

DAFTAR ISI

SAMPUL LUAR

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERSETUJUANii

LEMBAR PENGESAHANiii

PERNYATAAN KEASLIAN TULISANiv

MOTTOv

HALAMAN PERSEMBAHANvi

ABSTRAKvii

KATA PENGANTARviii

DAFTAR ISIix

DAFTAR TABELxii

DAFTAR GAMBARxiv

DAFTAR LAMPIRANxv

BAB I PENDAHULUAN1

A. Latar Belakang1

B. Rumusan Masalah4

C. Tujuan Penelitian5

D. Spesifikasi Produk5

E. Manfaat Penelitian5

F. Batasan Masalah6

G. Definisi Operasional7

BAB II KAJIAN TEORI.....	8
A. Media Pembelajaran	8
B. Bangun Ruang Sisi Datar.....	10
C. Tahapan Belajar Geometri Van Hiele	12
D. Adobe AIR.....	16
E. Adobe Flash Professional CS 6 dan ActionScript	17
F. Teori Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran.....	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Metode Penelitian dan Pengembangan	23
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	24
C. Uji Coba Produk	25
1. Desain Uji Coba	25
2. Subjek Uji Coba	25
3. Jenis Penelitian	25
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	26
5. Teknik Analisis Data	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	32
A. Data Uji Coba	32
1. Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan <i>Android</i>	32
2. Data Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media <i>G-Forest</i>	39
B. Analisis Data.....	44
1. Analisis Kepraktisan Media <i>G-Forest</i>	44
2. Analisis Keefektifan Media <i>G-Forest</i>	48
C. Revisi Produk	49
D. Kajian Produk Akhir	56

BAB V PENUTUP.....	70
A. Simpulan.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

