

## DAFTAR ISI

ISI	Hal
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Fokus Penelitian .....	8
1.3. Rumusan Masalah .....	8
1.4. Tujuan Masalah .....	8
1.5. Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>10</b>
2.1 . Penelitian Pengembangan .....	10
2.2 . Hakekat Multimedia Interaktif .....	12
2.3 Hakekat <i>Adobe Flash CS6</i> .....	24
2.4 Hakekat Bahaya Pergaulan Bebas .....	27
2.5 . Penelitian Relevan .....	49
2.6 . Kerangka Berfikir .....	51
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>53</b>
3.1. Jenis Penelitian .....	53
3.2. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	53
3.3. Subjek dan Objek Penelitian .....	54
3.4. Langkah- Langkah Pengembangan.....	55
3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	58
3.6. Instrument Penelitian .....	60

3.7. Teknik Analisis data .....	61
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1. Hasil Penelitian .....	65
4.1.1. Hasil Penelitian Pengembangan Produk .....	65
1) <i>Research and information collecting</i> .....	66
2) <i>Planning</i> .....	71
3) <i>Develop preliminary form of product</i> .....	74
4) <i>Preliminary field testing</i> .....	79
5) <i>Main product revision</i> .....	81
6) <i>Main field testing</i> .....	88
7) <i>Operational product revision</i> .....	91
4.2. Pembahasan Hasil .....	98
4.2.1. Keunggulan Produk Media .....	109
4.3. Keterbatasan Pengembangan.....	109
 <b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	
5.1. Kesimpulan .....	111
5.2. Implikasi Produk .....	112
5.3. Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>113</b>

