

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	5
1.3. Pembatasan Masalah .....	5
1.4. Rumusan Masalah .....	6
1.5. Tujuan Pengembangan .....	6
1.6. Manfaat Pengembangan .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1. Hakekat media Pembelajaran .....	8
2.1.1. Media Pembelajaran .....	8
2.1.2. Pengertian media pembelajaran .....	9
2.1.3. Ciri-ciri, peranan serta posisi media pembelajaran.....	10
1. Ciri-ciri media pembelajaran .....	10
2. Peranan media pembelajaran .....	10
3. Posisi media pembelajaran.....	11
2.1.4. Fungsi dan manfaat media pembelajaran .....	12

1. Fungsi media pembelajaran .....	12
2. Manfaat media pembelajaran .....	13
3. Jenis-jenis media pembelajaran .....	14
2.2. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif	
Mata Pelajaran Mendiagnosis permasalahan Pengoperasian	
PC dan Peripheral .....	15
2.3. Multimedia Interaktif.....	19
2.3.1. Macromedia Flash 8 .....	21
2.3.2. Fungsi Macromedia Flash 8 .....	23
2.3.3. Nero 7 Essentials .....	23
2.4. Defenisi Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC	
dan Peripheral .....	23
1. Pengertian Komputer .....	23
2. Mendiagnosis Permasalahan Pengoperasian PC dan	
Peripheral.....	25
3. Prosedur POST( <i>Power On Self-Test</i> ) .....	25
4. Pesan, Peringatan kesalahan POST( <i>Power On Self-Test</i> ) .....	27
5. Langkah-langkah mengenal dan mengidentifikasi Pesan/	
peringatan kesalahan melalui POST( <i>Power On Self-Test</i> ).....	29
2.5. Manfaat mempelajari mendiagnosis permasalahan pengoperasian	
PC dan Peripheral .....	30
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>31</b>
3.1 Jenis penelitian .....	31
3.2 Waktu penelitian.....	31

3.3 Objek dan Subjek Penelitian.....	32
3.4 Perancangan diagram alir ( <i>Flow-Chart</i> ).....	37
3.5 Perancangan blok diagram rancang media .....	33
3.6 Perancangan dan Pembuatan Produk.....	33
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	34
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	34
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	44
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	44
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	44
3.7 Pengujian produk.....	45
3.8 Teknik pengumpulan data .....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1. ANALISIS KEBUTUHAN DAN DESAIN .....	48
4.1.1. Analisis Kebutuhan .....	48
4.1.2. Desain CD Interaktif.....	50
4.1.3. Pengembangan dan Implementasi CD interaktif .....	51
4.1.4. Tampilan Dan Isi Media Interaktif .....	53
4.1.5. Proses Pembuatan CD interaktif.....	54
4.2. UJI COBA PRODUK .....	63
4.2.1. Validasi Ahli Terhadap Panduan Penggunaan Media .....	65
4.2.2. Pengujian Terhadap Siswa .....	69
4.3. Pembahasan .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
5.1. Kesimpulan .....	82

5.2. Saran .....84

**DAFTAR PUSTAKA .....85**



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY