

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	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
الملخص.....	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	13
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Pengembangan	14
F. Manfaat Pengembangan	14
G. Asumsi Pengembangan	16
H. Spesifikasi Produk.....	17
I. Penegasan Istilah.....	18
J. Sistematika Pembahasan	20

BAB II LANDASAN TEORI.....	22
A. Penelitian dan Pengembangan	22
B. Media Pembelajaran.....	26
C. Media Pembelajaran Interaktif.....	33
D. Berpikir Kreatif.....	38
E. Adobe Animate	42
F. Materi Trigonometri.....	54
G. Penelitian Terdahulu	60
H. Kerangka Berpikir.....	62
BAB III METODE PENELITIAN	65
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	65
B. Model Penelitian dan Pengembangan	65
C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	68
D. Uji Coba Produk	71
E. Jenis Data.....	72
F. Teknik Pengumpulan Data	73
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	74
H. Teknik Analisis data.....	77
BAB IV HASIL PENELITIAN	81
A. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	81
B. Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	84
C. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	91
D. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	131
E. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	137
BAB V PEMBAHASAN	142
A. Proses Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Animate</i>	142
B. Kevalidan, Kepraktisan, dan Efektivitas media pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Addobe Animate</i>	147
BAB VI PENUTUP	152
A. Kesimpulan.....	152

B. Saran.....	153
DAFTAR RUJUKAN	155
LAMPIRAN	162

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Berpikir Kreatif.....	42
Tabel 2. 2 Tools Adobe Animate	51
Tabel 2. 3 Perbandingan Trigonometri Sudut Istimewa	56
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	75
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	76
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	76
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Tes Kemampuan Berpikir Kreatif	77
Tabel 3. 5 Skala Lembar Penilaian Validasi	78
Tabel 3. 6 Kriteria Interpretasi Penilaian	79
Tabel 3. 7 Skala Lembar Penilaian Respon Siswa	79
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Respon Siswa.....	80
Tabel 4. 1 Tampilan Storyboard.....	88
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	126
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	128
Tabel 4. 4 Revisi Capaian Pembelajaran	130
Tabel 4. 5 Revisi Tampilan dan Rumus Matematika	130
Tabel 4. 6 Revisi Animasi pada Creative Arena	131
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Oleh Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	132
Tabel 4. 8 Revisi Penambahan Waktu pada Kuis.....	134
Tabel 4. 9 Revisi Layout Action Button (Home dan Back).....	135
Tabel 4. 10 Hasil Penilaian Oleh Siswa Uji Coba Lapangan.....	136
Tabel 4. 11 Hasil Uji Homogenitas	138
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas Data Post Test	139
Tabel 4. 13 Output SPSS 25 Statistik Sampel Independent.....	140
Tabel 4. 14 Output SPSS 25 Independent Samples Test	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Halaman Awal Adobe Animate	44
Gambar 2. 2 Stage pada Adobe Animate.....	45
Gambar 2. 3 Menu Bar Adobe Animate	46
Gambar 2. 4 Elemen pembentuk Timeline	50
Gambar 2. 5 Panel Properties.....	53
Gambar 2. 6 Segitiga Siku-Siku.....	55
Gambar 2. 7 Segitiga Sembarang 1	56
Gambar 2. 8 Segitiga Sembarang 2	57
Gambar 2. 9 Ilustrasi Pesawat Terbang	58
Gambar 2. 10 Ilustrasi Mencari Tinggi Sebuah Pohon.....	59
Gambar 4. 1 Pembuatan Aset dan Background.....	92
Gambar 4. 2 Tampilan media pada Adobe Animate	94
Gambar 4. 3 Tampilan Import to Stage	94
Gambar 4. 4 Pemilihan Type Simbol	96
Gambar 4. 5 Tampilan Pengisian Text	97
Gambar 4. 6 Tampilan ActionScript Pengisian Text.....	97
Gambar 4. 7 Tampilan ActionScript Link Youtube	98
Gambar 4. 8 Tampilan ActionScript Drag and Drop 1.....	99
Gambar 4. 9 Tampilan Contoh Soal	100
Gambar 4. 10 Tampilan Timeline Pop-Up.....	101
Gambar 4. 11 Tampilan ActionScript Pop-Up.....	101
Gambar 4. 12 Tampilan ActionScript Drag and Drop 2.....	102
Gambar 4. 13 Tampilan Scene	103
Gambar 4. 14 Tampilan ActionScript Antar Scene	103
Gambar 4. 15 Tampilan ActionScript Antar Frame	104
Gambar 4. 16 Tampilan Layer Frame Scene TTS1.....	105
Gambar 4. 17 Tampilan Box Wadah TTS	106
Gambar 4. 18 Tampilan Notif Box.....	106
Gambar 4. 19 Tampilan Movie Clip Sub Frame Notif	107

Gambar 4. 20 Tampilan Nomor TTS.....	108
Gambar 4. 21 Tampilan Layer Input Text TTS.....	109
Gambar 4. 22 Tampilan Layer Pernyataan TTS.....	109
Gambar 4. 23 Tampilan ActionScript Scene TTS1.....	110
Gambar 4. 24 Tampilan Kotak Identitas Quiz Arena	111
Gambar 4. 25 Tampilan ActionScript Halaman Soal	112
Gambar 4. 26 Tampilan ActionScript Halaman Skor.....	113
Gambar 4. 27 Tampilan Menu File	113
Gambar 4. 28 Tampilan Kotak Publish Setting.....	114
Gambar 4. 29 Memilih Icon Player Setting	114
Gambar 4. 30 Tampilan kotak General AIR for Android Setting	115
Gambar 4. 31 Tampilan kotak Deployment AIR for Android Setting	116
Gambar 4. 32 Tampilan Kotak Create Self-Signed Digital Certificate	117
Gambar 4. 33 Tampilan Bagian Icons	117
Gambar 4. 34 Tampilan Proses Publishing.....	118
Gambar 4. 35 Hasil file .apk yang dipublish.....	118

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	64
Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Produk.....	67
Bagan 3. 2 Bagan Flowchart	85