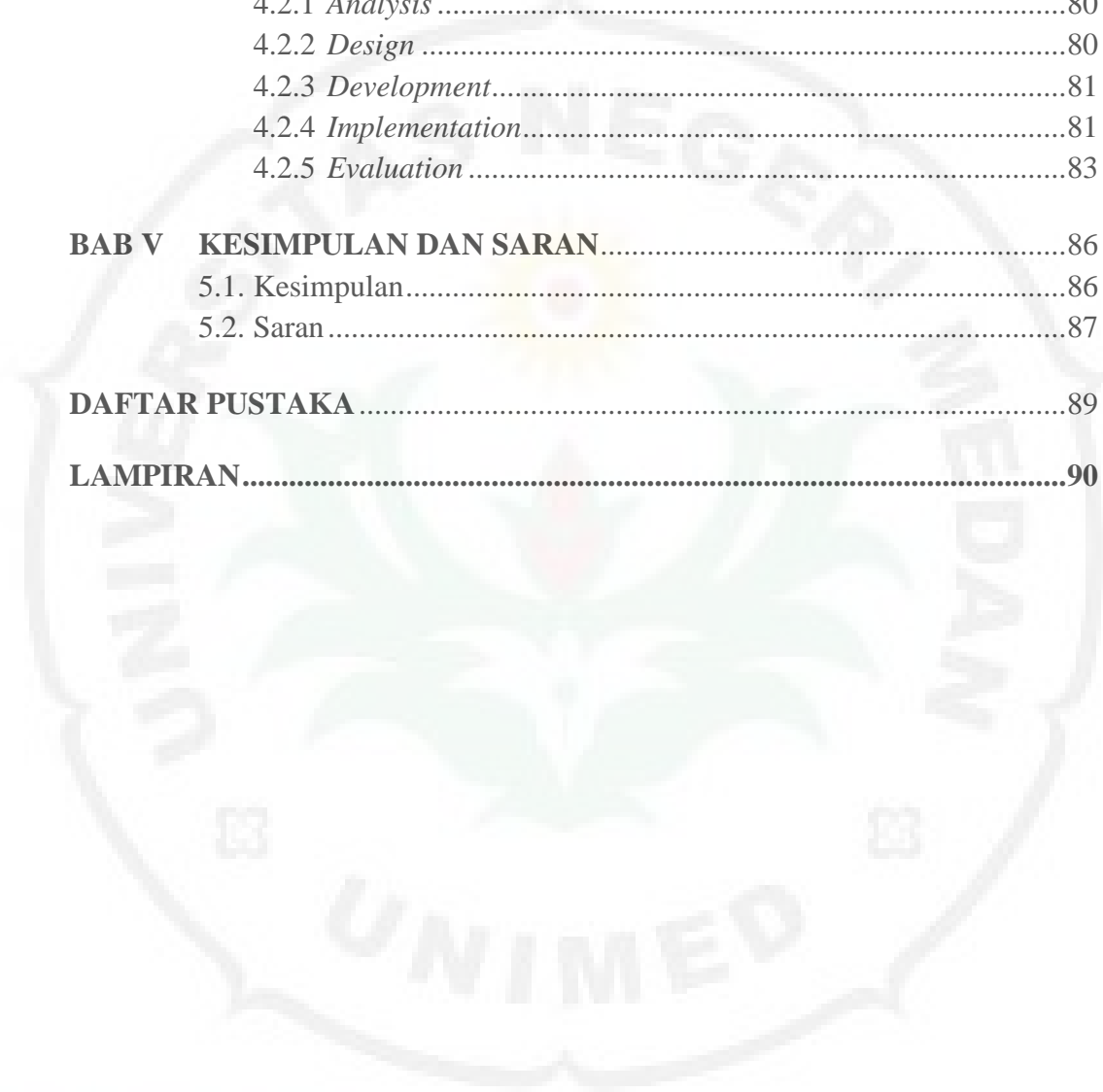


DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Pengembangan Bahan Ajar	8
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar	8
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar	10
2.1.3 Jenis-Jenis Bahan Ajar	10
2.2. Pembelajaran Matematika	11
2.2.1 Penegertian Pembelajaran Matematika	11
2.2.2 Tujuan Pembelajaran Matematika	12
2.3. Materi Pecahan	13
2.3.1 Pecahan Biasa	14
2.3.2 Pecahan sebagai Operasi Pembagian	14
2.3.3 Kompetensi Inti Kelas IV	15
2.3.4 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	15
2.4. <i>Problem Solving</i>	16
2.4.1 Pengertian <i>Problem Solving</i>	16
2.4.2 Kemampuan <i>Problem Solving</i>	16
2.4.3 Langkah-Langkah <i>Problem Solving</i>	18
2.4.4 Kelebihan dan Kelemahan <i>Problem Solving</i>	18
2.5. Adobe Flash CS6.....	19
2.5.1 Pengertian <i>Adobe Flash CS6</i>	19
2.5.1 Langkah-Langkah Penggunaan <i>Adobe Flash</i>	21
2.6. Penelitian yang Relevan	23
2.6.1 Pengertian Penelitian Pengembangan	24
2.6.2 Model Penelitian Pengembangan.....	26

2.6.3 Jenis-Jenis Pengembangan.....	26
2.7. Kerangka Berfikir Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk <i>Adobe Flash</i> Berbasis Pembelajaran <i>Problem Solving</i>	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1. Jenis Penelitian	31
3.2. Validasi Desain.....	31
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	33
3.2.2 Tahap <i>Design</i>	35
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Developmet</i>)	38
3.2.4 Implemetasi (<i>Implementation</i>)	39
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	39
3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	39
3.4. Subjek Penelitian	39
3.5. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	39
3.6. Instrumen Penelitian	43
3.6.1 Instrumen Wawancara.....	43
3.6.2 Instrumen Validasi Bahan Ajar <i>Adobe Flash CS6</i> Berbasis <i>Problem Solving</i> materi Pecahan di Kelas IV SDN 0412 Hapung, Kecamatan Ulu Sosa, Kabupaten Padang Lawas...44	
3.7. Teknik Analisis Data	45
3.7.1 Analisis Data Kuantitatif.....	45
3.7.2 Analisis Data Kualitatif.....	46
3.8 Jadwal Penelitian	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1. Hasil Penelitian.....	55
4.1.1 Tahap Analisis(<i>Analysis</i>)	55
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Guru	55
4.1.1.2 Hasil Analisis Peserta Didik	57
4.1.1.3 Analisis Perangkat Pembelajaran	57
4.1.1.4 Analisi Kurikulum dan Materi	57
4.1.2 Tahap Perancangan <i>Design</i>	59
4.1.3 Hasil Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	63
4.1.3.1 Revisi Produk Bahan Ajar <i>Adobe Flash CS6</i> Berbasis <i>Problem Solving</i>	66
4.1.4 Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan)	67
4.1.4.1 Kalibrasi Test	68
4.1.4.2 Hasil <i>Implementasi</i>	71
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	78
4.1.5.1 Kelayakan Bahan Ajar <i>Adobe Flash</i>	78
4.1.5.2 Praktikalitas Bahan Ajar <i>Adobe Flash</i>	78

4.1.5.3 Efektifitas Bahan Ajar <i>Adobe Flash</i>	79
4.2. Pembahasan Penelitian	79
4.2.1 <i>Analysis</i>	80
4.2.2 <i>Design</i>	80
4.2.3 <i>Development</i>	81
4.2.4 <i>Implementation</i>	81
4.2.5 <i>Evaluation</i>	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1. Kesimpulan.....	86
5.2. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	90



THE
Character Building
 UNIVERSITY