

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	16
1.3 Pembatasan Masalah.....	17
1.4 Rumusan Masalah.....	18
1.5 Tujuan Penelitian	18
1.6 Manfaat Penelitian	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis	20
2.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran Matematika.....	20
2.2 Hakikat Media Pembelajaran Macromedia Flash 8.0	24
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran.....	24
2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	31
2.2.3 Macromedia Flash 8.0.....	32
2.2.4 Area Kerja Macromedia Flash 8.0	33
2.3 Kemampuan Spasial	37
2.3.1 Pengertian Kemampuan Spasial	37
2.3.2 Keterkaitan Antara Kemampuan Spasial dengan Matematika.....	41
2.3.3 Aspek – Aspek Kemampuan Spasial	42
2.4 Model Pembelajaran Berbasis Masalah	45
2.4.1 Definisi Pembelajaran Berbasis Masalah	45
2.4.2 Karakteristik Model Pembelajaran Berbasis Masalah	48
2.4.3 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Berbasis Masalah	50
2.4.4 Teori Belajar Yang Mendukung Model Pembelajaran Berbasis Masalah	52
2.5 Model Pengembangan 4-D Thiagarajan.....	53
2.6 Dimensi Tiga	62
2.7 Kualitas Media Yang dikembangkan	64
2.7.1 Validitas Media Pembelajaran Yang Dikembangkan	64
2.7.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Yang Dikembangkan..	65
2.7.3 Keefektifan Media Pembelajaran Yang Dikembangkan..	66
2.8 Penelitian Yang Relevan	68
2.9 Kerangka Konseptual	72

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian	76
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	76
3.3	Subjek dan Objek Penelitian	76
3.4	Definisi Operasional.....	76
3.5	Prosedur dan Pengembangan Media Pembelajaran	77
3.5.1	Lembar Angket	87
3.5.2	Tes Kemampuan Spasial Siswa	91
3.6	Teknik Analisis Data.....	92
3.6.1	Teknik Analisis Data Validitas RPP dan LKPD.....	92
3.6.2	Teknik Analisis Data Validitas Media Pembelajaran	94
3.6.3	Teknik Analisis Validitas dan Reliabilitas Butir Soal Kemampuan Spasial	96
3.6.4	Teknik Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran ..	99
3.6.5	Teknik Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran ..	100
3.6.6	Teknik Analisis Data Peningkatan Kemampuan Spasial ..	103
3.7	Indikator Keberhasilan Pengembangan Media Pembelajaran....	103

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Penyajian Hasil Penelitian	105
4.1.1	Tahap Define (Pendefenisian)	105
4.1.2	Tahap Design (Rancangan)	110
4.1.3	Tahap Develop (Pengembangan)	112
4.1.3	Tahap Dissaminate (Penyebaran)	134
4.2	Deskripsi Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash	120
4.3	Analisis Uji Coba	121
4.3.1	Uji Coba I.....	121
4.3.1.1	Hasil Uji Coba Tes Awal dan Akhir Kemampuan Spasial Siswa pada Uji Coba I	121
4.3.1.2	Deskripsi Kepraktisan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Uji Coba I.....	124
4.3.1.3	Deskripsi Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Uji Coba I	125
4.3.1.4	Revisi II.....	126
4.3.2	Uji Coba II	127
4.3.2.1	Hasil Uji Coba Tes Awal dan Akhir Kemampuan Spasial Siswa pada Uji Coba II.....	128
4.3.2.2	Deskripsi Kepraktisan Media Pembelajaran Macromedia Flash pada Uji Coba II.....	130
4.3.2.3	Deskripsi Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash pada Uji Coba II.....	131
4.4	Kriteria Peningkatan Kemampuan	134
4.5	Pembahasan.....	142
4.5.1	Keterkaitan Teori Belajar dengan Media Pembelajaran berbasis Pembelajaran Berbasis Masalah	142
4.5.2	Pengembangan Media Pembelajaran	142
4.5.3	Kevalidan Pengembangan Media Pembelajaran	

Matematika Berbantuan Macromedia Flash	144
4.5.4 Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash	146
4.5.5 Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash	148
4.6 Peningkatan Kemampuan Spasial	151

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	153
5.2 Saran	154

DAFTAR PUSTAKA.....	155
----------------------------	------------

