

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR	i
SAMPUL DALAM.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	v
SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
المخلص	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Pengembangan	10
D. Manfaat Pengembangan	11
E. Asumsi Pengembangan	13
F. Spesifikasi Produk.....	14
G. Orisinalitas Penelitian	14
H. Definisi Operasional.....	16
I. Sistematika Pembahasan	17
BAB II KAJIAN PUSTAKA	19
A. Kajian Teori	19
1. Tinjauan Tentang Penelitian dan Pengembangan	19

2.	Tinjauan Tentang Media Pembelajaran.....	25
3.	Tinjauan Tentang <i>Adobe Animate</i>	33
4.	Teorema Pythagoras	48
5.	Tinjauan Tentang Motivasi Belajar	59
B.	Kajian Penelitian Terdahulu.....	63
C.	Kerangka Berpikir	64
BAB III METODE PENELITIAN		67
A.	Jenis Penelitian.....	67
B.	Model Pengembangan.....	67
C.	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	68
1.	<i>Analysis</i> (Analisis).....	68
2.	<i>Design</i> (Perancangan).....	68
3.	<i>Development</i> (Pengembangan).....	69
4.	Implementation (Implementasi)	69
5.	Evaluation (Evaluasi)	69
D.	Uji Coba	69
1.	Desain Uji Coba	69
2.	Subyek Uji Coba	71
3.	Jenis Data	71
E.	Instrumen Pengumpulan Data	72
F.	Teknik Analisis Data.....	76
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN.....		79
A.	Penyajian Data Uji Coba.....	79
1.	Penyajian Produk Pengembangan	79
2.	Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	93
B.	Analisa Data.....	97
1.	Uji Validitas	97
2.	Uji Kepraktisan.....	98
3.	Uji Efektivitas.....	98
C.	Revisi Produk.....	105
D.	Pembahasan.....	106
BAB V PENUTUP.....		114

A. Kesimpulan	114
B. Saran Pemanfaatan	115
C. Desiminasi.....	116
D. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	116
DAFTAR RUJUKAN.....	118
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian	15
Tabel 2.1 Orisinalitas Penelitian	63
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	74
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Respons Peserta Didik	75
Tabel 3.4 Kriteria penilaian validitas	77
Tabel 3.5 Kriteria penilaian Kepraktisan.....	77
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	94
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	94
Tabel 4.3 Hasil Uji Coba Respons Peserta Didik.....	94
Tabel 4.4 Nilai Pretest Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	95
Tabel 4.5 Nilai Posttest Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	95
Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas	99
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	101
Tabel 4.8 Hasil Peringkat Uji Mann-Whitney.....	103
Tabel 4.9 Hasil Tes Statistik Uji Mann-Whitney	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal Adobe Animate CC 2020.....	35
Gambar 2.2 Pilihan Custom Size.....	35
Gambar 2.3 Stage pada dokumen Adobe Animate.....	36
Gambar 2.4 Menu Bar	37
Gambar 2.5 Timeline.....	37
Gambar 2.6 Panel Properties	38
Gambar 2.7 Panel Library	39
Gambar 2.8 Stage	39
Gambar 2.9 Tampilan Action Script Panel.....	40
Gambar 2.10 Tampilan Toolbox	41
Gambar 2.11 Tampilan menu File.....	42
Gambar 2.12 Tampilan kotak Publish Setting.....	43
Gambar 2.13 Memilih icon Player Setting	43
Gambar 2.14 Tampilan kotak General AIR for Android Setting	44
Gambar 2.15 Tampilan kotak Deployment AIR for Android Setting	45
Gambar 2.16 Tampilan kotak Create Self-Signed Digital Certificate.....	46
Gambar 2. 17 Tampilan bagian icons pada kotak AIR for Android Settings.....	47
Gambar 2.18 Tampilan proses publishing.....	48
Gambar 2. 19 Hasil file .apk yang dipublish	48
Gambar 2.20 Sisi Segitiga Siku-Siku	49
Gambar 2.21 Segitiga Siku-Siku	49
Gambar 2.22. Kebenaran Teorema Pythagoras-1.....	50
Gambar 2.23 Kebenaran Teorema Pythagoras-2.....	50
Gambar 2.24 Keterangan.....	50
Gambar 2.25 Jenis Segitiga	52
Gambar 2.26 Triple Pythagoras.....	53
Gambar 2.27 Segitiga Istimewa.....	53
Gambar 2.28 Segitiga siku-siku ABC	54
Gambar 2.29 Belah Ketupat	54
Gambar 2.30 Trapesium	55

Gambar 2.31 Diagonal Bidang Kubus.....	56
Gambar 2.32 Diagonal Ruang Kubus.....	56
Gambar 2.33 Balok.....	57
Gambar 2.34 Permasalahan Teorema Pythagoras	58
Gambar 2.35 Rumus Jarak	58
Gambar 4.1 Halaman Opening	88
Gambar 4.2 Halaman Menu.....	88
Gambar 4.3 Halaman Home	89
Gambar 4.4 Halaman Study.....	89
Gambar 4.5 Halaman Materi 1	89
Gambar 4.6 Halaman Materi 2	89
Gambar 4.7 Halaman Materi 3	90
Gambar 4.8 Halaman Game	90
Gambar 4.9 Halaman TTS 1.....	90
Gambar 4.10 Halaman TTS 2.....	90
Gambar 4.11 Halaman TTS 3.....	91
Gambar 4.12 Halaman Puzzle 1	91
Gambar 4.13 Halaman Puzzle 2	91
Gambar 4.14 Halaman Puzzle 3	91
Gambar 4.15 Halaman Quiz 1	92
Gambar 4.16 Halaman Quiz 2	92
Gambar 4.17 Halaman Quiz 3	92
Gambar 4.18 Halaman Quiz 4	92
Gambar 4.19 Tampilan Sebelum Revisi.....	105
Gambar 4.20 Tampilan Setelah Revisi.....	105

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	66
Bagan 4.1 Halaman Opening	85
Bagan 4.2 Halaman Menu	85
Bagan 4.3 Halaman Home	85
Bagan 4.4 Halaman Study	86
Bagan 4.5 Halaman Materi	86
Bagan 4.6 Halaman Game	86
Bagan 4.7 Halaman TTS	86
Bagan 4.8 Halaman Puzzle	87
Bagan 4.9 Halaman Quiz	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Angket Pembelajaran Matematika	124
Lampiran 2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi	125
Lampiran 3 Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	127
Lampiran 4 Lembar Pretest Kelas Eksperimen	129
Lampiran 5 Lembar Pretest Kelas Kontrol.....	130
Lampiran 6 Lembar Posttest Kelas Eksperimen	131
Lampiran 7 Lembar Posttest Kelas Kontrol	132
Lampiran 8 Lembar Angket Respons Peserta Didik	133
Lampiran 9 Surat Izin Penelitian.....	134
Lampiran 10 Surat Selesai Penelitian.....	135
Lampiran 11 Dokumentasi	136
Lampiran 12 Jurnal Konsultasi Bimbingan.....	137
Lampiran 13 Selesai Bimbingan	139
Lampiran 14 Biografi Penulis	140