

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GRAFIK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	10
1. Belajar	10
2. Pembelajaran	12
3. Hasil belajar	13
4. Media Pembelajaran	15
5. <i>Adobe Flash</i>	24
6. Model Pengembangan Multimedia	29

B.	Penelitian yang Relevan	30
C.	Kerangka Berfikir	31
BAB III	METODE PENELITIAN	34
A.	Tempat dan Waktu Penelitian	34
B.	Objek dan Sampel Penelitian	34
C.	Desain Penelitian	34
D.	Desain pengembangan media	35
E.	Teknik Pengumpulan Data	49
F.	Teknik Analisis Data	53
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	56
A.	Desain Produk	56
B.	Validasi Desain	63
1.	Validasi oleh Ahli Media	63
2.	Validasi oleh Ahli Materi	65
C.	Uji Coba Produk	67
D.	Hasil Pembahasan	70
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	72
A.	KESIMPULAN	72
B.	SARAN	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	76