

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	10
1.3 Batasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Pengembangan	12
1.6 Manfaat Pengembangan	13
1.6.1 Manfaat Teoritis	13
1.6.2 Manfaat Praktis.....	14
 BAB II KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Teoretis	15
2.1.1 Hakikat Pembelajaran Matematika	15
2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran	15

2.1.1.2	Pengertian Pembelajaran Matematika	18
2.1.1.3	Pembelajaran Matematika SMA.....	23
2.1.1.4	Pembelajaran Geometri Untuk SMA.....	25
2.1.1.5	Hasil Belajar Matematika	27
2.1.2	Hakikat Media Pembelajaran Interaktif.....	31
2.1.2.1	Pengertian Media Pembelajaran	31
2.1.2.2	Fungsi Media Pembelajaran	34
2.1.2.3	Klasifikasi Media Pembelajaran	36
2.1.2.4	Media Pembelajaran Interaktif	37
2.1.2.5	Kriteria Kualitas Media Pembelajaran Interaktif.....	39
2.1.2.6	Desain Navigasi Media Pembelajaran Interaktif	41
2.1.2.7	Adobe Flash	43
2.1.2.8	Microsoft Power Point	46
2.1.3	Teori Pengembangan Produk.....	49
2.1.3.1	Tinjauan Teknologi Pendidikan.....	49
2.1.3.2	Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif ..	55
2.1.3.3	Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry	56
2.1.3.4	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry Pada Mata Pelajaran Matematika	62
2.1.3.5	Strategi Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inquiry	68
2.2	Penelitian Relevan	75
2.3	Kerangka Berpikir	76
2.3.1	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Inquiry</i> Pada Mata Pelajaran Matematika	76

2.3.2	Evektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Inquiry</i> Pada Mata Pelajaran Matematika.....	78
2.4	Hipotesis Penelitian	79

BAB IIIMETODOLOGI PENELITIAN

3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	80
3.2	Model Pengembangan	80
3.3	Prosedur Pengembangan	81
3.3.1	Desain uji coba	83
3.3.2	Subjek uji coba	83
3.3.3	Pelaksanaan uji coba.....	84
3.3.4	Jenis data	86
3.4	Instrumen pengumpul data	87
3.5	Teknik Pengumpulan Data	92
3.5.1	Validitas Butir Tes.....	94
3.5.2	Reliabilitas Tes	94
3.5.3	Uji Taraf Kesukaran	95
3.5.4	Uji Daya Pembeda.....	95
3.6	Hasil Uji Coba Instrumen	96
3.6.1	Hasil Validitas Butir Tes	96
3.6.2	Hasil Reliabilitas Tes.....	96
3.6.3	Hasil Uji Taraf Kesukaran.....	96
3.6.4	Hasil Uji Daya Pembeda.....	97
3.7	Teknik Analisis Data	97

BAB IV METODOLOGI PENELITIAN

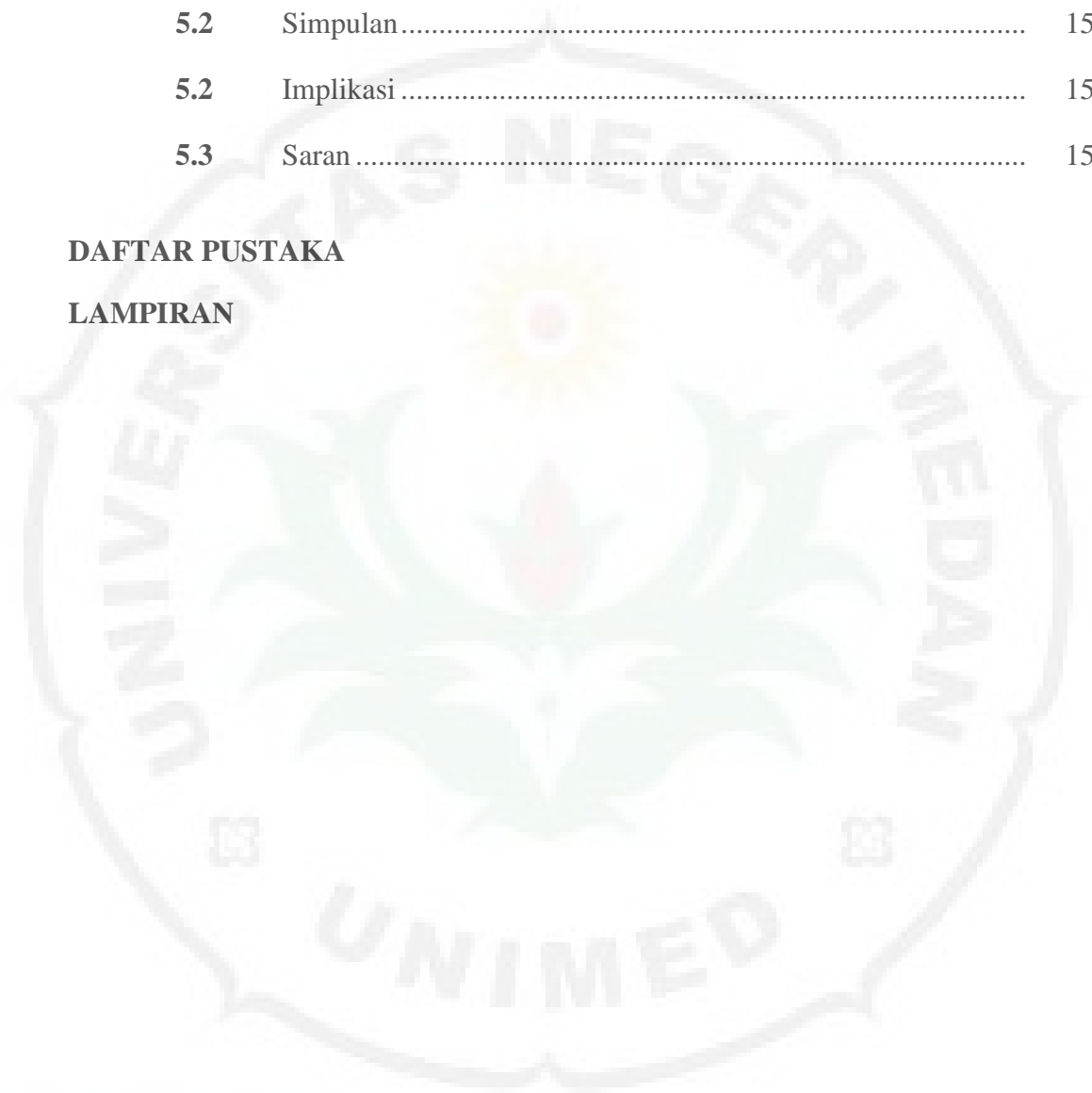
4.2	Deskripsi Pengembangan Produk	98
4.2	Hasil Penelitian Pengembangan Produk.....	102
4.2.1	Deskripsi Produk Awal.....	102
4.2.2	Deskripsi Hasil Uji Coba.....	105
4.2.2.1	Data Hasil Uji Coba Tahap I : Validasi Ahli Materi, Ahli Desain Pembelajaran dan Ahli Media Pembelajaran	106
4.2.2.2	Analisis Data Hasil Uji Coba Tahap I : Validasi Ahli Materi, Ahli Desain Pembelajaran dan Ahli Media Pembelajaran	113
4.2.2.3	Revisi I Data Hasil Uji Coba Tahap I : Validasi Ahli Materi, Ahli Desain Pembelajaran dan Ahli Media Pembelajaran	117
4.2.2.4	Data Hasil Uji Coba Tahap II : Penilaian dan Tanggapan Perorangan	118
4.2.2.5	Revisi II Data Hasil Uji Coba Tahap II : Penilaian dan Tanggapan Perorangan	123
4.2.2.6	Data Hasil Evaluasi Tahap II : Uji Coba Kelompok Kecil.....	124
4.2.2.7	Data Hasil Evaluasi Tahap III : Uji Coba Lapangan.....	128
4.3	Hasil Penelitian Keefektifan Produk	133
4.3.1	Deskripsi Data Penelitian	133
4.3.1.1	Data Hasil Belajar.....	133
4.4	Pengujian Prasyarat Analisis	136
4.4.1	Uji Normalitas	136
4.4.2	Uji Homogenitas.....	137
4.5	Pengujian Hipotesis Penelitian	138
4.6	Pembahasan	139
4.6.1	Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Produk.....	139
4.6.2	Pembahasan Hasil Penelitian Uji Efektivitas Produk.....	142

BAB V SIMPULAN, APLIKASI, DAN SARAN

5.2	Simpulan.....	150
5.2	Implikasi	150
5.3	Saran	151

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



THE
Character Building
UNIVERSITY