

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
SURAT KETERANGAN	ii
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Definisi Operasional.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORETIS	7
2.1 Kajian Teori.....	7
2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan.....	22
2.3 Kerangka Teoretis	23
2.4 Fokus Penelitian	24
BAB III PROSEDUR PENELITIAN	25
3.1 Metode Penelitian.....	25
3.2 Sumber Data Penelitian.....	26
3.3 Teknik Pengumpulan Data	26
3.4 Instrumen Penelitian.....	27
3.5 Teknik Analisis Data.....	31
3.6 Waktu dan Tempat Penelitian	35
BAB IV HASIL PENELITIAN	38
4.1 Hasil Penelitian	38
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	74

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Simpulan.....	79
5.2 Saran - saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	83
Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Pendidik Matematika	83
Lampiran 2 Instrumen Validasi Kelayakan Bahan Ajar	85
Lampiran 3 Hasil Validasi.....	94
Lampiran 4 Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Ahli Media.....	100
Lampiran 5 Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Ahli Materi	107
Lampiran 6 Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Multimedia Interaktif	113
Berdasarkan <i>STEAM</i>	113
Lampiran 7 Perhitungan Efektivitas Bahan Ajar	115
Lampiran 8 Petunjuk Pemakaian Bahan Ajar	120
Lampiran 9 Dokumentasi	121
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian	123

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Kelayakan Media Pembelajaran	21
Tabel 3.1	Kisi-Kisi Kriteria Kelayakan Media	29
Tabel 3.2	Hasil Validasi Instrumen	30
Tabel 3.3	Skala Diferensial Semantik	33
Tabel 3.4	Kriteria Kelayakan	34
Tabel 3.5	Klasifikasi <i>effect size</i>	34
Tabel 3.6	Waktu Penelitian	35
Tabel 4.1	Tujuan Pembelajaran	40
Tabel 4.2	Penilaian Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4.3	Saran/Masukan Ahli Materi	55
Tabel 4.4	Penilaian Validasi Ahli Media	58
Tabel 4.5	Saran/Masukan Ahli Media	59
Tabel 4.6	Hasil Penilaian oleh Peserta Didik	60
Tabel 4.7	Saran/Komentar Peserta Didik	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Model Pengembangan <i>ADDIE</i>	8
Gambar 2.1 Kerangka Teoretis	24
Gambar 3.1 Metode Penelitian	25
Gambar 3.2 Alur Penelitian	31
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	43
Gambar 4.2 Desain Awal Animasi 3D Pengenalan Luas Permukaan	48
Gambar 4.3 Desain Animasi 2D Pengenalan Luas Permukaan	49
Gambar 4.4 Desain Awal 2D Pengenalan Volume	49
Gambar 4.5 Editing Animasi 2D & 3D	50
Gambar 4.6 Converter Video mp4 ke flv	51
Gambar 4.7 Desain <i>User Interface</i>	51
Gambar 4.8 Kode Pemrograman <i>Action Script 3.0</i>	52
Gambar 4.9 Input Video Hasil Editing ke <i>Adobe Animate CC 2019</i>	52
Gambar 4.10 <i>User Interface</i> Latihan	53
Gambar 4.11 <i>User Interface</i> Kuis	53
Gambar 4.12 <i>Exporting/Publishing</i>	54
Gambar 4.13 Halaman Awal Bahan Ajar	63
Gambar 4.14 Halaman Utama Bahan Ajar	63
Gambar 4.15 Petunjuk Penggunaan	64
Gambar 4.16 Petunjuk Penggunaan	64
Gambar 4.17 Petunjuk Penggunaan	65
Gambar 4.18 Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti	65
Gambar 4.19 Indikator Pencapaian	66
Gambar 4.20 Materi	66
Gambar 4.21 Sub Materi	67
Gambar 4.22 Sub – Sub Materi	67
Gambar 4.23 Tampilan Materi Luas Permukaan	68

Gambar 4.24 Tampilan Materi Luas Volume	68
Gambar 4.25 Contoh Soal	69
Gambar 4.26 Latihan Soal <i>Multiple choice</i>	70
Gambar 4.27 Latihan Soal Isian Singkat	70
Gambar 4.28 Kuis	71
Gambar 4.29 Hasil Kuis	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara dengan Pendidik Matematika	83
Lampiran 2 Instrumen Validasi Kelayakan Bahan Ajar	85
Lampiran 3 Hasil Validasi.....	94
Lampiran 4 Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Ahli Media.....	100
Lampiran 5 Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Ahli Materi	107
Lampiran 6 Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Multimedia Interaktif	113
Berbasis STEAM.....	113
Lampiran 7 Perhitungan Efektivitas Bahan Ajar	115
Lampiran 8 Petunjuk Pemakaian Bahan Ajar	120
Lampiran 9 Dokumentasi	121
Lampiran 10 Surat Keterangan Penelitian	123