

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KERANGKA BERPIKIR	
A. Kajian Teoritis	9
1. Hakikat Belajar	9
2. Hakikat Media Pembelajaran	11
3. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif	20
4. Hakikat Pengembangan Media Pembelajaran.....	23
5. Pengembangan Adobe animate cc.....	30
6. Penelitian Pengembangan Media.....	32
B. Materi Pengukuran Arus, Tegangan, dan Daya.....	35

C. Penelitian Relavan	36
D. Kerangka Berpikir.....	37
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	39
B. Subjek Penelitian	39
C. Metode Penelitian	39
D. Tahap-tahap Research and Development.....	40
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Tahap Pengumpulan Data.....	59
B. Desain Produk.....	61
C. Validasi Dari Ahli Media dan Materi.....	68
D. Pengujian Produk	71
E. Penggandaan Produk	75
F. Pembahasan	76
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	77
B. Saran	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79
LAMPIRAN	82