

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
LEMBAR MOTTO	i
RIWAYAT HIDUP	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Ruang Lingkup	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Rumusan Masalah	6
1.6 Tujuan Penelitian	6
1.7 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Penelitian dan Pengembangan	8
2.2 Media Pembelajaran	10
2.3 Ciri Umum Media Pembelajaran	12
2.4 Media dalam Sistem Pembelajaran	12
2.5 Multimedia Interaktif	13
2.6 Model Pengembangan <i>Four-D (4D)</i>	15
2.7 <i>Software Articulate Storyline 3</i>	18
2.8 Hasil Belajar	24
2.9 Sistem Organisasi Kehidupan	25
2.10 Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	32

3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	32
3.2	Populasi dan Sampel	32
3.3	Definisi Operasional	32
3.4	Desain Penelitian	33
3.5	Teknik Pengumpulan Data	33
3.6	Instrumen Penelitian	36
3.7	Prosedur Penelitian	41
3.8	Analisis Data	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		55
4.1	Hasil Penelitian	55
4.1.1	Tahap Pertama : Mendefinisi (<i>Define</i>)	55
4.1.2	Tahap Kedua: Merancang (<i>Design</i>)	60
4.1.3	Tahap Ketiga : Mengembangkan (<i>Development</i>)	67
4.1.4	Tahap Keempat : Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	84
4.2	Pembahasan	86
4.2.1	Tingkat Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Menurut Para Ahli	87
4.2.2	Tingkat Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i> Menurut Responden Guru dan Siswa	91
4.2.3	Tingkat Efektivitas Multimedia Interaktif Berbasis <i>Articulate Storyline 3</i>	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		97
5.1	Kesimpulan	97
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA		99
LAMPIRAN-LAMPIRAN		102