

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	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. Perumusan Masalah.	6
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	7
1.6.1. Manfaat Teoritis	7
1.6.2. Manfaat Praktis.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Kerangka Teoritik.....	9
2.1.1. Media Pembelajaran.....	9
2.1.2. Media Interaktif	17
2.1.3. <i>Adobe Flash</i>	17
2.1.4. Dasar Desain Grafis	19
2.2. Peneliti Relevan (Tentatif)	32
2.3. Kerangka Berpikir.....	35
2.4. Konsep Pengembangan Produk	36
BAB III METEDOLOGI PENELITIAN	37
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	37
3.2. Variabel dan Subjek Peneitian.....	37
3.3. Model Pengembangan.....	37
3.4. Rancangan Produk	44

3.4.1. Activity Diagram	44
3.4.2. Use Case Diagram	47
3.4.3. Desain Produk	48
3.5. Prosedur Penelitian	49
3.6. Instrumen Penelitian	53
3.7. Teknik Analisis Data.....	58
3.7.1. Pengujian Kelayakan Produk	58
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1. Deskripsi Produk Pengembangan.	61
4.2. Uji Kelayakan Produk.....	79
4.2.1. Ahli Kelayakan Materi.....	79
4.2.2. Ahli Kelayakan Media Atau Kontruksi Produk	83
4.2.3. Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	87
4.3. Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	90
4.4. Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V PENUTUP	92
5.1. Kesimpulan.....	92
5.2. Implikasi.....	93
5.3. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN	97