

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Perumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN TEORI DAN DESAIN PRODUK	10
2.1 Kajian Teoritis.....	10
2.1.1 Pengertian Penelitian Pengembangan.....	10
2.1.2 Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Website.....	15
2.1.4 Quantum Learning.....	23
2.1.5 Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim.....	30
2.2 Aplikasi Pendukung.....	33
2.3 Penelitian Relevan.....	35
2.4 Kerangka Berpikir.....	37
2.5 Konsep / Desain Produk.....	39
BAB III METODE PENELITIAN	42
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	42
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian.....	42

3.2.1	Subjek Penelitian.....	42
3.2.2	Objek Penelitian.....	43
3.3	Model Pengembangan	43
3.4	Rancangan Produk	45
3.4.1	UML (Unified Modelling Language).....	46
3.4.2	<i>Design Interface</i>	49
3.5	Prosedur Penelitian.....	51
3.5.1	Prosedur Penelitian Pengembangan	52
3.5.2	Prosedur Pengembangan Media.....	53
3.6	Bahan dan Instrumen Penelitian	57
3.6.1	Bahan Penelitian	57
3.6.2	Instrumen Penelitian.....	57
3.7	Teknik Analisis Data.....	61
3.7.1	Uji Kelayakan Media Pembelajaran.....	61
3.7.2	Uji Efektivitas Media Pembelajaran.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		67
4.1	Deskripsi Hasil Pengembangan Produk	67
4.2	Pembahasan dan Temuan Penelitian	91
4.3	Keterbatasan Penelitian	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		94
5.1	Kesimpulan	94
5.2	Implikasi	95
5.3	Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA.....		97
LAMPIRAN.....		100