

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	14
1.3. Batasan Masalah	14
1.4. Rumusan Masalah	15
1.5. Tujuan Penelitian	15
1.6. Manfaat Penelitian	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
2.1. Kajian Teoritis	18
2.1.1. Teori-Teori Belajar	18
2.1.2. Hakikat Pengembangan	22
2.1.3. Media Pembelajaran	23
2.1.4. Media Pembelajaran Berbantuan <i>Macromedia Flash</i>	29
2.1.4.1. Kelebihan dan Kekurangan <i>Macromedia Flash</i> ..	31
2.1.4.2. Area Kerja <i>Macromedia Flash</i>	32
2.1.5. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika	35
2.1.6. Kriteria Kualitas Media Pembelajaran	40
2.1.7. Kemampuan Spasial	43
2.1.7.1. Definisi Kemampuan Spasial	43
2.1.7.2. Keterkaitan Antara Kemampuan Spasial dengan Matematika	47
2.1.7.3. Aspek-Aspek Kemampuan Spasial	48
2.1.8. Teori Belajar yang Mendukung	51
2.1.8.1. Teori Pembelajaran Kognitif Menurut Van Hiele	51
2.1.8.2. Tahap Belajar Anak Dalam Belajar Geometri	52
2.1.8.3. Fase-Fase Dalam Pengajaran Geometri	54
2.1.8.4. Teori Pembelajaran Geometri Menurut Van Hiele	56
2.1.8.5. Manfaat Teori Van Hiele	57
2.1.8.6. Teori Belajar Bruner	57
2.1.8.7. Teori Vygotsky	60
2.2. Penelitian yang Relevan	62
2.3. Kerangka Konseptual	66
2.3.1. Kevalidan Media Pembelajaran Matematika yang Dikem- bangkan dengan Menggunakan <i>Macromedia Flash</i>	67
2.3.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika yang Di- kembangkan dengan Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> ..	68

2.3.3. Keefektifan Media Pembelajaran Matematika yang Di- kembangkan dengan Menggunakan <i>Macromedia Flash</i> ..	68
2.3.4. Media Pembelajaran Matematika Berbantuan <i>Macrome- dia Flash</i> dapat Meningkatkan Kemampuan Spasial Siswa	69
BAB III METODE PENELITIAN	71
3.1. Jenis Penelitian	71
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	71
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	71
3.4. Definisi Operasional	71
3.5. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	72
3.6. Instrumen Pengumpulan Data	80
3.7. Teknik Analisis Data	85
3.7.1. Teknik Analisis Data Validitas Media Pembelajaran.....	85
3.7.2. Teknik Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran..	86
3.7.3. Teknik Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran ..	87
3.7.3.1. Pencapaian Ketuntasan Belajar Siswa.....	87
3.7.3.2. Analisis Data Pencapaian Waktu.....	85
3.7.4. Teknik Analisis Butir Tes.....	91
3.7.5. Analisis Data Peningkatan Kemampuan Spasial Mate- matis Siswa	93
3.7.6. Indikator Keberhasilan Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	94
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	95
4.1. Hasil Penelitian	95
4.1.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	96
4.1.1.1. <i>Define</i> (Pendefenisian)	96
4.1.1.2. <i>Design</i> (Perancangan)	100
4.1.1.3. <i>Develop</i> (Tahap Pengembangan)	104
4.1.1.4. <i>Disseminate</i> (Tahap Penyebaran).....	116
4.1.2. Deskripsi Kevalidan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan.....	116
4.1.2.1. Analisis Kevalidan Media Pembelajaran Mate- matika Berbasis <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan	117
4.1.3. Deskripsi Kepraktisan Pengembangan Media Pembela- jaran Matematika Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	117
4.1.3.1. Deskripsi Kepraktisan Ditinjau Berdasarkan Penilaian Guru.....	118
4.1.3.2. Deskripsi Kepraktisan Berdasarkan Respon Siswa	120
4.1.4. Deskripsi Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan.....	125
4.1.4.1. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Mate- matika Berbasis <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan pada Uji Coba I.....	125

4.1.4.2. Analisis Efektivitas Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan pada Uji Coba II	128
4.1.5. Pencapaian Waktu Pembelajaran	131
4.1.6. Kriteria Peningkatan Kemampuan Spasial Siswa	133
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	133
4.2.1. Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	134
4.2.2. Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	135
4.2.3. Keefektifan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Macromedia Flash</i>	138
4.2.4. Peningkatan Kemampuan Spasial Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Macromedia Flash</i> yang Dikembangkan.....	140
4.3. Keterbatasan Penelitian	142
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	144
5.1. Kesimpulan	144
5.2. Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA	147

THE
Character Building
 UNIVERSITY