

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	6
1.4. Rumusan Masalah.....	7
1.5. Tujuan Penelitian.....	7
1.6. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN TEORI, DISAIN DAN HIPOTESIS.....	10
2.1. Kajian Teoritis.....	10
2.1.1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran.....	10
2.1.2. Media Pembelajaran.....	12
2.1.3. Media Pembelajaran Interaktif.....	15
2.1.4. Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	16
2.1.5. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.1.6. Adobe Animate CC.....	18
2.1.7. Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar.....	20
2.2. Penelitian Relevan.....	31
2.3. Kerangka Berpikir.....	33
2.4. Konsep / Desain produk yang dikembangkan.....	34
2.5. Pertanyaan Penelitian.....	35

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	36
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	36
3.3. Model Pengembangan	37
3.4. Rancangan Produk	39
3.5. Prosedur Penelitian	41
3.6. Bahan dan Instrumen Penelitian	43
3.7. Teknik Analisis Data	49
3.7.1. Analisis Kelayakan Media	49
3.7.2. Uji Efektivitas Media	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
4.1. Deskripsi Pengembangan Produk	54
4.2. Uji Kelayakan	70
4.3. Uji Efektivitas Produk	78
4.4. Pembahasan dan Temuan Penelitian	81
4.5. Keterbatasan Penelitian	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
5.1. Kesimpulan	88
5.2. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93