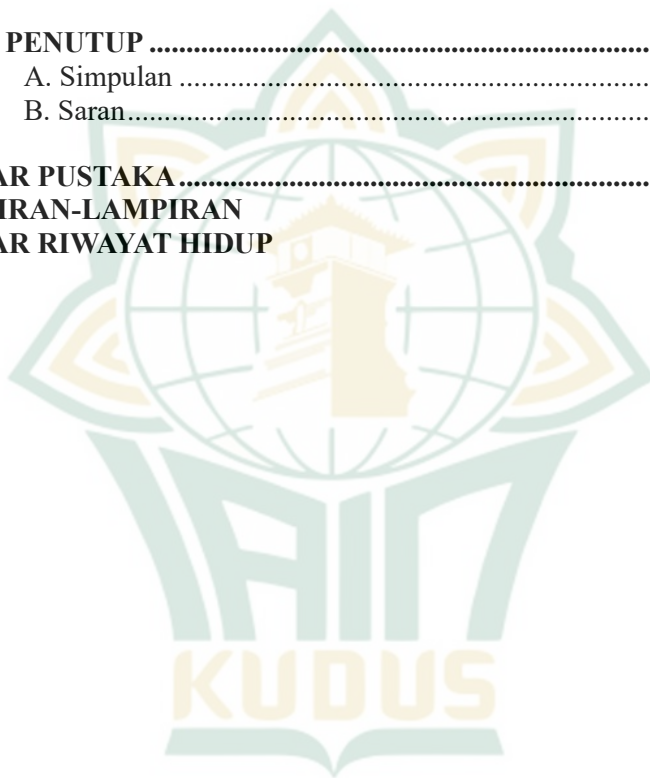


DAFTAR ISI

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 GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
A. Deskripsi Teori	15
1. Media Pembelajaran	15
2. <i>Adobe Animate CC</i>	21
3. Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i>	24
4. Koordinat Kartesius	28
B. Penelitian Terdahulu	34
C. Kerangka Berpikir	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Model Pengembangan	41
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Uji Coba Produk.....	47
1. Desain Uji Coba.....	47
2. Subjek Uji Coba.....	48
3. Jenis Data.....	48
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	49
5. Teknik Analisis Data	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Penelitian	57
B. Hasil Pengembangan	65
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	66
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	69
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	94
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	106
C. Pembahasan Produk Akhir	106
BAB V PENUTUP	113
A. Simpulan	113
B. Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Cone Experience (Piramida Pengalaman) oleh Edgar Dale	17
Gambar 2. 2 Halaman Utama Adobe Animate CC	23
Gambar 2. 3 Halaman Kerja Adobe Animate CC	23
Gambar 2. 4 Unsur-unsur Bidang Kartesius	29
Gambar 2. 5 Rasi Bintang pada Bidang Koordinat Kartesius	30
Gambar 2. 6 Denah pada Bidang Koordinat Kartesius	31
Gambar 2. 7 Posisi Garis pada Bidang Kartesius	33
Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir Penelitian	40
Gambar 3. 1 Langkah-Langkah Prosedur Penelitian 4D	47
Gambar 4. 1 Halaman Intro	57
Gambar 4. 2 Halaman Dashboard	58
Gambar 4. 3 Halaman Profil Pengembang	58
Gambar 4. 4 Halaman Petunjuk	59
Gambar 4. 5 Halaman KD dan Indikator	59
Gambar 4. 6 Halaman Materi	60
Gambar 4. 7 Tampilan RME Konteks Peta	60
Gambar 4. 8 Tampilan RME Konteks Tata Surya	61
Gambar 4. 9 Tampilan Pengkategorian Pokok Pembahasan Materi..	61
Gambar 4. 10 Game Posisi Titik Terhadap Sumbu Part 1	62
Gambar 4. 11 Game Posisi Titik Terhadap Titik Asal Part 1	62
Gambar 4.12 Game Posisi Titik Terhadap Titik Tertentu Part 1	62
Gambar 4. 13 Halaman Video Pembelajaran Per Sub Bab	63
Gambar 4. 14 Halaman Awal Kuis	63
Gambar 4. 15 Halaman Soal Kuis	64
Gambar 4. 16 Halaman Pembahasan Kuis	64
Gambar 4. 17 Halaman Game	65
Gambar 4. 18 Kuis Pada Game	65
Gambar 4. 19 Buku Paket Kelas VIII Semester Gasal	67
Gambar 4. 20 Buku LKS Kelas VIII Semester Gasal	67
Gambar 4. 21 Flowchart Aplikasi Ordika	73
Gambar 4. 22 Storyboard Intro	74
Gambar 4. 23 Storyboard Dashboard	74
Gambar 4. 24 Storyboard Profil Pengembang	75
Gambar 4. 25 Storyboard Petunjuk, KD dan Indikator	76
Gambar 4. 26 Storyboard Materi	76
Gambar 4. 27 Storyboard Sub Bab 1	77
Gambar 4. 28 Storyboard Sub Bab 2 dan 3	78
Gambar 4. 29 Storyboard Awal Kuis	79
Gambar 4. 30 Storyboard Soal Kuis	79

Gambar 4. 31 Storyboard Hasil Kuis.....	80
Gambar 4. 32 Storyboard Halaman Pembahasan	81
Gambar 4. 33 Storyboard Petunjuk Game.....	81
Gambar 4. 34 Storyboard Penentuan Jumlah Pemain	82
Gambar 4. 35 Storyboard Halaman Utama Game	83
Gambar 4. 36 Storyboard Pop Up Giliran Pemain	84
Gambar 4. 37 Storyboard Pop Up Kuis Game	84
Gambar 4. 38 Storyboard Pop Up Hasil Kuis	85
Gambar 4. 39 Storyboard Pop Up Game Selesai.....	86
Gambar 4. 40 Prototype UI Loading Process	87
Gambar 4. 41 Prototype UI Halaman Masuk	87
Gambar 4. 42 Prototype UI Dashboard	88
Gambar 4. 43 Prototype UI Profil Pengembang.....	88
Gambar 4. 44 Prototype UI Petunjuk	89
Gambar 4. 45 Prototype UI Halaman KD dan Indikator	89
Gambar 4. 46 Prototype UI Materi	90
Gambar 4. 47 Prototype UI Sub Bab Posisi Titik.....	91
Gambar 4. 48 Prototype UI Sub Bab Posisi Garis.....	91
Gambar 4. 49 Prototype UI Awal Kuis	92
Gambar 4. 50 Prototype UI Pembahasan Kuis	92
Gambar 4. 51 Prototype UI Petunjuk Penggunaan Game	93
Gambar 4. 52 Prototype UI Atur Pemain	93
Gambar 4. 53 Prototype UI Halaman Game.....	93
Gambar 4. 54 Desain Logo Aplikasi Ordika	94
Gambar 4. 55 Halaman Materi Sebelum Revisi	96
Gambar 4. 56 Halaman Materi Setelah Revisi	96
Gambar 4. 57 Game Titik Terhadap Sumbu Part 1	97
Gambar 4. 58 Game Titik Terhadap Titik Asal Part 1	97
Gambar 4. 59 Game Titik Terhadap Titik Tertentu Part 1	97
Gambar 4. 60 Halaman Petunjuk Sebelum Revisi.....	99
Gambar 4. 61 Halaman Petunjuk Setelah Revisi.....	100

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Andreson	18
Tabel 2. 2 Klasifikasi Media Pembelajaran Menurut Arsyad	19
Tabel 2. 3 Pembagian Kuadran	30
Tabel 2. 4 Posisi Titik pada Rasi Bintang	31
Tabel 2. 5 Posisi Tempat pada Bidang Koordinat Kartesius	32
Tabel 2. 6 Posisi Garis pada Bidang Kartesius	33
Tabel 2. 7 Perbedaan Produk Graceota dengan Produk Peneliti	35
Tabel 2. 8 Perbedaan Produk Hayat dengan Produk Peneliti	36
Tabel 2. 9 Perbedaan Produk Saniriati, dkk dengan Produk Peneliti	38
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	49
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	50
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan Aplikasi	51
Tabel 3. 4 Pedoman Skala Likert	52
Tabel 3. 5 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran	53
Tabel 3. 6 Kriteria Kepraktisan Media Pembelajaran	55
Tabel 4. 1 Penentuan Fitur Aplikasi Ordika	71
Tabel 4. 2 Subjek Uji Kelayakan	94
Tabel 4. 3 Hasil Uji Kelayakan Materi Tahap 1	95
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kelayakan Materi Tahap 2	98
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kelayakan Media Tahap 1	98
Tabel 4. 6 Hasil Uji Kelayakan Media Tahap 2	100
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Angket Kepraktisan	101
Tabel 4. 8 Hasil Uji Reliabilitas Angket Kepraktisan	102
Tabel 4. 9 Ringkasan SPSS Hasil Uji Reliabilitas	104
Tabel 4. 10 Hasil SPSS Uji Reliabilitas	104
Tabel 4. 11 Hasil Uji Kepraktisan Skala Kecil	105
Tabel 4. 12 Hasil Uji Kepraktisan Skala Besar	105