

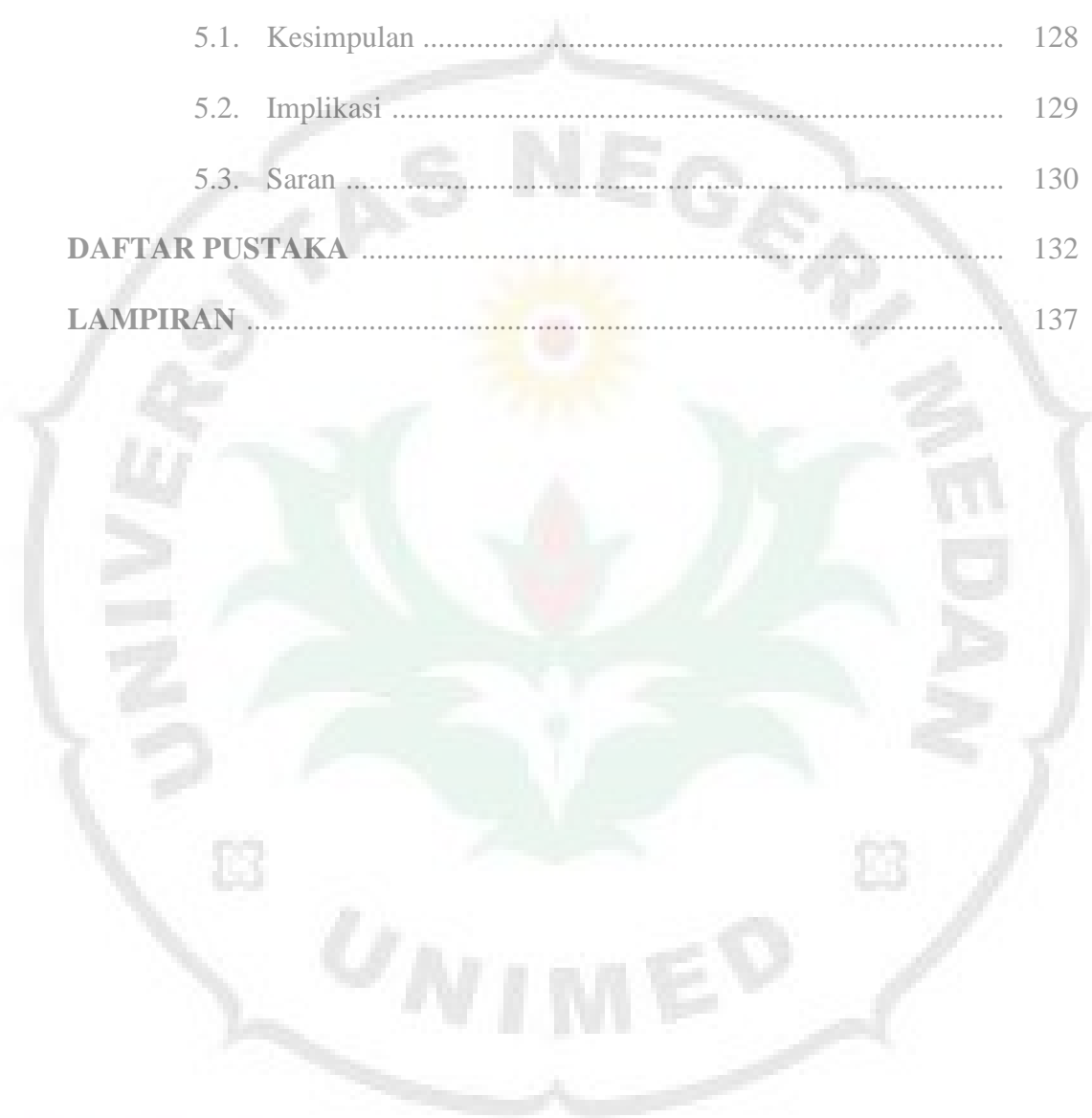
DAFTAR ISI

ABSTRACT	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Pembatasan Masalah	11
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Penelitian	12
1.6. Manfaat Penelitian	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
2.1. Media Pembelajaran	16
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	16
2.1.2. Klasifikasi Media Pembelajaran	18
2.1.3. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran	21
2.1.4. Peranan Media Pembelajaran	24
2.1.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	27

2.1.6.	Media Pembelajaran Interaktif	31
2.1.7.	Langkah Penggunaan dan Pembuatan Pengembangan Media Pembelajaran	33
2.2.	Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran.....	37
2.3	Media Pembelajaran Aplikasi Adobe Flash Cs8	39
2.4	Aspek – Aspek yang dinilai Dalam Media Pembelajaran Aplikasi Adobe Flash.....	42
2.5	Pembelajaran Kompetensi Kejuruan Instalasi Motor Listrik	44
2.6	Hasil Belajar Kompetensi Keahlian Instalasi Motor Listrik..	46
2.7	Penelitian Relevan	50
2.8	Kerangka Berpikir	51
2.9	Hipotesa dalam Penelitian	52
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	53
3.1.	Jenis Penelitian	53
3.2.	Waktu dan Tempat Penelitian	54
3.3.	Subyek dan Obyek Penelitian	54
3.4.	Prosedur dan Rancangan Penelitian	55
3.4.1.	Tahap Analisis (Analyze).....	55
3.4.2.	Tahap Desain (Design).....	57
3.4.3.	Tahap Pengembangan (Development)	57
3.4.4.	Tahap Penerapan (Impelmentation)	60
3.4.5.	Tahap Evaluasi (Evaluation).....	60
3.5.	Teknik Pengumpulan Data	61
3.6.	Instrumen Pengumpulan Data	64

3.6.1. Domain Konten Materi Multimedia Pembelajaran.....	64
3.6.2. Angket Konstruksi Multimedia Pembelajaran.....	64
3.6.3. Angket Abseptansi (Pengguna) Multimedia Pembelajaran.....	65
3.7. Teknik Analisis Data.....	65
3.7.1. Analisis data Validasi Multimedia Pembelajaran	66
3.7.2. Analisis Angket Respon Peserta Didik terhadap Kegiatan pembelajaran	68
3.7.3. Analisis Ketuntasan Belajar Peserta didik	69
3.7.4. Analisis Data Keefektipan Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	73
4.1. Hasil Penelitian Pengembangan	73
4.1.1. Tahap Analisis (Analyze)	72
4.1.2. Tahap Perencanaan (Design)	79
4.1.3. Tahap Pengembangan (Development)	94
4.1.4. Tahap Penerapan (Implementation)	109
4.1.5. Tahap Evaluasi (Evaluation).....	111
4.2. Pembahasan.....	118
4.2.1. Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash di SMK Negeri 1 Merdeka Kabupaten Karo	118
4.2.2. Keefektipan Media Pembelajaran Interaktif Adobe Flash di SMK Negeri 1 Kabupaten Karo	122
4.3. Keterbatasan Penelitian	126

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	128
5.1. Kesimpulan	128
5.2. Implikasi	129
5.3. Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN	137



THE
Character Building
UNIVERSITY