

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
PENGESAHAN MUNAQOSYAH	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Sistematika Penulisan	7
BAB II : KAJIAN PENELITIAN	
A. Kajian Teori.....	9
1. Pengembangan.....	9
2. Media Pembelajaran	9
a. Fungsi Media Pembelajaran	12
b. Peran Media Pembelajaran	13
c. Manfaat Media Pembelajaran	15
3. Multimedia Interaktif.....	16
a. Manfaat Multimedia Interaktif	18
4. <i>Android</i>	18
a. Sejarah Sistem Operasi <i>Android</i>	19
5. <i>Adobe Flash CS6</i>	19
a. Kelebihan <i>Adobe Flash CS6</i>	21
b. Ruang Kerja <i>Adobe Flash CS6</i>	21
6. Lingkaran	22
a. Unsur-Unsur Lingkaran	24
b. Sudut Pusat dan Sudut Keliling Lingkaran	27

c. Hubungan Sudut Pusat dan Sudut keliling Lingkaran	28
d. Sifat Khusus Sudut Keliling.....	29
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	35
D. Pertanyaan Penelitian	37

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	39
B. Prosedur Pengembangan.....	39
C. Desain Uji Coba Produk.....	41
D. Subjek Uji Coba Penelitian.....	42
E. Instrumen Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	46

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	50
1. Pengembangan Produk	50
a. Analysys (analisis)	50
b. Design (desain/ perancangan)	50
c. Development (Pengembangan Produk)	57
d. Implementation	59
e. Evaluation	61
2. Kelayakan Produk.....	67
a. Validasi Ahli Materi.....	67
b. Validasi Ahli Media	68
c. Penilaian Pengguna	69
B. Pembahasan	72

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	76
B. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA	78
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	81
-------------------------------	-----------

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	157
-----------------------------------	------------

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 3.1	Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media.....	43
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi	45
Tabel 3.3	Kisi-kisi Lembar Angket Respon Peserta Didik	46
Tabel 3.4	Kriteria Kategori Penilaian Ahli Materi	47
Tabel 3.5	Kriteria Kategori Penilaian Ahli Media.....	47
Tabel 3.6	Kriteria Kategori Penilaian Pengguna	48
Tabel 3.7	Kriteria Kategori Penilaian.....	49
Tabel 4.1	Hasil Validasi Materi oleh Kedua Validator	67
Tabel 4.2	Hasil Validasi Media oleh Kedua Validator Tahap 1....	68
Tabel 4.3	Hasil Validasi Media oleh Kedua Validator Tahap 2....	69
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Pengguna.....	70
Tabel 4.5	Hasil Uji Coba Lapangan Utama.....	71
Tabel 4.6	Kelayakan Media.....	72



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Menu Utama Adobe Flash CS6	22
Gambar 2.2 Pola Lingkaran	23
Gambar 2.3 Unsur Lingkaran	23
Gambar 2.4 Busur Lingkaran.....	24
Gambar 2.5 Titik Pusat Lingkaran.....	25
Gambar 2.6 Jari-Jari Lingkaran	25
Gambar 2.7 Diameter Lingkaran	25
Gambar 2.8 Tali Busur Lingkaran	26
Gambar 2.9 Tali Tembereng	26
Gambar 2.10 Juring Lingkaran	27
Gambar 2.11 Unsur-Unsur Lingkaran	27
Gambar 2.12 Sudut Pusat Lingkaran	28
Gambar 2.13 Sudut Keliling Lingkaran.....	28
Gambar 2.14 Sudut Pusat dan Sudut Keliling Lingkaran.....	29
Gambar 2.15 Sifat Khusus Lingkaran.....	29
Gambar 2.16 Sifat Khusus Lingkaran.....	30
Gambar 2.17 Sifat Khusus Lingkaran.....	30
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	51
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> Tampilan Awal	52
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Menu Utama	52
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> Petunjuk	53
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> Kompetensi Dasar	53
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> Materi.....	54
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> Quiz	55
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> Skor Quiz	55
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> Pembahasan Quiz.....	56
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> Profil	56
Gambar 4.11 Tampilan Awal	57
Gambar 4.12 Tampilan Awal	57
Gambar 4.13 Petunjuk	57
Gambar 4.14 Kompetensi Dasar.....	58
Gambar 4.15 Materi Pembelajaran	58
Gambar 4.16 Tampilan Awal Quiz	58
Gambar 4.17 Pembahasan Soal.....	59
Gambar 4.18 Profil	59
Gambar 4.19 Sebelum Menu Diubah	62
Gambar 4.20 Sesudah Menu Diubah.....	62
Gambar 4.21 Sebelum <i>Button</i> Kembali ke Menu Diubah	62
Gambar 4.22 Setelah <i>Button</i> Kembali ke Menu Diubah	63

Gambar	4.23	Sebelum Penambahan Highlighter.....	63
Gambar	4.24	Setelah Penambahan Highlighter.....	63
Gambar	4.25	Teks Spasi Lebar.....	64
Gambar	4.26	Teks Dengan Spasi Lebih Tertata.....	64
Gambar	4.27	Penambahan Animasi Benda Sekitar.....	64
Gambar	4.28	Sebelum Penambahan <i>Button</i> Kembali Diquiz.....	65
Gambar	4.29	Setelah Penambahan <i>Button</i> Kembali Diquiz.....	65
Gambar	4.30	Sebelum Penambahan Efek Suara Diquiz.....	65
Gambar	4.31	Setelah Penambahan Efek Suara Diquiz.....	66
Gambar	4.32	Sebelum Penambahan Gambar Dilatihan Soal.....	66
Gambar	4.33	Setelah Penambahan Gambar Dilatihan Soal.....	66



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Materi
Lampiran 2	Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Media Tahap 1
Lampiran 3	Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Berdasarkan Validasi Ahli Media Tahap 2
Lampiran 4	Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Berdasarkan Uji Coba Awal
Lampiran 5	Perhitungan Kualitas Media Pembelajaran Berdasarkan Uji Coba Lapangan Utama
Lampiran 6	Lembar Validasi Ahli Materi
Lampiran 7	Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1
Lampiran 8	Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2
Lampiran 9	Lembar Validasi Pengguna
Lampiran 10	Lembar Validasi Uji Lapangan Produk Utama
Lampiran 11	Foto Dokumentasi

