

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	16
1.3. Batasan Masalah	16
1.4. Rumusan Masalah	17
1.5. Tujuan Penelitian	18
1.6. Definisi Operasional Variabel	18
1.7. Manfaat Penelitian	20
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teoritis	21
2.1.1. Media Pembelajaran	21
2.1.2. Multimedia Pembelajaran Dan Pengembangannya	33
2.1.3. Pemahaman Konsep Matematika	46
2.1.4. <i>Self-Confidance</i> (Kepercayaan Diri)	50
2.1.5. Adobe Flash Profesional	60
2.2. Penelitian Relevan	65
2.3. Kerangka Konseptual	67
2.3.1. Kelayakan Media Pembelajaran yang Dikembangkan Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Kategori Valid ...	67
2.3.2. Keefektifan Media Pembelajaran yang Dikembangkan Berbasis Multimedia Interaktif	70

2.3.3. Media Pembelajaran yang Dikembangkan Berbasis Multimedia Interaktif Dapat Meningkatkan Pemahaman Konsep	71
2.3.4. Media Pembelajaran yang Dikembangkan Berbasis Multimedia Interaktif Dapat Meningkatkan <i>Self Confidence</i>	71

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian	73
3.2. Tempat dan waktu Penelitian	73
3.3. Subjek dan Objek Penelitian.....	74
3.4. Pengembangan Perangkat Pembelajaran	74
3.5. Prosedur Pengembangan.....	77
3.5.1. Penelitian dan Pengumpulan Data	77
3.5.2. Perencanaan	80
3.5.3. Desain Produk Awal	84
3.5.3.1. Analisis Bentuk Media	85
3.5.3.2. Membuat Garis Besar Program Media (GBPM)	85
3.5.3.3. Membuat <i>Flowchart</i>	86
3.5.3.4. Membuat <i>Story Board</i>	86
3.5.3.5. Mengumpulkan Bahan	87
3.5.3.6. Pembuatan Program	87
3.5.4. Ujicoba Produk Pengembangan Awal	87
3.5.5. Revisi Produk Operasional	89
3.5.6. Ujicoba Produk Lapangan	89
3.5.7. Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan dan Penyebaran Terbatas	90
3.6. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	90
3.6.1. Instrumen Penelitian	90
3.6.1.1. Lembar Validasi Media Pembelajaran	90
3.6.1.2. Lembar Validasi Tes Pemahaman Konsep	91
3.6.1.3. Ujicoba Tes Pemahaman Konsep	91

3.6.1.4.	Angket Respon Siswa	95
3.6.2.	Teknik Pengumpulan Data	94
3.6.2.1.	Metode Tes	95
3.6.2.2.	Metode Angket	95
3.6.2.3.	Metode <i>Interview</i>	97
3.6.2.4.	Metode Dokumentasi	97
3.7.	Teknik Analisi Data.....	98
3.7.1.	Analisis Data Validasi Media Pembelajaran	98
3.7.2.	Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran	100
3.7.3.	Analisis Angket Kepraktisan Media Pembelajaran	103
3.7.4.	Analisis Angket <i>Self-Confidance</i>	104

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1.	Hasil Penelitian	106
4.1.1.	Penelitian dan Pengumpulan Data	107
4.1.2.	Perencanaan (<i>Planning</i>)	109
4.1.3.	Desain Produk Awal	111
4.1.4.	Ujicoba Produk Pengembangan Awal	120
4.1.4.1.	Deskripsi Validasi dan Ujicoba	122
4.1.4.2.	Deskripsi Ujicoba Terbatas	128
4.1.5.	Revisi Produk Operasional	131
4.1.6.	Ujicoba Lapangan (<i>Main Field Testing</i>)	133
4.1.7.	Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan (<i>Oprasional Product Revision</i>) dan Penyebaran	153
4.2.	Deskripsi Analisis Data	154
4.2.1.	Analisis Data Validasi Media Pembelajaran	154
4.2.2.	Analisis Data Keefektifan	159
4.2.3.	Analisis Data Angket Kepraktisan	163
4.2.4.	Analisis Data Peningkatan <i>Self Confidance</i>	164
4.3.	Pembahasan Hasil Penelitian	165

4.3.1.	Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Yang Dikembangkan pada Materi Aturan Pencacahan	165
4.3.1.1.	Pencapaian Ketuntasan Kemampuan Pemahaman Konsep	167
4.3.1.2.	Ketercapaian Indikator Pembelajaran	173
4.3.1.3.	Data Hasil Respon Terhadap Pembelajaran	174
4.3.2.	Analisis Angket Kepraktisan Media Pembelajaran	175
4.3.3.	Analisis Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Menggunakan Media Pembelajaran	175
4.3.4.	Analisis Peningkatan <i>Self Confidence</i> Siswa Menggunakan Media Pembelajaran	178
4.4.	Keterbatasan Penelitian	180
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1.	Simpulan	182
5.2.	Saran	184
DAFTAR PUSTAKA		186

THE
Character Building
 UNIVERSITY