

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
Halaman Pengesahan	<i>i</i>
Halaman Pernyataan Orisinalitas	<i>ii</i>
Halaman Persetujuan Publikasi	<i>iii</i>
Riwayat Hidup Penulis	<i>iv</i>
Abstrak	<i>v</i>
Abstrack	<i>vi</i>
Kata Pengantar	<i>vii</i>
Daftar Isi	<i>ix</i>
Daftar Tabel	<i>xii</i>
Daftar Gambar	<i>xiii</i>
Daftar Lampiran	<i>xiv</i>
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Batasan Masalah	10
1.4. Rumusan Masalah	11
1.5. Tujuan Penelitian	11
1.6. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	11
1.7. Manfaat Penelitian	12
1.8. Defenisi Operasional	13
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	15
2.1. Kerangka Teoritis	15
2.1.1. Penelitian dan Pengembangan (<i>Research and Development</i>)	15
2.1.2. Pengertian Media Pembelajaran	16
2.1.3. Fungsi Media Pembelajaran	17

2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran	19
2.1.5. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	20
2.1.6. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	21
2.1.7. Kriteria Media Pembelajaran	21
2.1.8. Prinsip Media Pembelajaran	23
2.1.9. Media Pembelajaran Interaktif	25
2.1.10. <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	27
2.2. Model Pengembangan ADDIE	33
2.3. Kualitas Media Pembelajaran Interaktif yang Dikembangkan	34
2.4. Materi Bangun Ruang Sisi Datar (Prisma)	38
2.5. Penelitian Relevan	41
2.6. Kerangka Berpikir	43
2.6.1. Kevalidan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	44
2.6.2. Kepraktisan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	45
2.6.3. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	45
2.6.3. Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	45
BAB III. METODE PENELITIAN	47
3.1. Jenis Penelitian	47
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	47
3.3. Subjek dan Objek Penelitian	47
3.4. Prosedur Pengembangan	47
3.4.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	48
3.4.2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	49
3.4.3. Tahap <i>Develop</i> (Pengembangan)	50

3.4.4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi/ Penerapan)	50
3.4.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	51
3.5. Instrumen Pengumpulan Data	51
3.5.1. Instrumen Pengumpulan Data Kevalidan Media Pembelajaran	51
3.5.2. Instrumen Pengumpulan Data Kepraktisan Media Pembelajaran	53
3.5.3. Instrumen Pengumpulan Data Keefektifan Media Pembelajaran	54
3.6. Teknik Analisa Data	58
3.6.1. Teknik Analisis Data Validitas Media Pembelajaran ..	58
3.6.2. Teknik Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran	59
3.6.3. Teknik Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran	60
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	62
4.1. Hasil Penelitian	62
4.1.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	62
4.1.2. Tahap <i>Design</i> (Merancang)	66
4.1.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	75
4.1.4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	87
4.1.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	90
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	92
4.3. Keterbatasan Penelitian	101
BAB V. PENUTUP	102
5.1. Kesimpulan	102
5.2. Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN	105

DAFTAR TABEL

	<i>Hal</i>
Tabel 2.1. Aspek Kualitas Produk	35
Tabel 3.1. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Isi Media Pembelajaran ..	52
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Konstruksi Media Pembelajaran	52
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran	53
Tabel 3.4. Kisi-Kisi Instrumen Tes Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif	56
Tabel 3.5. Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	57
Tabel 3.6. Pedoman Menkonversi Skor ke Nilai Standar Berskala Lima	58
Tabel 3.7. Konversi Skor Aspek Kevalidan	59
Tabel 3.8. Penskoran pada Angket	59
Tabel 3.9. Konversi Skor Aspek Kepraktisan	60
Tabel 3.10. Klasifikasi Nilai Hasil Tes Siswa	60
Tabel 4.1. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	64
Tabel 4.2. Nama-nama Validator	76
Tabel 4.3. Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi	76
Tabel 4.4. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media	78
Tabel 4.5. Saran dan Hasil Perbaikan dari Ahli Materi dan Media	80
Tabel 4.6. Hasil Validasi Instrumen Tes Hasil Belajar	84
Tabel 4.7. Saran Perbaikan Instrumen Tes Hasil Belajar	85
Tabel 4.8. Perbaikan Instrumen Tes Hasil Belajar	85
Tabel 4.9. Hasil Kepraktisan Media Oleh Guru	88
Tabel 4.10. Hasil Kepraktisan Media Oleh Siswa	88
Tabel 4.11. Nilai Hasil Tes Siswa	90
Tabel 4.12. Hasil Penilaian Respon Siswa	91

DAFTAR GAMBAR

	<i>Hal</i>
Gambar 2.1. Tampilan awal Program <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	28
Gambar 2.2. Tampilan area kerja <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	29
Gambar 2.3. <i>Stage</i>	30
Gambar 2.4. <i>Panel Timeline</i>	30
Gambar 2.5. Panel Motion Editor	30
Gambar 2.6. Panel Properties	31
Gambar 2.7. <i>Panel Library</i>	31
Gambar 2.8. Panel Tools atau Tools Box	31
Gambar 2.9. Prisma Tegak dan Prisma Miring	39
Gambar 2.10. Prisma Tegak Segitiga dan Jaring-jaringnya	40
Gambar 2.11. Dua Prisma Tegak Segitiga membentuk Balok	40
Gambar 2.12. Kerangka Berpikir	43
Gambar 3.1. Langkah-langkah Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	48
Gambar 4.1. Rancangan <i>Flowchart</i>	67
Gambar 4.2. Tampilan Menu Utama	68
Gambar 4.3. Tampilan Kompetensi	69
Gambar 4.4. Tampilan Materi Prisma	72
Gambar 4.5. Tampilan Contoh Soal	73
Gambar 4.6. Tampilan Quiz	74
Gambar 4.7. Tampilan Profil Pengembang	74

DAFTAR LAMPIRAN

	<i>Hal</i>
Lampiran 1. Lembar Validasi Isi Media Pembelajaran	109
Lampiran 2. Lembar Validasi Konstruk Media Pembelajaran	111
Lampiran 3. Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Guru	113
Lampiran 4. Lembar Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Siswa	115
Lampiran 5. Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	117
Lampiran 6. Lembar Instrumen Tes Hasil Belajar	119
Lampiran 7. Lembar Validasi Soal Tes Hasil Belajar Siswa	120
Lampiran 8. Hasil Validasi Isi Media Pembelajaran Oleh Ahli I	125
Lampiran 9. Hasil Validasi Isi Media Pembelajaran Oleh Ahli II	123
Lampiran 10. Hasil Validasi Isi Media Pembelajaran Oleh Ahli III	125
Lampiran 11. Hasil Validasi Isi Media Pembelajaran Oleh Ahli IV	131
Lampiran 12. Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran Oleh Ahli I	132
Lampiran 13. Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran Oleh Ahli II ...	135
Lampiran 14. Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran Oleh Ahli III ..	137
Lampiran 15. Hasil Validasi Konstruk Media Pembelajaran Oleh Ahli IV ..	139
Lampiran 16. Hasil Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Guru ...	141
Lampiran 17. Hasil Angket Kepraktisan Media Pembelajaran Oleh Siswa ..	142
Lampiran 18. Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran ..	151
Lampiran 19. Hasil Validasi Soal Tes Hasil Belajar Siswa	159
Lampiran 20. Hasil Tes Hasil Belajar Siswa	179
Lampiran 21. Surat Izin Permohonan Observasi	180
Lampiran 22. Surat Izin Balasan Observasi	181
Lampiran 23. Surat Izin Permohonan Penelitian	182
Lampiran 24. Surat Izin Balasan Penelitian	183
Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian	184
Lampiran 26. Media Hasil Pengembangan	186
Lampiran 27. Kemasan Media Dalam Bentuk DVD	192



THE
Character Building
UNIVERSITY