

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN MUNAQOSYAH.....	iii
HALAMAN 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.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat penelitian	5
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	5
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Multimedia Intraktif.....	8
2. HOTS (<i>Higher Order Thinking Skill</i>).....	9
a. Pengertian HOTS (<i>Higher Order Thinking Skill</i>).....	9
b. Indikator HOTS	12
c. Karakteristik HOTS (<i>Higher Order Thinking Skill</i>).....	13
3. <i>Adobe Flash CS6</i>	15
4. Energi Dalam Kehidupan Sehari-Hari	17
a. Kompetensi inti.....	17
b. Energi Potensial	18
c. Energi Kinetik.....	20
d. Energi Mekanik	21
B. Penelitian Terdahulu	21
C. Kerangka Berpikir.....	23
D. Pertanyaan Penelitian	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan	25

C. Uji Coba Produk	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
1. Pengembangan Produk	34
2. Validitas dan Kelayakan Produk.....	52
B. Pembahasan.....	56
BAB V PENUTUP	59
A. Simpulan.....	59
B. Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penjabaran HOTS (Keterkaitan Dan Dimensinya)..... 10

Tabel 2.2. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian
Kompetensi..... 17

Tabel 3.4. Kriteria Penilaian Ideal..... 31

Tabel 3.5. Kriteria Kategori Validitas 33

Tabel 4.1. Pembuatan Storyboary..... 35

Tabel 4.2. Validasi Ahli Materi..... 44

Tabel 4.3 Validasi Ahli Media 46

Tabel 4. 4 Validasi Pengguna 47

Tabel 4. 5. Revisi Produk Oleh Ahli Materi Dan Ahli Media..... 49

Tabel 4.6. Hasil Validasi Materi Oleh Kedua Ahli Materi..... 53

Tabel 4.7. Hasil Validasi Media Oleh Ahli Media 53

Tabel 4.8. Validasi Oleh Pengguna 54

Tabel 4.9. Hasil Uji Coba Lapangan Utama..... 54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Contoh Energi Potensial Elastisitas.....	19
Gambar 2.2.	Contoh Energi Potensial Gravitasi	19
Gambar 2.3.	Contoh Energi Kinetik.....	20
Gambar2.4.	Bagan Kerangka Berfikir.....	23
Gambar 3.1.	Bagan Pengembangan Borg dan Gall.....	27
Gambar 3.2.	Bagan Pengembangan Borg dan Gall 7 Tahap.....	29
Gambar 4.1.	<i>Flowchart</i>	35
Gambar 4.2.	Tampilan Awal	39
Gambar 4.3.	Menu Utama	40
Gambar 4.4.	Kompetensi Inti	40
Gambar 4.5.	KD dan IPK	41
Gambar 4.6.	Materi Pembelajaran.....	41
Gambar 4.7.	Tampilan Awal Latihan Soal	42
Gambar 4.8.	Latihan Soal.....	42
Gambar 4.9.	Tampilan Akhir Latihan Soal	43
Gambar 4.10.	Profil.....	43
Gambar 4.11.	Grafik Perbandingan Validitas dan Kelayakan Multimedia	55

