

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	6
1.3. Pembatasan Masalah	7
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	8
1.6. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI, DESAIN PRODUK.....	10
2.1. Kajian Teoritis.....	10
2.1.1. Pengembangan.....	10
2.1.2. Media Pembelajaran	12
2.1.3. Multimedia Interaktif	22
2.1.4. Android	24
2.1.5. <i>Hybrid Learning</i>	26
2.1.6. <i>Adobe Flash</i>	30
2.1.7. Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan	32

2.2. Penelitian Relavan.....	33
2.3. Kerangka Berpikir.....	36
2.4. Konsep Produk	37
2.5. Hipotesis Penelitian.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	42
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	42
3.2. Subjek/Objek Penelitian.....	42
3.3. Model Pengembangan.....	42
3.4. Rancangan Produk	47
3.5. Prosedur Penelitian.....	48
3.6. Bahan dan Instrumen Penelitian.....	52
3.6.1. Bahan Penelitian.....	52
3.6.2. Instrumen Penelitian.....	52
3.7. Teknik Analisis Data.....	60
3.7.1. Analisis Kelayakan Media	61
3.7.2. Uji Efektivitas Media	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	73
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan	73
4.1.1. Tahap Analysis (Analisis).....	74
4.1.2. Tahap Design (Desain).....	76
4.1.3. Tahap Development (Pengembangan).....	77
4.1.4. Tahap Implementation (Implementasi)	78
4.1.5. Tahap Evaluation (Evaluasi)	92
4.2. Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris)	93
4.2.1. Uji Kelayakan Konten Produk	93
4.2.2. Uji Kelayakan Media	94
4.2.3. Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	94
4.3. Uji Efektivitas Produk.....	95
4.3.1. Analisis Data Awal	95
4.3.2. Analisis Data Akhir.....	97
4.4. Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	100

4.5. Keterbatasan Penelitian.....	105
BAB V SARAN DAN KESIMPULAN	106
5.1. Kesimpulan	106
5.2. Implikasi.....	107
5.3. Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA	109

