

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	6
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
2.1. Kajian Teoritis.....	9
2.1.1. Media Pembelajaran.....	9
2.1.2. Animasi Pembelajaran.....	15
2.1.3. Komputer Jaringan Dasar.....	18
2.1.4. Hasil Belajar.....	21
2.2. Penelitian Yang Relevan.....	23
2.3. Kerangka Berfikir.....	25
2.4. Desain Penelitian.....	26
BAB III METODE PENELITIAN.....	28
3.1. Tempat Dan waktu Penelitian.....	28
3.2. Subjek/Objek Penelitian.....	28
3.3. Model Pengembangan.....	28
3.4. Rancangan Produk.....	31
3.4.1. <i>Flowchart</i>	31
3.4.2. <i>Use Case Diagram</i>	32
3.4.3. <i>Storyboard</i>	33
3.5. Prosedur Penelitian.....	36

3.6.	Bahan dan Instrumen Penelitian.....	38
3.6.1.	Bahan Penelitian.....	38
3.6.2.	Instrumen Penelitian.....	38
3.7.	Teknik Analisis Data.....	40
3.7.1.	Analisis Kelayakan Media.....	40
3.7.2.	Uji Efektivitas Media.....	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		43
4.1.	Deskripsi Produk Pengembangan.....	43
4.1.1.	Communication.....	43
4.1.2.	Planning.....	44
4.1.3.	Modelling.....	45
4.1.4.	Construction.....	56
4.1.5.	Deployment.....	63
4.2.	Uji Kelayakan Produk.....	63
4.2.1.	Uji Kelayakan Konten Produk.....	63
4.2.2.	Uji Kelayakan Media/ Konstruksi Produk.....	65
4.2.3.	Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	66
4.3.	Uji Efektivitas Produk.....	69
4.4.	Pembahasan Dan Temuan Penelitian.....	73
4.5.	Keterbatasan Penelitian.....	75
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		76
5.1.	Kesimpulan.....	76
5.2.	Implikasi.....	77
5.3.	Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....		79
LAMPIRAN		81