

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	8
G. Hasil yang diharapkan.....	8
BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN HIPOTESIS	
A. KAJIAN TEORI	
1. Hakikat Pengembangan	9
2. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif	12
2.1. Definisi Media	12
2.2. Manfaat Media	13
2.3. Definisi Media Pembelajaran.....	16
2.4. Definisi Multimedia Pembelajaran	18
2.5. Definisi Media Pembelajaran Interaktif	21
3. Hakikat Macromedia (Adobe Flash)	23
4. Hakikat Kebudayaan	25
4.1. Pengertian Kebudayaan	25
4.2. Unsur – unsur Kebudayaan	28
4.3. Hakikat Kebudayaan Aceh	30
5. Hakikat Pembelajaran Matematika	40
5.1. Pembelajaran Matematika	40
5.2. Keterkaitan Budaya dan Pembelajaran Matematika	42
5.3. Keterkaitan Pembelajaran Matematika, Budaya dan Media Interaktif	45
6. Hakikat Kevalidan, dan Keefektifan Media Pembelajaran.....	56
6.1. Kevalidan	56
6.2. Keefektifan.....	59
7. Hakikat Hasil Belajar	61

8. Strategi Pembelajaran Inkuiri	63
B. PENELITIAN YANG RELEVAN	66
C. KERANGKA BERFIKIR	67
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Lokasi dan waktu	69
B. Model Pengembangan.....	69
C. Prosedur Pengembangan.....	76
D. Tahapan Uji Coba	76
E. Instrumen Pengumpulan data.....	79
F. Teknik Analisis data	83
BAB IV HASIL PENELITIAN	
4.1 Hasil Penelitian	86
4.1.1 Deskripsi tahapan Pengembangan	86
4.1.1.1 Deskripsi Tahapan pendefinisian	86
4.1.1.2 Deskripsi Tahapan Perencanaan	90
4.1.1.3 Deskripsi Tahapan Pengembangan	91
1. Deskripsi Data Hasil Validasi Ahli	91
2. Deskripsi Data Hasil Uji Coba	99
3. Analisis Data Hasil Validasi Kelayakan Multimedia oleh Ahli	105
4. Analisi Hasil Uji Coba perorangan dan kelompok kecil	107
5. Analisis Ujicoba lapangan	110
4.1.1.4 Deskripsi tahap Penyebaran	112
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Simpulan	121
B. Implikasi	123
C. Saran	124
DAFTAR PUSTAKA	125