

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1 Hasil Belajar.....	9
2.1.2 Media Pembelajaran.....	15
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	20
2.1.4 Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash CS6</i>	22
2.1.5 Materi Matematika	27
2.2 Penelitian Relevan.....	35
2.3 Kerangka Konseptual	37
2.4 Hipotesis Penelitian.....	39
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Jenis Penelitian.....	40
3.2 Tempat Dan Waktu Penelitian	40
3.3 Prosedur dan Rancangan Penelitian	41

3.3.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	41
3.3.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	41
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	41
3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	42
3.3.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	42
3.4 Subjek Dan Objek Penelitian	42
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	43
3.5.1 Wawancara	43
3.5.2 Angket.....	43
3.5.3 Observasi	43
3.5.4 Tes.....	44
3.5.5 Dokumentasi	44
3.6 Instrumen Penelitian.....	44
3.6.1 Pedoman Wawancara.....	45
3.6.2 Angket.....	45
3.6.3 Lembar observasi.....	46
3.6.4 Soal	47
3.6.5 Dokumentasi	50
3.7 Teknik Analisis Data.....	50
3.7.1 Uji Validitas Media Pembelajaran Interaktif	50
3.7.2 Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif.....	51
3.7.3 Uji Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif	52
3.8 Jadwal Penelitian.....	53
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	54
4.2 Pembahasan.....	81
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	87
 DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	92
RIWAYAT HIDUP	139