.21 Gambar tombol pembahasan sebelum direvisi	67
Gambar 4.22 Gambar tombol pembahasan sesudah direvisi	68
Gambar 4.23 Gambar warna pada soal sebelum direvisi	68
Gambar 4.24 Gambar warna pada soal sesudah direvisi	69