

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	ii
LEMBAR ORISINALITAS KARYA	iii
ABSTRAK	iv
ABTRACK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian	9
1.6. Manfaat Penelitian	9

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teoritis.....	12
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.1.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.1.3. Jenis Media Pembelajaran	20
2.1.4. Prinsip Media Pembelajaran	21
2.1.5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	23
2.1.6. Pengembangan Media Pembelajaran	27
2.1.7. Pengertian Pembelajaran Tematik.....	32
2.1.8. Landasan Pembelajaran Tematik	33
2.1.9. Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	36

2.1.10. Pengertian Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	37
2.1.11. Kelebihan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	38
2.1.12. Kekurangan Aplikasi <i>Articulate Storyline</i>	39
2.1.13. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Inkuiri	40
2.1.14. Pendekatan Inkuiri	42
2.1.15. Materi Perubahan Wujud Benda	43
2.1.16. Penelitian Relevan.....	43
2.1.17. Kerangka Berpikir	47

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian.....	48
3.2. Tempat dan Waktu Penelitian	49
3.3. Model Pengembangan.....	49
3.4. Prosedur Penelitian.....	50
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	60
3.6. Teknik Analisis Data.....	63
3.7. Subjek dan Objek Penelitian	68
3.8. Instrumen Penelitian.....	68

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian	73
4.1.1. Tahap <i>Analysis</i>	73
4.1.2. Tahap <i>Design</i>	77
4.1.3. Tahap <i>Development</i>	78
4.1.4. Tahap <i>Implementation</i>	86
4.2. Pembahasan.....	97

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	106
5.2. Saran.....	107

DAFTAR PUSTAKA	109
LAMPIRAN.....	113
RIWAYAT HIDUP	228