

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN TEORI .....	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Pengertian Media.....	8
2. Pengertian Multimedia Interaktif.....	15
3. Adobe Flash CS6.....	17
4. Pengertian desain pembelajaran.....	18

5. Materi Mengenal Komponen Elektronika .....	23
6. Penelitian yang Relevan .....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	28
B. Variabel dan Sample Penelitian .....	28
C. Metode Penelitian .....	28
D. Tahap – Tahap Research and Development.....	30
1. Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	33
2. Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	34
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	41
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	42
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	42
E. Teknik Pengumpulan Data.....	44
F. Teknik Analisis Data.....	45
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
A. <i>Analisis</i> (Analisi).....	46
1. Analisis Kebutuhan .....	46
B. <i>Design</i> (Desain) .....	48
1. Desain <i>Software</i> Multimedia Interaktif.....	48
C. <i>Development</i> (Pengembangan).....	51
1. Pengerjaan <i>Software</i> Media Pembelajaran Interaktif.....	51

2. Validasi Ahli .....	60
<i>D. Implementation (Implementasi)</i> .....	65
1. Pengujian Produk .....	65
<i>E. Evaluation (Evaluasi)</i> .....	72
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	74
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	76