

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.2 Hakikat Pengembangan	15
2.1.3 Hakikat Multimedia	16
2.1.4 Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran	19
2.1.6 Peran dan Fungsi Media Dalam Pembelajaran	20
2.1.7 Adobe Flash	23
2.2 Penelitian Relevan.....	24
2.3 Kerangka Berpikir	25
2.4 Konsep/Desain Produk	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	33
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian	33

3.3 Model Pengembangan	33
3.4 Rancangan Produk.....	35
3.5 Prosedur Penelitian.....	40
3.6 Bahan dan Instrumen Penelitian.....	43
3.6.1 Instrumen Penelitian.....	43
1. Instrumen Pengumpulan Data	43
2. Instrumen Pengembangan.....	44
3. Instrumen Pengujian	44
3.7 Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan.....	51
4.2 Uji Kelayakan Produk	63
4.2.1 Uji Kelayakan Konten Produk.....	63
4.2.2 Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk.....	64
4.2.3 Uji Aksepbilitas Produk.....	66
4.3 Pembahasan dan Temuan Penelitian	76
4.4 Keterbatasan Penelitian	78
BAB V PENUTUP.....	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Implikasi.....	81
5.3 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
DOKUMENTASI.....	141
RIWAYAT PENULIS.....	144
BUKU PANDUAN PENGGUNAAN.....	145