

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	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	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Manfaat Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PENELITIAN	9
A. Kajian Teori	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Multimedia Interaktif.....	14
3. <i>Microsoft PowerPoint 2010</i>	17
4. Materi Perbandingan.....	20
B. Penelitian yang Relevan	23
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Pertanyaan Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	30
B. Prosedur Pengembangan	30
C. Desain Uji Coba Produk.....	34
D. Subjek Uji Coba Produk.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data	34
F. Instrumen Penelitian	35
G. Teknik Analisis Data.....	37

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Penelitian	41
B. Kelayakan Produk.....	59
C. Pembahasan	65
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Soal membandingkan dua besaran dengan satuan berbeda.....	21
Tabel 2.2.	Penyelesaian soal perbandingan berbalik nilai	23
Tabel 3.1.	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	35
Tabel 3.2.	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi	36
Tabel 3.3.	Kisi-kisi Lembar Penilaian Pengguna	37
Tabel 3.4.	Kriteria Penilaian Ideal	38
Tabel 3.5.	Kriteria Kategori Penilaian.....	40
Tabel 4.1.	Hasil Validasi Ahli Materi	60
Tabel 4.2.	Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	61
Tabel 4.3.	Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	61
Tabel 4.4.	Hasil uji coba produk skala kecil.....	62
Tabel 4.4.	Hasil uji coba pemakaian produk	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Kerangka Berpikir.....	28
Gambar 3.1	Langkah-Langkah Penggunaan Metode R&D.....	31
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i>	42
Gambar 4.2.	<i>Storyboard</i> Tampilan Awal.....	43
Gambar 4.3.	<i>Storyboard</i> Menu Utama.....	43
Gambar 4.4.	<i>Storyboard</i> Petunjuk	44
Gambar 4.5.	<i>Storyboard</i> KD, Indikator, Tujuan	44
Gambar 4.6.	<i>Storyboard</i> Materi	45
Gambar 4.7.	<i>Storyboard</i> Kuis	45
Gambar 4.8.	<i>Storyboard</i> Profil	46
Gambar 4.9.	Tampilan Awal	46
Gambar 4.10.	Tampilan Menu Utama	47
Gambar 4.11.	Petunjuk Penggunaan	47
Gambar 4.12.	Kompetensi Dasar	48
Gambar 4.13.	Indikator.....	48
Gambar 4.14.	Tujuan Pembelajaran.....	49
Gambar 4.15.	Materi Pembelajaran	49
Gambar 4.16.	Kuis.....	50
Gambar 4.17.	Profil Pengembang.....	50
Gambar 4.18.	Tampilan Warna <i>Background</i> Materi Sebelum Revisi.....	52
Gambar 4.19.	Tampilan Warna <i>Background</i> Materi Setelah Revisi	53
Gambar 4.20.	Tampilan Judul Menu Sebelum Revisi.....	53
Gambar 4.21.	Tampilan Judul Menu Setelah Revisi.....	54
Gambar 4.22.	Tampilan Jenis Huruf Media Sebelum Revisi	54
Gambar 4.23.	Tampilan Jenis Huruf Media Setelah Revisi	55
Gambar 4.24.	Tampilan Nama Tombol “Pendahuluan” Sebelum Revisi.....	55
Gambar 4.25.	Tampilan Nama Tombol “Pendahuluan” Setelah Revisi	56
Gambar 4.26.	Tampilan Penyampaian Materi Sebelum Revisi.....	56
Gambar 4.27.	Tampilan Penyampaian Materi Setelah Revisi	57
Gambar 4.28.	Tampilan Kuis Sebelum Revisi	57
Gambar 4.29.	Tampilan Kuis Setelah Revisi	58
Gambar 4.30.	Tampilan Setelah Revisi Ditambah Pembahasan Soal	58
Gambar 4.31.	Grafik Perbandingan Hasil Validasi Ahli Media.....	62
Gambar 4.32.	Grafik Perbandingan Kelayakan Produk	65