

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Definisi Operasional	5
1.3.1 Pengembangan Media Pembelajaran	5
1.3.2 Media Pembelajaran Interaktif	5
1.3.3 Adobe Animate	5
1.3.4 Respon.....	6
1.3.5 Lingkaran	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	7
1.5.2 Manfaat Praktis	7
BAB 2 LANDASAN TEORITIS.....	8
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Pengembangan Media Pembelajaran	8

2.1.2	Media Pembelajaran Interaktif	10
2.1.3	Adobe Animate	13
2.1.4	Respon	17
2.1.5	Lingkaran	18
2.2	Hasil Penelitian yang Relevan	21
2.3	Kerangka Teoretis.....	22
2.4	Fokus Penelitian.....	23
BAB 3 PROSEDUR PENELITIAN		24
3.1	Metode Penelitian	24
3.2	Prosedur Pengembangan.....	25
3.3	Spesifikasi Produk yang Diharapkan	28
3.4	Sumber Data Penelitian	28
3.5	Teknik Pengumpulan Data Penelitian	29
3.6	Instrumen Penelitian	30
3.7	Teknik Analisis Data	33
3.8	Waktu dan Tempat Penelitian.....	34
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Hasil Penelitian.....	36
4.1.1	<i>Assessment/analysis</i>	36
4.1.2	<i>Design</i>	39
4.1.3	<i>Development</i>	42
4.1.4	<i>Implementation</i>	61
4.1.5	<i>Evaluation</i>	65
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	66
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN.....		72
5.1	Simpulan.....	72

5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74
RIWAYAT HIDUP PENULIS	153

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Penilaian Kualitas Teknis	31
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Kuisisioner Respon Peserta Didik	32
Tabel 3.4 Hasil Validasi Intrumen Penelitian	32
Tabel 3.5 Klasifikasi Kategori Kelayakan	33
Tabel 3.6 Klasifikasi Kategori Respon Peserta Didik.....	34
Tabel 3.7 Jadwal Rencana Penelitian.....	34
Tabel 4.1 Spesifikasi Kebutuhan Pengembang	37
Tabel 4.2 Spesifikasi Kebutuhan Pengguna	38
Tabel 4.3 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	55
Tabel 4.4 Hasil Saran dan Masukan Ahli Materi	55
Tabel 4.5 Hasil Penilaian Ahli Media	56
Tabel 4.6 Hasil Saran dan Masukan Ahli Media	57
Tabel 4.7 Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelas Kecil	62
Tabel 4.8 Saran dan Masukan Peserta Didik Pada Uji Coba Kelas Kecil	62
Tabel 4.9 Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan	63
Tabel 4.10 Saran dan Masukan Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan	64

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Proses Komunikasi Menggunakan Media Pembelajaran	10
Gambar 2.2 <i>Prototype</i> Media Pembelajaran Interaktif	12
Gambar 2.3 Tampilan <i>Worksheet</i> Adobe Animate 2020	13
Gambar 2.4 Unsur-unsur Lingkaran.....	18
Gambar 2.5 Kerangka Teoritis ADDIE.....	23
Gambar 3.1 Tahap Pengembangan Model ADDIE.....	24
Gambar 3.2 Desain Media Pembelajaran <i>Easy Learning App</i>	27
Gambar 4.1 Struktur Navigasi.....	39
Gambar 4.2 Diagram Alir (<i>Flowchart</i>)	40
Gambar 4.3 <i>Storyboard</i> Aplikasi <i>Easy Learning App</i>	45
Gambar 4.4 Ikon Aplikasi	47
Gambar 4.5 Halaman Awal <i>Easy Learning Apps</i>	47
Gambar 4.6 Halaman Memilih Avatar dan Identitas Pengguna.....	47
Gambar 4.7 Halaman Menu Utama <i>Easy Learning App</i>	48
Gambar 4.8 Halaman Informasi	48
Gambar 4.9 Halaman Petunjuk Tombol.....	49
Gambar 4.10 Halaman KI, KD dan TP	49
Gambar 4.11 Halaman Menu Materi.....	50
Gambar 4.12 Halaman Materi Bagian-Bagian Lingkaran	51
Gambar 4.13 Halaman Materi Pengukuran Lingkaran	51
Gambar 4.14 Halaman Materi Hubungan-Hubungan Lingkaran.....	52
Gambar 4.15 Halaman Permainan <i>Drag And Drop</i>	52
Gambar 4.16 Halaman Soal Latihan	53
Gambar 4.17 Halaman Soal Evaluasi.....	53
Gambar 4.18 Halaman Nilai Pengerjaan Soal.....	54
Gambar 4.19 Halaman Sumber	54
Gambar 4.20 Revisi KD dan TP.....	58
Gambar 4.21 Revisi Halaman Keliling Lingkaran.....	58
Gambar 4.22 Revisi Halaman Hubungan Sudut Pusat dan Luas Juring	58

Gambar 4.23 Revisi Menambahkan Tombol <i>Mute</i>	59
Gambar 4.24 Revisi Menambahkan Konfirmasi Keluar	59
Gambar 4.25 Revisi Mengganti Warna Media Pembelajaran Interaktif	60
Gambar 4.26 Revisi Membedakan Antara Objek dan Tombol	60
Gambar 4.27 Revisi Konsistensi Bahasa Media Pembelajaran Interaktif	60
Gambar 4.28 Revisi kombinasi Warna <i>Font</i> Dengan <i>Background</i>	61
Gambar 4.29 Revisi Menambahkan Instruksi Pada Halaman Konsep Lingkaran	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Kisi-kisi Wawancara Pendahuluan.....	77
Lampiran 2 Hasil Wawancara Pendahuluan	78
Lampiran 3 Revisi Validasi Instrumen.....	79
Lampiran 4 Lembar Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan.....	105
Lampiran 5 Lembar Penilaian Kualitas Teknis.....	108
Lampiran 6 Lembar Kuisisioner Respon Peserta Didik	111
Lampiran 7 Hasil Penilaian Kualitas Isi dan Tujuan.....	113
Lampiran 8 Hasil Penilaian Kualitas Teknis.....	122
Lampiran 9 Data Hasil Validasi Ahli Materi	134
Lampiran 10 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	135
Lampiran 11 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Kelas Kecil	136
Lampiran 12 Data Hasil Uji Coba Kelas Kecil	137
Lampiran 13 Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Kelas Kecil.....	138
Lampiran 14 Tabulasi Data Hasil Uji Coba Lapangan	139
Lampiran 15 Data Hasil Uji Coba Lapangan	140
Lampiran 16 Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Lapangan.....	141
Lampiran 17 Tampilan Aplikasi <i>Easy Learning App</i>	142
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian.....	149
Lampiran 19 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	150
Lampiran 20 SK Pembimbing.....	151
Lampiran 21 Dokumentasi	152