

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	5
1.7 Spesifikasi Produk.....	6
BAB II KAJIAN TEORI DAN DESAIN PRODUK.....	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Hakikat Pengembangan	10
2.1.2 Media Pembelajaran	10
2.1.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	12
2.1.4 Adobe Animate	13
2.1.5 Canva	18
2.1.6 Perangkat Lunak dan Bahasa Pemrograman	20
2.2 Penelitian Relevan.....	28
2.3 Kerangka Berpikir	29
2.4 Desain Produk	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	32
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	32
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	32
3.3 Model Pengembangan	33
3.4 Rancangan Produk.....	36
3.5 Prosedur Penelitian.....	37

3.6 Instrumen Penelitian.....	41
3.6.1 Instrumen Penelitian	41
3.7 Teknik Analisis Data	48
3.7.1 Validitas Butir Soal.....	48
3.7.2 Tingkat Kesukaran	49
3.7.3 Uji Kelayakan Media	49
3.7.4 Uji Black Box Testing	51
3.7.3 Uji Efektivita Produk	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan.....	54
4.2 Uji Kelayakan Produk	61
4.2.1 Uji Kelayakan Konten Produk.....	61
4.2.2 Uji Kelayakan Media	63
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	65
4.2.4 Validitas Soal.....	67
4.2.5 Tingkat Kesukaran.....	68
4.2.6 Analisi Black Box Testing.....	69
4.3 Uji Efektivitas Produk.....	71
4.4 Pembahasan	73
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Implikasi.....	80
5.3 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	84

