

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan Orisinalitas	iii
Halaman Persetujuan Publikasi	iv
Riwayat Hidup Penulis	v
Abstrak	vi
Abstrack.....	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
Daftar Lampiran	xv
BAB I. Pendahuluan.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Ruang Lingkup Masalah.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Rumusan Masalah	5
1.6. Tujuan Penelitian	5
1.7. Manfaat Penelitian	5
1.8. Defenisi Operasional.....	6
BAB II. Tinjauan Pustaka.....	7
2.1. Belajar.....	7
2.2. Pembelajaran	8
2.3. Media Pembelajaran	8
2.3.1. Pengerian Media Pembelajaran	8
2.3.2. Manfaat Media Pembelajaran	8
2.3.3. Jenis Media Pembelajaran	9

2.4. Media Pembelajaran Berbasis Komputer	9
2.5. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	9
2.5.1. Pengertian Multimedia Pembelajaran Interaktif	9
2.5.2. Komponen Multimedia Pembelajaran Interaktif	10
2.6. Kemampuan Visualisasi	10
2.7. <i>Adobe Flash</i>	11
2.7.1. Pengertian <i>Adobe Flash</i>	11
2.7.2. Ruang Kerja <i>Adobe Flash</i>	11
2.7.3. Tutorial Penggunaan <i>Adobe Flash CS 6</i>	15
2.8. Kerangka Berpikir	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	18
3.2. Populasi dan Sampel Penelitian	18
3.3. Jenis Penelitian	18
3.4. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	18
3.4.1. Analysis (Analisis)	19
3.4.2. Design (Desain).....	20
3.4.3. Development (Pengembangan)	20
3.4.4. Implement (Implementasi)	20
3.4.5. Evaluation (Evaluasi).....	21
3.5. Teknik Pengumpulan Data	21
3.5.1. Instrumen Pengumpulan Data.....	21
3.5.1.1. Instrumen Validasi untuk Ahli Materi	21
3.5.1.2. Instrumen Validasi untuk Ahli Media	22
3.5.1.3. Instrumen Uji Kepraktisan	24
3.5.1.4. Instrumen Uji Keefektifan.....	25
3.6. Analisis Data	25
3.6.1. Analisis Data Validasi Ahli	25
3.6.2. Analisis Data Kepraktisan	27

3.6.3. Analisis Data Keefektifan	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1. Hasil Penelitian	30
4.1.1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	31
4.1.2. Tahap <i>Design</i> (Desain)	33
4.1.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	41
4.1.4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	46
4.1.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	49
4.2. Pembahasan Hasil Penelitian	51
4.2.1 Kevalidan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif <i>Adobe Flash</i> pada Materi Trigonometri	51
4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif <i>Adobe Flash</i> pada Materi Trigonometri	52
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif <i>Adobe Flash</i> pada Materi Trigonometri	53
4.3. Keterbatasan Penelitian	55
BAB V PENUTUP	56
5.1. Kesimpulan	56
5.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60