

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	12
1.3. Batasan Masalah.....	13
1.4. Rumusan Masalah.....	13
1.5. Tujuan Penelitian.....	13
1.6. Manfaat Penelitian.....	14

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teoritis.....	15
2.1.1. Penelitian Pengembangan.....	15
2.1.1.1 Model-model Penelitian Pengembangan.....	17
2.1.1.1.1 Model Borg dan Gall.....	17
2.1.1.1.2 Model Sugiyono.....	18
2.1.1.1.3 Model Sadiman.....	19
2.1.1.1.4 Model Pustekom Dediknas.....	20
2.1.1.2 Media Pembelajaran.....	22
2.1.2.1. Pengertian Media.....	22
2.1.2.2. Media Pembelajaran.....	25
2.1.2.3. Perangkat Pembelajaran.....	26
2.1.2.4. Manfaat dan Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	27
2.1.2.5. Kajian Tentang Media dalam Pembelajaran Matematika.....	33
2.1.3. <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	37
2.1.4. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis.....	40
2.1.5. Model Pengembangan Media Pembelajaran.....	45
2.1.5.1. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa.....	46
2.1.5.2. Perumusan Kompetensi dan Indikator Hasil Belajar.....	46
2.1.5.3. Pengembangan Materi Pembelajaran.....	47
2.1.5.4. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan.....	48
2.1.5.5. Penulisan Naskah.....	48
2.1.6. Penelitian yang Relevan.....	49
2.2. Kerangka Konseptual.....	52
2.2.1 Kevalidan Bahan Media Ajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa.....	53

2.2.2 Kepraktisan Bahan Media Ajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	57
2.2.3 Keefektifan Bahan Media Ajar Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa	59

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian.....	64
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	64
3.3. Subjek & Objek Penelitian	64
3.4. Defenisi Operasional.....	65
3.5. Prosedur dan Rancangan Penelitian	69
3.5.1. Perencanaan Media Pembelajaran.....	71
3.5.1.1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa.....	71
3.5.1.2. Perumusan Kompetensi dan Indikator Hasil Belajar	71
3.5.1.3. Pengembangan Materi	73
3.5.1.4. Perumusan Alat Pengukuran Keberhasilan.....	74
3.5.1.5. Penulisan Naskah	75
3.5.1.6. Produksi Media	75
3.5.1.7. Evaluasi Media Pendidikan	76
3.5.1.7.1. Evaluasi Formatif	76
3.5.1.7.2. Evaluasi Sumatif.....	77
3.6. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	77
3.6.1. Instrumen Kevalidan Bahan Media Ajar	77
3.6.1.1. Penilaian Kevalidan Buku Siswa.....	78
3.6.1.2. Penilaian Kevalidan RPP.....	79
3.6.2. Instrumen Kepraktisan Bahan Media Ajar	81
3.6.3. Instrumen Keefektifan Bahan Media Ajar	83
3.7. Teknik Analisis Data.....	84
3.7.1. Analisis Data Validasi Bahan Media Ajar.....	84
3.7.2. Analisis Data Validasi Instrumen Tes Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis siswa.....	87
3.7.3. Analisis Data Statistik Deskriptif	88
3.8. Indikator Keberhasilan Bahan Media Ajar	95

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	97
4.2. Deskripsi Tahap Pengembangan Perangkat Pembelajaran	98
4.2.1. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa	98
4.2.1.1. Analisis Siswa.....	98
4.2.1.2. Analisis Karakteristik Siswa	101
4.2.2. Analisis Perumusan Kompetensi dan Indikator Hasil Belajar	102
4.2.3. Analisis Pengembangan Materi Pembelajaran	106
4.2.3.1. Analisis Kebutuhan Media.....	108
4.2.3.2. Analisis Kebutuhan Teknologi.....	108
4.2.3.3. Mengembangkan Media Pembelajaran <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	108
4.2.4. Analisis Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan	110
4.2.5. Penulisan Naskah	110
4.2.5.1. <i>Design</i> (Perancangan).....	111

4.2.5.2. <i>Develop</i> (Pengembangan)	113
4.3. Tahap Produksi.....	113
4.3.1. <i>Design</i> Struktur Navigasi	113
4.3.1.1. Struktur Navigasi Menu Utama	113
4.3.1.2. Struktur Navigasi Materi	115
4.3.1.3. Desain <i>Storyboard</i>	116
4.3.1.4. Desain <i>Interface</i>	118
4.3.1.5. Pengumpulan Bahan	120
4.4. Tahap Pembuatan (Assembly).....	121
4.4.1. Pembuatan Objek dan <i>Background</i>	121
4.4.2. Tahap Pembuatan Tombol Navigasi	122
4.4.3. Tahap Pemograman atau <i>Actionscript</i>	122
4.4.4. Test Movie dan Publish	130
4.4.5. Tampilan Hasil.....	130
4.4.5.1. Tampilan <i>login</i> atau Masuk	130
4.4.5.2. Tampilan Menu Utama	131
4.4.5.3. Tampilan Menu Materi Pembelajaran.....	131
4.4.5.4. Tampilan Menu Video Pembelajaran.....	132
4.4.5.5. Tampilan Evaluasi Pembelajaran	133
4.4.5.6. Tampilan Bantuan Media Pembelajaran	134
4.4.5.7. Tampilan Profil Media Pembelajaran	135
4.5 Tes Uji Coba	135
4.5.1. Pengujian dengan Menggunakan Metode <i>Blackbox</i>	136
4.5.1.1. Pengujian <i>Login</i>	137
4.5.1.2. Pengujian Menu Utama.....	137
4.5.1.3. Pengujian Menu Materi	138
4.5.1.4. Pengujian Menu Video.....	139
4.5.1.5. Pengujian Menu Evaluasi	139
4.5.1.6. Pengujian Menu Bantuan	139
4.5.1.7. Pengujian Menu Profil	140
4.5.1.8. Pengujian Tombol Keluar	140
4.5.1.9. Pengujian Sound	140
4.6 Uji Produk.....	140
4.6.1. Uji Validitas	140
4.6.2. Uji Kepraktisan	142
4.6.3. Uji Efektivitas	143
4.6.4. Kesimpulan Pengujian	144
4.7. Produk Siap Dimanfaatkan.....	144
4.8. Hasil Pencapaian Persentase Waktu Ideal Aktivitas Siswa.....	145
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	148
5.2. Saran	148
DAFTAR PUSTAKA	150