

DAFTAR ISI

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
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Sistematika Penulisan	9
BAB II PEMBAHASAN	11
A. Kajian Teori	11
1. Penelitian Pengembangan	11
2. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12
b. Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran.....	14
c. Fungsi Media Pembelajaran	15
d. Manfaat Media Pembelajaran	16
3. Multimedia Interaktif	17
4. <i>Articulate Storyline 3</i>	18
a. Pengertian <i>Articulate Storyline 3</i>	18
b. Istilah Penting dalam <i>Articulate Storyline 3</i>	19
c. Kelebihan dan Kekurangan <i>Articulate Storyline 3</i>	21
5. Penilaian Kualitas Media	22
6. Materi Trigonometri.....	25
B. Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir.....	31
D. Pertanyaan Penelitian	33

BAB III METODE PENELITIAN.....	34
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	34
B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	34
1. Tahap <i>Analysis</i>	34
2. Tahap <i>Design</i>	35
3. Tahap <i>Development</i>	36
4. Tahap <i>Implementation</i>	37
5. Tahap <i>Evaluation</i>	37
C. Desain Uji Coba Produk.....	37
D. Subjek Uji Coba Produk.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data	38
1. Jenis Data.....	38
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	46
B. Kualitas Media Pembelajaran.....	89
C. Pembahasan.....	94
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	99
A. Kesimpulan	99
B. Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kompetensi Dasar Materi Trigonometri.....	26
Tabel 3.1	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Materi.....	39
Tabel 3.2	Kisi-kisi Lembar Validasi Ahli Media	39
Tabel 3.3	Kisi-kisi Lembar Angket Kepraktisan.....	40
Tabel 3.4	Kisi-kisi Lembar Angket Keefektifan	41
Tabel 3.5	Kriteria Penskoran Data Validasi	42
Tabel 3.6	Konversi Skor Menjadi Nilai	43
Tabel 3.7	Kriteria Pengambilan Keputusan.....	44
Tabel 3.8	Kriteria Penskoran Data Kepraktisan dan Keefektifan	44
Tabel 3.9	Kualifikasi Kepraktisan dan Keefektifan	45
Tabel 4.1	Hasil Perhitungan Data Validasi Media PA MANTRI Oleh Ahli Materi.....	74
Tabel 4.2	Hasil Perhitungan Data Validasi Media PA MANTRI Oleh Ahli Media Tahap 1.....	76
Tabel 4.3	Hasil Perhitungan Data Validasi Media PA MANTRI Oleh Ahli Media Tahap 2.....	78
Tabel 4.4	Hasil Validasi Media PA MANTRI Oleh Ahli Materi	89
Tabel 4.5	Hasil Validasi Media PA MANTRI Oleh Ahli Media Tahap 1	90
Tabel 4.6	Hasil Validasi Media PA MANTRI Oleh Ahli Media Tahap 2	90
Tabel 4.7	Hasil Angket Respon Kepraktisan Media PA MANTRI Oleh Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	91
Tabel 4.8	Hasil Angket Respon Kepraktisan Media PA MANTRI Oleh Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar	92
Tabel 4.9	Hasil Angket Respon Kepraktisan Media PA MANTRI Oleh Guru Matematika	92
Tabel 4.10	Hasil Angket Respon Keefektifan Media PA MANTRI Oleh Peserta Didik Uji Coba Kelompok Kecil.....	93
Tabel 4.11	Hasil Angket Respon Keefektifan Media PA MANTRI Oleh Peserta Didik Uji Coba Kelompok Besar	93
Tabel 4.12	Hasil Angket Respon Keefektifan Media PA MANTRI Oleh Guru Matematika	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan Awal <i>Articulate Storyline 3</i>	19
Gambar 2.2	Tampilan Lembar Kerja.....	19
Gambar 2.3	Tampilan <i>Story View</i>	20
Gambar 2.4	Jenis <i>Slide</i>	20
Gambar 2.5	Contoh Tampilan <i>Base Layer</i>	21
Gambar 2.6	Kerangka Pembuatan Media Menggunakan <i>Articulate Storyline 3</i>	21
Gambar 2.7	Kerangka Berpikir	32
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> PA MANTRI.....	49
Gambar 4.2	<i>Storyboard Intro</i> PA MANTRI	51
Gambar 4.3	<i>Storyboard Login</i> PA MANTRI	51
Gambar 4.4	<i>Storyboard Layer Main Menu</i>	52
Gambar 4.5	<i>Storyboard</i> Halaman Menu Materi	53
Gambar 4.6	<i>Storyboard</i> Halaman Pendahuluan	54
Gambar 4.7	<i>Storyboard</i> Halaman Hakikat dan Urgensi Trigonometri.....	54
Gambar 4.8	<i>Storyboard</i> Halaman Video Pendahuuan Trigonometri.....	55
Gambar 4.9	<i>Storyboard</i> Halaman Materi	56
Gambar 4.10	<i>Storyboard</i> Contoh Materi.....	56
Gambar 4.11	<i>Storyboard</i> Halaman <i>Game</i>	57
Gambar 4.12	<i>Storyboard</i> Halaman <i>Game</i> TTS PA MANTRI.....	57
Gambar 4.13	<i>Storyboard Layer</i> Soal <i>Game</i> TTS PA MANTRI.....	58
Gambar 4.14	<i>Storyboard</i> Halaman <i>Game</i> Petualangan PA MANTRI.....	58
Gambar 4.15	<i>Storyboard Layer</i> <i>Feedback</i> TTS PA MANTRI.....	59
Gambar 4.16	<i>Storyboard</i> Halaman Kuis	59
Gambar 4.17	<i>Storyboard</i> Kuis <i>Pick One</i>	60
Gambar 4.18	<i>Storyboard</i> Kuis <i>Drag and Drop</i>	60
Gambar 4.19	<i>Storyboard Layer</i> <i>Feedabck</i> Kuis	61
Gambar 4.20	<i>Storyboard</i> Halaman <i>Results</i>	61
Gambar 4.21	<i>Storyboard</i> Halaman Lihat Kunci.....	62
Gambar 4.22	<i>Storyboard Layer</i> Kunci Jawaban.....	62
Gambar 4.23	<i>Storyboard</i> Halaman Informasi Media	63
Gambar 4.24	<i>Storyboard</i> Halaman Identitas Pengembang	63
Gambar 4.25	<i>Prototype</i> Halaman <i>Intro</i> PA MANTRI.....	64
Gambar 4.26	<i>Prototype</i> Halaman <i>Login</i> PA MANTRI	64
Gambar 4.27	<i>Prototype Layer</i> <i>Main Menu</i>	65
Gambar 4.28	<i>Prototype</i> Halaman Menu Materi	65
Gambar 4.29	<i>Prototype</i> Halaman Kompetensi Trigonometri.....	66

Gambar 4.30	<i>Prototype</i> Halaman Hakikat dan Urgensi Trigonometri.....	66
Gambar 4.31	<i>Prototype</i> Halaman Video Pendahuluan Trigonometri.....	66
Gambar 4.32	<i>Prototype</i> Halaman Materi	67
Gambar 4.33	<i>Prototype Layer</i> Materi	67
Gambar 4.34	<i>Prototype</i> Halaman Contoh Materi.....	67
Gambar 4.35	<i>Prototype</i> Halaman <i>Game</i>	68
Gambar 4.36	<i>Prototype</i> Halaman <i>Game</i> Teka-Teki Silang	68
Gambar 4.37	<i>Prototype Layer</i> Soal <i>Game</i> Teka-Teki Silang	68
Gambar 4.38	<i>Prototype</i> Halaman <i>Game</i> Petualangan	69
Gambar 4.39	<i>Prototype Layer Feedback Game</i> TTS Jawaban Salah.....	69
Gambar 4.40	<i>Prototype Layer Feedback Game</i> TTS Jawaban Benar	70
Gambar 4.41	<i>Prototype</i> Halaman Kuis	70
Gambar 4.42	<i>Prototype</i> Kuis <i>Pick One</i>	70
Gambar 4.43	<i>Prototype</i> Kuis <i>Drag and Drop</i>	71
Gambar 4.44	<i>Prototype Layer Feedback</i> Kuis	71
Gambar 4.45	<i>Prototype</i> Halaman <i>Results</i>	72
Gambar 4.46	<i>Prototype</i> Halaman <i>Review</i> Kuis	72
Gambar 4.47	<i>Prototype</i> Halaman Kunci Jawaban.....	72
Gambar 4.48	<i>Prototype Layer</i> Kunci Jawaban.....	73
Gambar 4.49	<i>Prototype</i> Halaman Informasi Media.....	73
Gambar 4.50	<i>Prototype</i> Halaman Identitas Pengembang	73
Gambar 4.51	Sebelum Revisi Tombol <i>Login</i>	79
Gambar 4.52	Sesudah Revisi Tombol <i>Login</i>	80
Gambar 4.53	Sebelum Revisi Identitas Pengguna.....	80
Gambar 4.54	Sesudah Revisi Identitas Pengguna	80
Gambar 4.55	Sebelum Revisi Warna Teks.....	81
Gambar 4.56	Sesudah Revisi Warna Teks	81
Gambar 4.57	Sebelum Revisi Contoh Materi.....	81
Gambar 4.58	Sesudah Revisi Contoh Materi	81
Gambar 4.59	Sebelum Revisi Latar Belakang <i>Game</i> TTS	82
Gambar 4.60	Sesudah Revisi Latar Belakang <i>Game</i> TTS.....	82
Gambar 4.61	Sebelum Revisi Pemilihan Tema <i>Game</i> Petualangan	82
Gambar 4.62	Sesudah Revisi Pemilihan Tema <i>Game</i> Petualangan	83
Gambar 4.63	Sebelum Revisi Pembahasan <i>Game</i>	83
Gambar 4.64	Sesudah Revisi Pembahasan <i>Game</i>	83
Gambar 4.65	Komentar Peserta Didik Terkait Kelebihan Media	86
Gambar 4.66	Komentar Peserta Didik Terkait Kekurangan Media	88
Gambar 4.67	Komentar Peserta Didik Terkait Saran untuk Media	89

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Penunjukan Pembimbing Proposal Skripsi
- Lampiran 2. Jurnal Konsultasi Bimbingan Proposal Skripsi
- Lampiran 3. Persetujuan Pembimbing Proposal Skripsi
- Lampiran 4. Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi
- Lampiran 5. Jurnal Konsultasi Bimbingan Skripsi
- Lampiran 6. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 7. Surat Keterangan Selesai Penelitian
- Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi
- Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1
- Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2
- Lampiran 11. Hasil Respon Kepraktisan Peserta Didik
- Lampiran 12. Hasil Respon Keefektifan Peserta Didik
- Lampiran 13. Hasil Respon Kepraktisan Guru
- Lampiran 14. Hasil Respon Keefektifan Guru
- Lampiran 15. Perhitungan Hasil Respon Kepraktisan
- Lampiran 16. Perhitungan Hasil Respon Keefektifan
- Lampiran 17. Sertifikat-sertifikat
- Lampiran 18. Dokumentasi
- Lampiran 19. Turnitin

