

DAFTAR ISI

Hal

LEMBAR PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.7 Defenisi Operasional	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Penggunaan Media.....	6
2.1.3 Fungsi Media Pada Pembelajaran.....	8
2.1.4 Jenis Media Pembelajaran	8
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran.....	10
2.3 Macromedia Flash 8.....	12
2.3.1 Kelebihan Macromedia Flash 8... ..	13
2.3.2 Area Kerja Macromedia Flash 8	13
2.3 Bangun Datar Segi Empat.....	17
2.4 Penelitian Yang Relevan.....	20
2.5 Kerangka Berpikir... ..	21

BAB III	METODE PENELITIAN	23
	3.1 Jenis Penelitian	23
	3.2 Prosedur Pengembangan	23
	3.2.1 Tahap Analysis	24
	3.2.2 Tahap Design	25
	3.2.3 Tahap Development... ..	25
	3.2.4 Tahap Implementation	26
	3.2.5 Tahap Evaluation	26
	3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	26
	3.4 Subjek dan Objek Penelitian.....	26
	3.5 Instrumen Penelitian.....	26
	3.5.1 Lembar Validasi	27
	3.5.2 Lembar Angket Respon Siswa	28
	3.5.3 Lembar Angket Respon Guru.....	29
	3.6 Teknik Analisis Data.....	30
	3.6.1 Analisis Data Hasil Angket Validasi.....	30
	3.6.2 Analisis Data Angket Kepraktisan	31
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	33
	4.1 Deskripsi Hasil Pengembangan.....	33
	4.1.1 Analysis	33
	4.1.2 Design	33
	4.1.3 Development	38
	4.1.4 Implementation.....	42
	4.1.5 Evaluation	46
	4.2 Pembahasan	46
	4.2.1 Merancang Media Pembelajaran	46
	4.2.2 Hasil Uji Coba.....	48
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN... ..	49
	5.1. Kesimpulan	49
	5.2. Saran.....	49

DAFTAR PUSTAKA..... 50

LAMPIRAN..... 52



THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR TABEL

	<i>Hal</i>
Tabel 2.1 Jenis-Jenis Segiempat.....	18
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrument Untuk Ahli Materi.....	27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media... ..	28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	29
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	29
Tabel 3.5 Analisis Lembar Validasi.....	30
Tabel 3.6 Kriteria Presentase Validasi Bahan Ajar.....	31
Tabel 3.7 Kriteria Jawaban Instrument dengan skala Likert	31
Tabel 3.8 Skala Klasifikasi Kepraktisan.....	32
Tabel 4.1 Hasil Validasi Produk Dilihat Dari Aspek Materi	38
Tabel 4.2 hasil validasi produk dilihat dari aspek media.....	40
Tabel 4.3 Hasil Respon Guru	44
Tabel 4.4 Hasil Respon Siswa.....	45

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale.....	7
Gambar 2.2 Area Kerja pada Macromedia Flash Toolbox	14
Gambar 2.3 Panel Toolbox.....	14
Gambar 2.4 Timeline	15
Gambar 2.5 Panel Color	16
Gambar 2.6 Panel Properties Inspector	17
Gambar 2.7 Pintu, Jendela, Ketupat, Layang-Layang dan Langit- Langit.....	17
Gambar 2.8 Susunan Bangun Datar	18
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	23
Gambar 4.1 Rancangan Flowchart Media Pembelajaran Menggunakan Software Macromedia Flash 8	35
Gambar 4.2 Desain Scane Halaman Awal	36
Gambar 4.3 Desain Frame SK & KD.....	36
Gambar 4.4 Desain Scane Materi	36
Gambar 4.5 Desain Scane Evaluasi	36
Gambar 4.6 Desain Scane Profil.....	37
Gambar 4.7 Revisi I	39
Gambar 4.8 Revisi II.....	42
Gambar 4.8 Dokumentasi saat uji coba media.....	43

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Flowchart.....	53
Lampiran 2. Storyboard.....	54
Lampiran 3. Lembar Evaluasi Oleh Ahli Media.....	57
Lampiran 4. Lembar Evaluasi Oleh Ahli Materi.....	65
Lampiran 5. Lembar Angket Respon Siswa Kelas Kecil	72
Lampiran 6. Lembar Angket Respon Guru	83
Lampiran 7. Lembar Angket Respon Siswa Kelas Besar.....	89
Lampiran 8. Surat Penelitian.....	103
Lampiran 9. Surat Balasan Penelitian.....	104
Lampiran 10. Dokumentasi	105

