

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.....	L
atar Belakang.....	1
B.....	I
identifikasi Masalah	9
C.....	P
embatasan Masalah	9
D.....	R
umusan Masalah.....	10
E.....	T
ujuan Penelitian.....	10
F.....	M
manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
A.....	K
erangka Teori	12

1.	P
Pembelajaran	12
a.	P
Pengertian Pembelajaran	12
b.	K
Komponen Pembelajaran	13
1)	T
Ujian Pembelajaran	14
2)	M
Materi Pembelajaran	15
3)	M
Metode Pembelajaran	15
4)	M
Media Pembelajaran	17
5)	E
Evaluasi Pembelajaran	19
2.	T
Taksonomi Bloom	20
3.	M
Media Pembelajaran	25
4.	C
Ciri dan Fungsi Media Pembelajaran	27

5.	M
ultimedia Interaktif.....	29
6.	P
penggunaan Multimedia.....	31
7.	J
enis Multimedia Interaktif.....	31
8.	F
ungsi Multimedia Interaktif	32
1.	A
<i>dobe Flash CS6</i>	33
2.	D
esain Pembelajaran dan Model Hannafin and Peck.....	34
3.	M
ateri Menguji Macam-macam Rangkaian Flip-Flop.....	37
B.	P
enelitian yang Relevan	39
C.	K
erangka Berfikir	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	43
A.	T
empat dan Waktu Penelitian.....	43
B.	V
ariabel dan Sample Penelitian	43

C.	M
etode Penelitian	43
D.	P
rosedur Pengembangan	49
E.	
Teknik Pengumpulan Data	60
F.	T
eknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
A.	A
nalisis Kebutuhan dan Desain	62
B.	U
uji Kelayakan	73
1.	U
uji Coba Awal	73
2.	R
revisi Uji Coba Awal	77
C.	P
engujian Produk	77
1.	P
engujian Tahap I	78
2.	P
engujian Tahap II	81

D.....	P
penggunaan Produk.....	87
E.....	P
pembahasan.....	87
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN.....	90
A.....	K
kesimpulan.....	90
B.....	I
implikasi.....	91
C.....	S
saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
DAFTAR LAMPIRAN.....	95

