

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	ii
RIWAYAT HIDUP.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.7 Defenisi Operasional	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1. Media Pembelajaran	10
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	10
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	11
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.1.5 Kriteria Kualitas Media Pembelajaran	14
2.2 Teori Psikologi Kognitif.....	15
2.3. Macromedia Flash	21
2.4. Segiempat	26
2.4.1 Pengertian Segiempat	26
2.4.2 Sifat-sifat Segiempat	27

2.5	Model Pengembangan	30
2.6	Penelitian Relevan	32
2.7.	Kerangka Berpikir	33
2.7.1	Kevalidan Media Pembelajaran Matematika berbasis <i>Macromedia</i> <i>Flash 8</i>	35
2.7.2	Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika berbasis <i>Macromedia</i> <i>Flash 8</i>	35
2.7.3	Keefektifan Media Pembelajaran Matematika berbasis <i>Macromedia</i> <i>Flash 8</i>	35
BAB III METODE PENELITIAN.....		37
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.2	Subjek dan Objek Penelitian	37
3.3	Jenis Penelitian	37
3.4	Prosedur Pengembangan	37
3.5	Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1	Observasi	41
3.5.2	Wawancara	41
3.5.3	Angket	41
3.5.3.1	Lembar Validasi.....	41
3.5.3.2	Lembar Kepraktisan Media Pembelajaran.....	42
3.5.3.3	Lembar Keefektifan Media Pembelajaran	44
3.6	Teknik Analisis Data	47
3.6.1	Analisis Data Validasi Ahli Media dan Materi	47
3.6.2	Analisis Data Kepraktisan Media Pembelajaran	48
3.6.3	Analisis Data Keefektifan Media Pembelajaran.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Hasil Penelitian	52
4.1.1	Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Macromedia Flash 8	52
4.1.1.1	Define (Pendefinisian)	52
4.1.1.2	Design (Desain)	55
4.1.1.3	Develop (Pengembangan).....	58

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	77
4.2.1 Kevalidan Media Pembelajaran Matematika berbasis <i>Macromedia</i> <i>Flash 8</i> Soal Pre-Tes, dan Soal Ketuntasan Hasil Belajar Siswa ...	77
4.2.2 Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika berbasis <i>Macromedia</i> <i>Flash 8</i>	78
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran Matematika berbasis <i>Macromedia</i> <i>Flash 8</i>	79
4.3 Diskusi Hasil Penelitian	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN	89