

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Pembatasan Masalah.....	8
1.4. Perumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1. Kajian Teoritis	11
2.1.1. Multimedia.....	11
2.1.2. Media Pembelajaran.....	13
2.1.3. Media Pembelajaran Interaktif.....	14
2.1.4. <i>Game</i> Edukasi (<i>Education game</i>)	15
2.1.5. Sketsa dan Ilustrasi	18
2.1.6. Adobe Animate.....	19
2.2. Penelitian Relevan	21
2.3. Kerangka Berpikir.....	24
2.4. Desain Produk.....	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	27
3.2. Subjek/objek penelitian.....	27
3.3. Model Pengembangan.....	27

3.4. Rancangan Produk	31
3.5. Prosedur Penelitian	33
3.6. Bahan dan Instrumen Penelitian.....	34
3.6.1 Bahan Penelitian.....	34
3.6.2 Instrumen Penelitian.....	34
3.7. Teknik Analisis Data.....	37
3.7.1. Validasi Media	37
3.7.2. Validasi Soal	38
3.7.3. Reliabilitas Soal	39
3.7.4. Tingkat Kesukaran Soal.....	40
3.7.5. Efektivitas Produk.....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1. Deksripsi Produk Pengembangan	43
4.1.1. Tahap Analysys.....	43
4.1.2. Tahap Design	45
4.1.3. Tahap Development	50
4.1.4. Tahap Implemention	61
4.1.5. Tahap Evaluaty	66
4.2. Pembahasan Dan Temuan Penelitian.....	76
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	79
BAB V PENUTUP.....	80
5.1. Kesimpulan	80
5.2. Implikasi	80
5.3. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	84