DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **ii**

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS ..... **iii**

RIWAYAT HIDUP ..... **iv**

ABSTRAK ..... **v**

ABSTRACT ..... **vi**

KATA PENGANTAR ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR TABEL ..... **xiv**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1. Latar Belakang **1**

1.2. Identifikasi Masalah **6**

1.3. Ruang Lingkup **7**

1.4. Batasan Masalah **7**

1.5. Rumusan Masalah **7**

1.6. Tujuan Penelitian **8**

1.7. Manfaat Penelitian **8**

BAB II TINJAUAN PUSTAKA **10**

2.1. Kemampuan Spasial **10**

2.1.1. Pengertian Kemampuan Spasial 10

2.1.2. Teori Kognitif Kemampuan Spasial 10

2.1.3. Karakteristik Kemampuan spasial 10
2.1.4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Spasial 12
2.1.5. Strategi Kemampuan Spasial 12
2.2. Pembelajaran Matematika 14
2.3. Media Pembelajaran 15
2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran 15
2.3.2. Macam-Macam Media Pembelajaran 16
2.3.3. Fungsi Media Pembelajaran 17
2.3.4. Manfaat Media Pembelajaran 17
2.4. Video Interaktif 18
2.4.1. Pengertian Video Interaktif 18
2.4.2. Jenis-Jenis Video Interaktif 19
2.4.3. Tujuan dan Fungsi Video Interaktif 20
2.5. Adobe Flash 20
2.5.1. Kelebihan dan Kekurangan Adobe Flash 21
2.5.2. Jenis dan Fungsi Tool Adobe Flash 22
2.6. Transformasi Geometri (Rotasi) 23
2.6.1. Pengertian Rotasi 23
2.6.2. Jenis-Jenis Rotasi 23
2.6.3. Penyelesaian Contoh Soal Rotasi 25
2.7. Kajian Studi yang Relevan 26
2.8. Kerangka Berfikir 28
BAB III METODE PENELITIAN 30
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian 30
3.1.1. Lokasi Penelitian 30
3.1.2. Waktu Penelitian 30

3.2. Jenis Penelitian 30
3.3. Subjek dan Objek Penelitian 30
3.3.1. Subjek Penelitian 30
3.3.2. Objek Penelitian 30
3.4. Variabel Penelitian 31
3.5. Definisi Operasional 31
3.6. Desain Penelitian 31
3.7. Teknik Pengumpulan Data 32
3.7.1. Wawancara 32
3.7.2. Angket (Kusioner) 32
3.7.3. Tes 32
3.8. Instrumen Penelitian 33
3.8.1. Instrumen Validasi 33
3.8.2. Instrumen Kepraktisan 35
3.8.3. Instrumen Keefektifan 36
3.8.4. Instrumen Tes Kemampuan spasial 37
3.9. Prosedur Penelitian 38
3.9.1. Tahap Analisis (*Analysis*) 38
3.9.2. Tahap Perancangan (*Design*) 39
3.9.3. Tahap Pengembangan (*Development*) 40
3.9.4. Tahap Penerapan (*Implementation*) 41
3.9.5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*) 41
3.10. Analisis Data 42
3.10.1. Analisis Data Validasi 43
3.10.2. Analisis Data Kepraktisan 43
3.10.3. Analisis Data Keefektifan 44

3.10.4. Analisis Tes Kemampuan Spasial 46

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 47

4.1. Hasil Penelitian 47

4.1.1. Analisis (Analysis) 47

4.1.2. Perancangan (Design) 50

4.1.3. Pengembangan (Development) 52

4.1.4. Implementasi (Implementation) 55

4.1.5. Evaluasi (Evaluation) 58

4.2. Pembahasan 59

4.2.1 Kevalidan Video Interaktif Menggunakan Adobe Flash yang Dikembangkan 59

4.2.2 Kepraktisan Video Interaktif Menggunakan Adobe Flash yang Dikembangkan 60

4.2.3 Keefektifan Video Interaktif Menggunakan Adobe Flash yang Dikembangkan 60

4.3. Keterbatasan Penelitian 61

BAB V KESIMPULAN 63

5.1 Kesimpulan 63

5.2 Saran 63

DAFTAR PUSTAKA 65

LAMPIRAN 69