

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN MUNAQOSYAH.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN ABSTRAK.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Media Pembelajaran.....	8
2. <i>Adobe Flash</i>	17
3. Materi Gerak Lurus.....	18
B. Penelitian Terdahulu.....	22
C. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan.....	25
C. Uji Coba Produk.....	28

	D. Instrumen Pengumpul Data	29
	E. Teknik Analisis Data	30
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	34
	1. Potensi dan Masalah.....	34
	2. Pengumpulan Data atau Informasi.....	35
	3. Desain Produk.....	35
	4. Validasi Desain.....	45
	5. Revisi Desain.....	48
	6. Uji Coba Produk	51
	7. Revisi Desain.....	52
	B. Pembahasan	54
	1. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash</i> pada Materi Gerak Lurus Kelas VIII MTs Miftahul Huda.....	54
	2. Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash</i> pada Materi Gerak Lurus Kelas VIII MTs Miftahul Huda.....	57
	3. Respon Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis <i>Adobe Flash</i> pada Materi Gerak Lurus Kelas VIII MTs Miftahul Huda.....	61
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Simpulan.....	63
	B. Saran.....	63
 DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		
DAFTAR RIWAYAT PENDIDIKAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Terdahulu	22
Tabel 3.1	Jawaban Angket dengan Skala <i>Likert</i>	31
Tabel 3.2	Kriteria Presentase Kelayakan Produk.....	32
Tabel 3.3	Kriteria Kelayakan Produk.....	32
Tabel 3.4	Kriteria Penskoran Penilaian Siswa.....	33
Tabel 4.1	Pembuatan <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4.2	Desain Media Menggunakan <i>CoreldrawX7</i>	41
Tabel 4.3	Hasil Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4.4	Hasil Validasi Ahli Materi	47
Tabel 4.5	Revisi Produk oleh Ahli Media dan Ahli Materi.....	49
Tabel 4.6	Hasil Respon Siswa	51
Tabel 4.7	Hasil Penilaian Guru.....	52
Tabel 4.8	Revisi Produk oleh Guru.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Ilustrasi Model ASSURE	15
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir	24
Gambar 3.1	Langkah-langkah <i>Metode Research and Development</i> (R&D).....	26
Gambar 4.1	Tampilan <i>Storyboard</i> Intro.....	36
Gambar 4.2	Tampilan <i>Storyboard</i> Menu	36
Gambar 4.3	Tampilan <i>Storyboard</i> Materi.....	37
Gambar 4.4	Tampilan <i>Storyboard</i> Materi Grafik.....	37
Gambar 4.5	Tampilan <i>Storyboard</i> Evaluasi.....	37
Gambar 4.6	Tampilan <i>Storyboard</i> Hasil Evaluasi	38
Gambar 4.7	Struktur Navigasi.....	38
Gambar 4.8	Bahan Produk	39
Gambar 4.9	Bahan Produk	40
Gambar 4.10	Bahan Produk	40
Gambar 4.11	Tampilan Start dari <i>Coreldraw</i>	41
Gambar 4.12	Tampilan Menu dari <i>Coreldraw</i>	41
Gambar 4.13	Tampilan Materi dari <i>Coreldraw</i>	42
Gambar 4.14	Tampilan Materi dari <i>Coreldraw</i>	42
Gambar 4.15	Tampilan Awal Evaluasi dari <i>Coreldraw</i>	42
Gambar 4.16	Tampilan Soal dari <i>Coreldraw</i>	43
Gambar 4.17	Tampilan Hasil Akhir Evaluasi dari <i>Coreldraw</i>	43
Gambar 4.18	Tampilan Pembahasan Evaluasi dari <i>Coreldraw</i>	43
Gambar 4.19	Tampilan Awal <i>Adobe Flash</i>	44
Gambar 4.20	Tampilan Proses Memasukkan <i>Code</i>	44
Gambar 4.21	Proses Eksport <i>Adobe Flash</i>	45
Gambar 4.22	Grafik Validasi Ahli Media.....	47
Gambar 4.23	Grafik Validasi Ahli Materi	48
Gambar 4.24	Grafik Respon Siswa	52
Gambar 4.25	Grafik Penilaian Guru.....	53