

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
RINGKASAN.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Tujuan Penelitian.....	7
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	9
1. Multimedia.....	9
a. Pengertian Mutimedia.....	9
b. Lalu Lintas Multimedia.....	12
c. Penggunaan Multimedia.....	12
2. Media Pembelajaran.....	14
a. Pengertian Media.....	14

	b. Pengertian Pembelajaran.....	15
	c. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
	d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	18
	3. Pengertian Matematika.....	18
	4. Android	19
	5. Perhitungan Skala Likert.....	28
	6. Adobe Flash Professional CS6.....	29
	7. Adobe Photoshop CS6	36
	8. Adobe Audition CS6.....	39
	B. Penelitian Sebelumnya.....	40
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	43
	B. Metode Pengumpulan Data.....	43
	1. Observasi.....	43
	2. Studi Pustaka.....	44
	3. Wawancara.....	44
	4. Kuesioner	45
	C. Alat Dan Bahan Penelitian.....	45
	1. Alat.....	45
	2. Bahan.....	46
	D. Konsep Penelitian.....	46
BAB IV	PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Umum Objek Penelitian	52
	B. Hasil dan Pembahasan.....	54
	1. Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	54
	2. Perancangan (<i>Design</i>)	56
	3. Pengumpulan Material (<i>Material Collecting</i>).....	67
	4. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	69
	5. Pengujian (<i>Testing</i>)	80
	6. Distribusi (<i>Distribution</i>).....	102

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Nilai Rata-rata UAS Kelas 5 SD Negeri Pasir Lor	2
Tabel 1.2	Nilai Ulangan Harian Matematika Kelas 5 SD Pasir Lor	3
Tabel 1.3	Kuesioner Penggunaan Android terhadap wali murid	4
Tabel 2.1	Titik Respon dan Bobot Nilai Skala Likert.....	28
Tabel 2.2	Keterangan <i>Timeline</i>	32
Tabel 2.3	Keterangan <i>Stage</i>	33
Tabel 2.4	Penelitian Sebelumnya	42
Tabel 4.1	Keadaan Sekolah SD Negeri Pasir Lor Tahun Pelajaran 2017/2018.....	52
Tabel 4.2	Keadaan guru SD Negeri Pasir Lor Tahun Pelajaran 2017/2018.....	53
Tabel 4.3	Sarana dan Prasarana SD Negeri Pasir Lor Tahun Pelajaran 2017/2018.....	53
Tabel 4.4	<i>Storyboard</i> Ringkas.....	58
Tabel 4.5	<i>Storyboard</i> Lengkap.....	59
Tabel 4.6	Pengumpulan Material	67
Tabel 4.7	Pengujian Alpha	81
Tabel 4.8	Hasil Pengujian Alpha.....	83
Tabel 4.9	Nama-nama Responden Siswa Kelas 5 SD Negeri Pasir Lor Tahun 2017/2018 Terhadap Media Pembelajaran	85
Tabel 4.10	Nama-nama responden guru SD Negeri Pasir Lor Tahun 2017/2018 Terhadap media pembelajaran	86
Tabel 4.11	Titik Respon dan Bobot Nilai Skala Likert.....	86
Tabel 4.12	Kuesioner terhadap siswa kelas 5 SD Negeri Pasir Lor Tahun Pelajaran 2017/2018.....	87
Tabel 4.13	Kuesioner terhadap guru SD Negeri Pasir Lor Tahun Pelajaran 2017/2018.....	87
Tabel 4.14	Rangkuman Penilaian oleh siswa kelas 5 SD Negeri Pasir Lor....	88
Tabel 4.15	Rangkuman penilaian oleh guru SD Negeri Pasir Lor.....	88

Tabel 4.15 Indek Interpretasi Skor Siswa Kelas 5 SD Negeri Pasir Lor 101

Tabel 4.16 Indek Interpretasi Skor Guru SD Negeri Pasir Lor 102



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran Definisi Multimedia.....	10
Gambar 2.2	Logo Android <i>Cupcake</i>	21
Gambar 2.3	Logo Android <i>Donut</i>	21
Gambar 2.4	Logo Android <i>Eclair</i>	22
Gambar 2.5	Logo Android <i>Froyo</i>	22
Gambar 2.6	Logo Android <i>Gingerbread</i>	23
Gambar 2.7	Logo Android <i>Honeycomb</i>	23
Gambar 2.8	Logo Android <i>Ice Cream Sandwich</i>	24
Gambar 2.9	Logo Android <i>Jelly Bean</i>	24
Gambar 2.10	Logo Android <i>KitKat</i>	25
Gambar 2.11	Logo Android <i>Lollipop</i>	26
Gambar 2.12	Logo Android <i>Marshmallow</i>	26
Gambar 2.13	Logo Android <i>Nougat</i>	27
Gambar 2.14	Logo Android <i>Oreo</i>	27
Gambar 2.15	Tampilan <i>Welcome Screen</i> disaat Program <i>Adobe Flash Professional CS6</i> dijalankan.....	30
Gambar 2.16	Komponen Kerja <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	30
Gambar 2.17	<i>Panel Tool</i>	31
Gambar 2.18	<i>Timeline</i> pada <i>Adobe Professional CS6</i>	32
Gambar 2.19	Tampilan pada <i>Stage</i>	33
Gambar 2.20	<i>Panel Properties</i>	34
Gambar 2.21	Tampilan Efek <i>Filter</i>	35
Gambar 2.22	Tampilan <i>Panel Action Script</i>	35
Gambar 2.23	Tampilan <i>Panel Color</i>	36
Gambar 2.24	Tampilan Awal Lembar Kerja <i>Adobe Photoshop CS6</i>	37
Gambar 2.25	Tampilan <i>Toolbox</i>	37
Gambar 2.26	Beragam Tampilan <i>Toolbar</i>	38
Gambar 2.27	Deretan Menu pada <i>Photoshop CS6</i>	38
Gambar 2.28	Tampilan Beberapa <i>Panel</i> di <i>Adobe Photoshop CS6</i>	38

Gambar 2.29	Tampilan Lembar Kerja <i>Adobe Audition CS6</i>	39
Gambar 3.1	Metode <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	48
Gambar 4.1	Rancangan Struktur Peta Navigasi	57
Gambar 4.2	Tampilan Halaman Judul.....	70
Gambar 4.3	Tampilan Awal (<i>loading</i>)	70
Gambar 4.4	Tampilan Menu Utama.....	71
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Profil	71
Gambar 4.6	Tampilan Menu Tentang	72
Gambar 4.7	Tampilan Menu Pilih Materi	72
Gambar 4.8	Tampilan Menu Keluar.....	73
Gambar 4.9	Tampilan Submenu Latihan	73
Gambar 4.10	Tampilan Submateri Kubus.....	74
Gambar 4.11	Tampilan Pembuatan Menu Volume Kubus	74
Gambar 4.12	Tampilan Menu Hitung Volume Kubus.....	75
Gambar 4.13	Tampilan Sub Materi Menu Balok	75
Gambar 4.14	Tampilan Menu Volume Balok.....	76
Gambar 4.15	Tampilan Menu Hitung Volume Balok.....	76
Gambar 4.16	Tampilan Menu Latihan 1	77
Gambar 4.17	Tampilan Menu Latihan 2	77
Gambar 4.18	Tampilan Menu Latihan 3.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi
- Lampiran 2. Surat Penelitian
- Lampiran 3. Wawancara
- Lampiran 4. Daftar Nilai
- Lampiran 5. Standar Kompetensi Matematika kelas 5 SD
- Lampiran 6. Kuesioner Penggunaan Android
- Lampiran 7. Kuesioner Pengujian Beta

