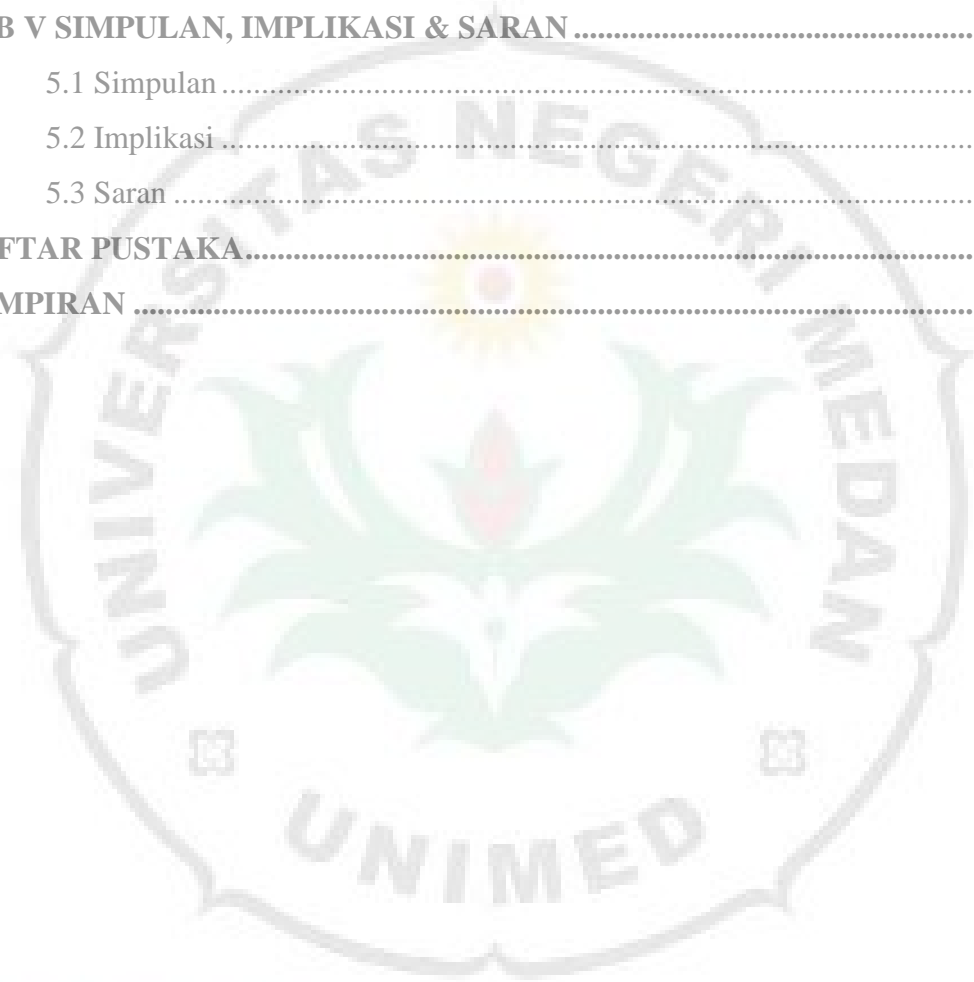


## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	7
1.3. Pembatasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah.....	8
1.5. Tujuan Pengembangan Produk .....	8
1.6. Manfaat Pengembangan Produk .....	9
1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan .....	10
1.8. Pentingnya Pengembangan .....	11
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	12
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>14</b>
2.1. Kajian Teoritis .....	14
2.2. Kajian Produk Yang Dikembangkan .....	16
2.3. Model Pengembangan Produk Yang Dikembangkan .....	20
2.4. Materi.....	29
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>44</b>
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	44
3.2. Sasaran Produk Yang Dihasilkan .....	44
3.3. Diagram Alur Penelitian .....	44
3.4. Metode Pengembangan Produk .....	45
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	54
3.6. Teknik Analisis Data .....	56
<b>BAB IV PEMBAHASAN .....</b>	<b>59</b>
4.1 Hasil Pengembangan Produk .....	59

4.2 Kelayakan Produk (Teoritik dan Empiris).....	72
4.3 Efektifitas Produk (Melalui Uji Coba).....	76
4.4 Pembahasan .....	77
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI &amp; SARAN .....</b>	<b>80</b>
5.1 Simpulan .....	80
5.2 Implikasi .....	81
5.3 Saran .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>85</b>



THE  
*Character Building*  
 UNIVERSITY

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Desain Pembelajaran <i>ADDIE</i> .....	21
Gambar 2.2 Froyo (Android versi10) .....	23
Gambar 2.3 Tampilan area kerja Adobe Flash CS6 .....	28
Gambar 2.4 Jenis alat ukur .....	30
Gambar 2.5 Megger .....	31
Gambar 2.6 Alat pengukur amper.....	34
Gambar 2.7 Volt meter .....	35
Gambar 2.8 Ohm meter .....	36
Gambar 2.9 Watt meter.....	37
Gambar 2.10 KWH meter.....	38
Gambar 2.11 Osiloskop .....	40
Gambar 3.1 Tampilan area kerja <i>Adobe flash CS6</i> .....	48
Gambar 3.2 <i>Slash Screen</i> .....	49
Gambar 3.3 Perencanaan Tampilan menu .....	49
Gambar 3.4 Perencanaan tampilan menu materi .....	50
Gambar 3.5 Perencanaan tampilan halaman petunjuk penggunaan .....	51
Gambar 3.6 Perencanaan tampilan halaman quis .....	51
Gambar 3.7 Perencanaan tampilan menu KI & KD .....	52
Gambar 3.8 Perencanaan tampilan menu video.....	52
Gambar 3.9 Perencanaan tampilan halaman profil.....	53
Gambar 4.1 Tampilan <i>slash screen</i> .....	64
Gambar 4.2 Tampilan menu beranda.....	65
Gambar 4.3 Tampilan menu materi .....	66
Gambar 4.4 Tampilan menu KI dan KD.....	66
Gambar 4.5 Tampilan menu Quiz.....	67
Gambar 4.6 Tampilan menu video .....	68
Gambar 4.7 Tampilan menu petunjuk .....	68
Gambar 4.8 Tampilan menu penulis .....	69
Gambar 4.9 Grafik Penilaian Ahli Media.....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Validasi Untuk Ahli Media Pembelajaran .....	55
Tabel 3.2 Angket Validasi Untuk Ahli Materi Pembelajaran.....	56
Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Kelayakan Media.....	57
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi .....	58
Tabel 4.1 Validator Ahli Media.....	70
Tabel 4.2 Hasil Revisi berdasarkan Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4.3 Penilaian Ahli Media .....	72
Tabel 4.4 Penilaian Ahli Materi.....	75



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus .....	85
Lampiran 2 Lembar Penugasan Dosen Pembimbing Skripsi .....	98
Lampiran 3 Lembar Pemohonan Izin Observasi .....	99
Lampiran 4 Surat Keterangan Sekolah .....	100
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Skripsi.....	101
Lampiran 6 Lembar Persetujuan Proposal Penelitian.....	102
Lampiran 7 Lembar Undangan Seminar Proposal.....	103
Lampiran 8 Lembar Permohonan Validasi ahli Media 1.....	104
Lampiran 9 Lembar Permohonan Validasi ahli Media 2.....	110
Lampiran 10 Lembar Permohonan Validasi ahli Materi 1 .....	116
Lampiran 11 Lembar Permohonan Validasi ahli Materi 2 .....	122
Lampiran 12 Lembar Persetujuan Skripsi .....	128
Lampiran 13 Lembar Permohonan Meja Hijau .....	129
Lampiran 14 Lembar Pengesahan Perbaikan Skripsi .....	130

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN  
UNIMED  
THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY