

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
RIWAYAT HIDUP.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Ruang Lingkup.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Batasan Masalah	7
1.6 Tujuan Penelitian	8
1.7 Manfaat Penelitian	8
1.8 Definisi Operasional.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	10

2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	11
2.3 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.4 Manfaat Media Pembelajaran	14
2.5 Prinsip Pemilihan Media	16
2.6 Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.7 Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Macromedia Flash 8</i> dan <i>Wiimote Smoothboard</i>	19
2.8 Penelitian Pengembangan (Research & Development).....	28
2.9 Model Pengembangan Media Pembelajaran	29
2.10 Kualitas Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan	31
2.11 Materi Getaran dan Gelombang	35
2.12 Penelitian yang relevan.....	41
2.13 Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	45
3.2 Jenis Penelitian.....	45
3.3 Populasi dan Sampel	45
3.4 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran.....	45
3.5 Instrumen Pengumpulan Data.....	50
3.6 Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	60
4.1 Hasil Penelitian	60
4.1.1 Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran dengan <i>Macromedia Flash 8</i>	60
4.1.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	60
4.1.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	63

4.1.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	65
4.1.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	72
4.1.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	79
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	79
4.2.1. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Macromedia Flash</i> 8 dan <i>Wiimote Smoothboard</i> , Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	80
4.2.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Macromedia Flash</i> 8 dan <i>Wiimote Smoothboard</i>	81
4.2.3. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Macromedia Flash</i> 8 dan <i>Wiimote Smoothboard</i>	82
4.3 Keterbatasan Penelitian	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
5.1 Kesimpulan	84
5.2 Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	89

