

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat Hasil Penelitian	9
1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	10
1.8. Pentingnya Pengembangan	11
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Kajian Teoritis	12
2.1.1. Hakikat Elemen Teknik Dasar Produksi dan Manufaktur	12
2.1.2. Media Pembelajaran.....	19
2.1.3. Media Interaktif.....	27
2.1.4. <i>Android</i>	37
2.1.5. <i>Adobe Flash CS6</i>	41
2.2. Kajian Produk yang Dikembangkan	46
2.3. Model Pengembangan Produk yang Digunakan	47
2.4. Penelitian yang Relevan	50

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	57
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian.....	57
3.2. Sasaran Produk yang Dihasilkan.....	57
3.3. Metode Pengembangan Produk.....	57
3.3.1. Langkah-langkah Penelitian	58
3.3.2. Alat dan Bahan	61
3.3.3. Tahap Pengembangan Media Interaktif	62
3.4. Teknik Pengumpulan Data	65
3.4.1. Intrumen Pengumpulan Data.....	65
3.4.2. Instrumen Pengujian.....	66
3.5. Teknik Analisis Data	72
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	78
4.1. Hasil Penelitian	78
4.1.1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	78
4.1.2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	80
4.1.3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	85
4.1.4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	94
4.2. Kelayakan Produk	95
4.2.1. Validasi Ahli Media	95
4.2.2. Validasi Ahli Materi.....	98
4.3. Tahap Uji Coba Produk.....	100
4.4. Pembahasan	106
4.4.1. Pembahasan Hasil Penelitian Pengembangan Produk.....	106
4.4.2. Pembahasan Kelayakan Produk	109
4.5. Keterbatasan Penelitian	112
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	114
5.1. Kesimpulan.....	114
5.2. Implikasi.....	115
5.3. Saran.....	116
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	122