

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Fokus Penelitian	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Landasan Teori.....	10
1. Pengemasan	10
2. Pengertian Pembelajaran	11
3. Tari Gandang	12
4. Pengertian Multimedia Interaktif.....	12
5. <i>Kvisoft Flipbook Maker</i>	13
6. Tahapan Pengemasan... ..	14
B. Penelitian Relevan.....	17
C. Kerangka Konseptual	19

BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	19
1. Pendekatan Penelitian.....	19
2. Jenis Penelitian.....	19
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	20
1. Lokasi Penelitian	20
2. Waktu Penelitian.....	20
C. Populasi dan Sampel	21
1. Populasi	21
2. Sampel	21
D. Teknik pengumpulan Data	21
1. Studi Pustaka	22
2. Studi Lapangan	22
E. Instrumen Penelitian.....	23
1. Validasi Ahli Media.....	24
2. Validasi Ahli Materi	25
F. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	29
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	29
B. Persiapan Sarana dan Prasarana Produksi.....	30
C. Tahap Analisis Materi Pembelajaran Tari <i>Gandang</i>	31
1.1 Menyiapkan Konsep Materi Pembelajaran Tari <i>Gandang</i>	31
1.2 Menyiapkan Materi Pembelajaran KD 4 (Ekspresi) Tari <i>Gandang</i>	86

D. Tahap Desain Materi Pembelajaran Tari <i>Gandang</i> Ke Dalam	92
Program <i>Kfisoft Flipbook Maker</i>	92
1.1 Rancangan Pengemasan Tari <i>Gandang</i>	92
1.2 Pengerjaan.....	98
1.3 Cara Menggunakan Media.....	94
E. Evaluasi Uji Validasi	96
F. Pembahasan.....	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	105
A. Kesimpulan	105
B. Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	108
DAFTAR ACUAN INTERNET.....	112

