

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Pengembangan.....	6
1.6 Manfaat Pengembangan.....	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Jenis Mdia Pembelajaran.....	11
2.1.4 Penggunaan Media Pembelajaran	13
2.2 Macromedia Flash	14
2.2.1 Pengertian Macromedia Flash	14
2.2.2 Kelebihan dan Kelemahan Macromedia Flash.....	16
2.2.3 Area Kerja Macromedia Flash.....	18
2.2.4 Penggunaan Macromedia Flash 8 Dalam Pembelajaran..	23
2.3 Menggambar Dengan Perangkat Lunak	25

2.3.1 Memahami Prosedur Penggunaan Perangkat Lunak Untuk Menggambar.....	25
2.3.2 Ruang Lingkup Materi Menggambar Dengan Perangkat Lunak Sesuai dengan (KD)	25
2.4 Penelitian Yang Relevan.....	26
2.5 Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	29
3.2.1 Subjek.....	29
3.2.2 Objek.....	29
3.3 Defenisi Operasional.....	30
3.4 Prosedur Penelitian.....	30
3.5 Prosedur Pengembangan Aplikasi.....	31
3.5.1 Alur Pengembangan.....	31
3.6 Teknik Pengumpulan Data	33
3.7 Instrumen Pengambilan Data	34
3.8 Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Hasil Penelitian.....	40
4.2 Kelayakan Produk	50
4.3 Pembahasan	55
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Implikasi.....	57
5.3 Saran.....	58

DAFTAR PUSTAKA..... 59
DAFTAR LAMPIRAN 61



THE
Character Building
UNIVERSITY