

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>vii</i>
Daftar Gambar	<i>x</i>
Daftar Tabel	<i>xi</i>
Daftar Lampiran	<i>xii</i>
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.7. Definisi Operasional	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	9
2.1.1. Belajar dan Pembelajaran Matematika	9
2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran	11
2.1.3. Media, Alat Peraga dan Alat Bantu	13
2.1.4. Jenis-Jenis Media	14
2.1.5. Kegunaan Media Pembelajaran	16
2.1.6. Prinsip Pemilihan Media	17
2.1.7. Multimedia Interaktif	19
2.1.8. Multimedia Interaktif dengan Menggunakan <i>Adobe Flash</i>	22
2.1.9. Fitur-Fitur <i>Adobe Flash</i>	23
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran	27

2.3	Materi Pembelajaran	29
2.3.1.	Transpose Matriks	29
2.3.2.	Determinan Matriks	29
2.3.3.	Invers Matriks	30
2.4	Penelitian yang Relevan	30
2.5	Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian	32
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	32
3.4	Prosedur Pengembangan	32
3.4.1.	Model Pengembangan Media	32
3.4.1.1.	Tahap <i>Analysis</i>	33
3.4.1.2.	Tahap <i>Design</i>	34
3.4.1.3.	Tahap <i>Develop</i>	36
3.4.1.4.	Tahap <i>Implementation</i>	36
3.4.1.5.	Tahap <i>Evaluation</i>	37
3.4.2.	Validasi/Penilaian Ahli	37
3.4.3.	Uji Coba Terbatas	38
3.4.4.	Uji Coba Lapangan	38
3.5	Instrumen Pengumpulan Data	39
1)	Lembar Validasi	39
a.	Lembar Validasi untuk Ahli Materi Pembelajaran	39
b.	Lembar Validasi untuk Ahli Media Pembelajaran	40
c.	Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran	41
d.	Lembar Validasi Tes Hasil Belajar	42
2)	Angket Respon Siswa	42
3)	Tes Hasil Belajar	43
3.6	Teknik Analisis Data	44
3.6.1.	Teknik Analisis Data Validasi Media Pembelajaran	44
3.6.2.	Teknik Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran	45

3.6.3. Teknik Analisis Data Validasi Tes Hasil Belajar	46
3.6.4. Teknik Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran	46
3.6.5. Indikator Keberhasilan Penelitian Pengembangan	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran	49
4.1.1.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	49
4.1.1.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	52
4.1.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	54
4.1.1.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	65
4.1.1.5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	69
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	70
4.2.1. Kevalidan Media Pembelajaran Matematika dengan <i>Adobe Flash</i> dan Instrumen Penelitian	70
4.2.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika dengan <i>Adobe Flash</i>	71
4.2.3. Keefektifan Media Pembelajaran Matematika dengan <i>Adobe Flash</i>	71
4.3 Keterbatasan Penelitian	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75