

DAFTAR ISI

ABSTRAK

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR, PENGAJUAN

HIPOTESIS

A. Kajian Teoritis	8
1. Hakikat Hasil Belajar	8
2. <i>Troubleshooting PC</i>	11
3. Media Pembelajaran	12
3.1. Pengertian Media	12
3.2. Fungsi Media Pembelajaran	13
3.3 Manfaat media Pembelajaran	14
3.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	14
3.5 Pemilihan Media Pembelajaran	15
3.6 Media Pembelajaran Multimedia Interaktif	16
4. Pengembangan Media Pembelajaran	17
5. Pengembangan Multimedia Interaktif	20
B. Kerangka Berfikir	24
C. Pengajuan Hipotesis	26

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	27
B. Subjek Dan Objek Penelitian.....	27
C. Defenisi Operasional.....	27
D. Metodologi Penelitian.....	28
E. Perencanaan DesainProduk	30
1. Tahap Analisis	31
2. Tahap Desain	32
3. Tahap Pengembangan.....	34
4. Tahap Implementasi	35
5. Tahap Evaluasi	36
6. Pengujian Produk.....	36
7. Keberhasilan Peneltian	37
F Teknik Pengumpulan data	38
G. Teknik Analisis Data	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	40
1. Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Multimedia Interaktif.....	40
2. Skor Angket.....	45
B. Pembahasan	
1. Analisis Kebutuhan.....	55
2. Pembuatan Multimedia Interaktif	55
3. Validasi Produk.....	56
4. Uji Coba Produk	57
5. Penggandaan Produk.....	58

BAB V Kesimpulan dan Saran

1. Kesimpulan.....	59
2. Saran	60

DAFTAR PUSTAKA	62
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN-LAMPIRAN