

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	11
1.3 Batasan Masalah .....	11
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	12
1.6 Manfaat Penelitian .....	13
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
2.1 Kerangka Teoritis.....	14
2.1.1 Media Pembelajaran Interaktif .....	14
2.1.2 Adobe Flash Pro CS6 .....	26
2.1.3 Kemampuan Spasial .....	34
2.1.4 Teori Perkembangan Berpikir dalam Geometri .....	43
2.1.5 Materi Transformasi Geometri .....	43
2.1.6 Kualitas Media Pembelajaran yang Dikembangkan.....	49
2.2 Kerangka Konseptual.....	55
2.3 Penelitian yang Relevan.....	56
<b>BAB III. METODE PENELITIAN .....</b>	<b>59</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	59
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian .....	59
3.3 Subjek dan Objek Penelitian .....	59
3.4 Definisi Operasional .....	60
3.5 Desain Pengembangan .....	61
3.6 Prosedur Penelitian Pengembangan .....	61
3.7 Instrumen Pengumpulan Data.....	65
3.7.1 Instrumen Pengumpulan Data Kevalidan Media Pembelajaran .....	66
3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan Media Pembelajaran .....	70
3.7.3 Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan Media Pembelajaran .....	71
3.8 Teknik Analisis Data.....	78
3.8.1 Analisis Kevalidan Media pembelajaran.....	78
3.8.2 Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran.....	79

3.8.3 Analisis Keefektifan Media Pembelajaran .....	81
3.8.4 Analisis Peningkatan Kemampuan Spasial Matematis Siswa	86
3.9 Kriteria Keberhasilan Penelitian .....	88

**BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN ..... 90**

4.1 Hasil Penelitian .....	90
4.1.1 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash Pro CS6</i> .....	90
4.1.2 Deskripsi Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash Pro CS6</i> .....	111
4.1.3 Deskripsi Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash Pro CS6</i> pada Uji Coba I.....	112
4.1.4 Deskripsi Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash Pro CS6</i> pada Uji Coba I.....	114
4.1.5 Deskripsi Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash Pro CS6</i> pada Uji Coba II.....	121
4.1.6 Deskripsi Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash Pro CS6</i> pada Uji Coba II.....	123
4.1.7 Deskripsi Peningkatan Kemampuan Spasial Matematis Siswa .....	130
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian .....	131
4.2.1 Pembahasan Hasil Validitas Media Pembelajaran .....	132
4.2.2 Pembahasan Hasil Kepraktisan Media Pembelajaran .....	133
4.2.3 Pembahasan Hasil Keefektifan Media Pembelajaran.....	133
4.2.4 Peningkatan Kemampuan Spasial Matematis .....	138
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	138

**BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN ..... 140**

5.1 Kesimpulan .....	140
5.2 Saran .....	141

**DAFTAR PUSTAKA..... 143**

