

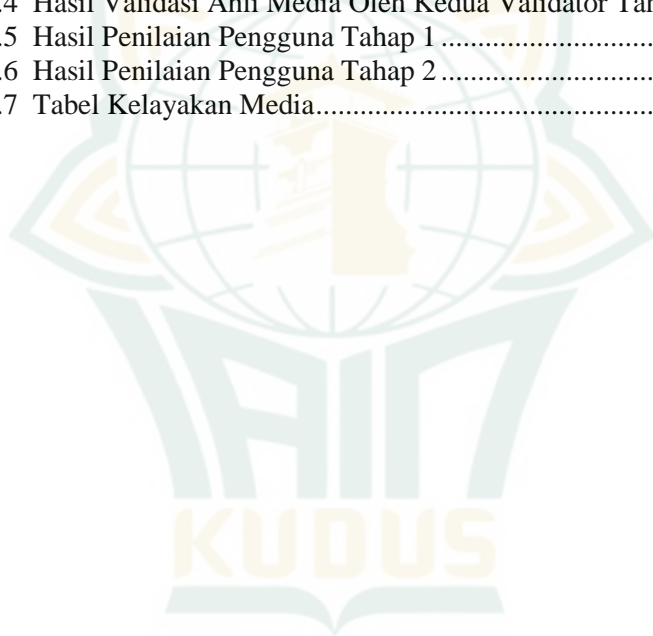
DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
PENGESAHAN MUNAQOSYAH.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Pengembangan	8
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	8
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
b. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif.....	9
c. Manfaat Multimedia Interaktif	10
3. Adobe Flash CS6	11
a. Pengertian Adobe Flash CS6.....	11
b. Kelebihan Adobe Flash CS6	12
c. Ruang Kerja Adobe Flash CS6	12
4. Etnomatematika	13
5. Materi Pythagoras	15
B. Penelitian yang Relevan	22
C. Kerangka Berpikir	27
D. Pertanyaan Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	31
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	31
B. Prosedur Pengembangan	31
C. Instrumen Penelitian.....	33
D. Desain Uji Coba Produk.....	36

E. Subjek Uji Coba Produk.....	36
F. Teknik Pengumpulan Data	36
G. Teknik Analisis Data	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Hasil Penelitian.....	39
1. Pengembangan Produk.....	39
a. <i>Analysis</i> (Analisis).....	39
b. <i>Design</i> (Desain)	41
c. <i>Development</i> (Pengembangan)	55
d. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	60
e. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	62
2. Kelayakan Produk	64
B. Pembahasan	71
1. Pengembangan Produk.....	71
2. Kelayakan Produk.....	72
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan.....	75
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi	16
Tabel 2.2	<i>Triple Pythagoras</i>	17
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Untuk Ahli Media	33
Tabel 3.2	Kisi-Kisi Untuk Ahli Materi.....	34
Tabel 3.3	Kisi-Kisi Untuk Siswa.....	35
Tabel 3.4	Kriteria Penilaian Ideal.....	37
Tabel 3.5	Kriteria Penilaian.....	38
Tabel 4.1	KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi	40
Tabel 4.2	Hasil Validasi Ahli Materi Oleh Kedua Validator	65
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media Oleh Kedua Validator Tahap 1	65
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Media Oleh Kedua Validator Tahap 2....	66
Tabel 4.5	Hasil Penilaian Pengguna Tahap 1	67
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Pengguna Tahap 2	68
Tabel 4.7	Tabel Kelayakan Media.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang Kerja <i>Adobe Flash CS6</i>	13
Gambar 2.2 Bukti Teorema Pythagoras	17
Gambar 2.3 Segitiga Siku-Siku 1	17
Gambar 2.4 Segitiga Sama Sisi	18
Gambar 2.5 Segitiga Siku-Siku 2	18
Gambar 2.6 Segitiga Siku-Siku 3	19
Gambar 2.7 Segitiga Siku-Siku 4	20
Gambar 2.8 Segitiga Siku-Siku 5	20
Gambar 2.9 Rumah Adat Kudus.....	21
Gambar 2.10 Bagian Depan Atap Rumah Adat Kudus	21
Gambar 2.11 Bagian Kerangka Berpikir	29
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Epyth (Etnomatematika Pythagoras).....	41
Gambar 4.2 <i>Storyboard</i> Tampilan Awal	42
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Tampilan Masuk	43
Gambar 4.4 <i>Storyboard</i> Menu Utama	44
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> Petunjuk	45
Gambar 4.6 <i>Storyboard</i> KD dan IPK	47
Gambar 4.7 <i>Storyboard</i> Materi.....	48
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> Kuis.....	50
Gambar 4.9 <i>Storyboard</i> Nilai Kuis.....	51
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> Pembahasan Kuis.....	52
Gambar 4.11 <i>Storyboard</i> Profil	54
Gambar 4.12 Tampilan Awal	55
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama.....	56
Gambar 4.14 Petunjuk.....	56
Gambar 4.15 KD dan IPK	57
Gambar 4.16 Materi.....	58
Gambar 4.17 Kuis.....	59
Gambar 4.18 Pembahasan Kuis.....	59
Gambar 4.19 Profil	60
Gambar 4.20 Gambar Sebelum Menu Diubah	63
Gambar 4.21 Gambar Setelah Diubah.....	63