

DAFTAR ISI

	Halaman
Lembar Pengesahan	<i>i</i>
Riwayat Hidup	<i>ii</i>
Abstrak	<i>iii</i>
Kata Pengantar	<i>iv</i>
Daftar Isi	<i>vi</i>
Daftar Tabel	<i>ix</i>
Daftar Lampiran	<i>x</i>
Daftar Gambar	<i>xi</i>
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah	4
1.5. Tujuan penelitian	5
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJUAN PUSTAKA	
2.1. Kerangka Teoritis	6
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2. Software Macromedia Flash	7
2.2. Metode Pembelajaran Ekspositori	11
2.3. Komputer Sebagai Media Pembelajaran	12
2.3.1. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Komputer	14
2.4. Respon Siswa	16
2.5. Hasil Belajar Matematika	17
2.6. Konsep Matematika	17
2.6.1. Konsep Geometri	17
2.6.2. Konsep Tabung dan Kerucut	18

2.7.	Pemanfaatn Software Macromedia Flash Sebagai Media Pembelajaran Pada Pokok Bahasan Tabung dan Kerucut	26
2.7.1.	Kelebihan dan Kekurangan Macromedia Flash sebagai Salah Satu Media Pembelajaran	28
2.8.	Kerangka Konseptual	29
2.9.	Hipotesis Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1.	Lokasi Penelitian	32
3.2.	Populasi dan Sampel	32
3.3.	Jenis dan Rancangan Penelitian	32
3.4.	Prosedur Penelitian	34
3.5.	Instrumen Penelitian	36
3.5.1.	Angket	36
3.5.2.	Observasi	38
3.6.	Teknik Analisis data	40
3.6.1.	Hasil Angket Respon Siswa	40
3.6.2.	Menganalisis Hasil Observasi	41
3.6.3.	Menganalisis Data Hasil Tes	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Deskripsi Data Hasil Penelitian	43
4.1.1.	Deskripsi Respon Siswa	43
4.1.2.	Skor Postes Kelas Eksperimen	45
4.1.3.	Deskripsi Hasil Penelitian	46
4.2.	Analisis Hasil Observasi	47
4.3.	Analisis Data Penelitian	50
4.3.1.	Uji Normalitas	50
4.3.2.	Uji Hipotesis	50
4.4.	Pembahasan	51

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	54
5.2. Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	56

