

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian	6
1.6. Manfaat Penelitian	6
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	6
1.6.2. Manfaat Bagi Guru	6
1.6.3. Manfaat Bagi Siswa	7
1.6.4. Manfaat Bagi Peneliti	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kajian Teoritis	8
2.1.1. Media Pembelajaran.....	8
2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran.....	9
2.1.3. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	10
2.1.4. Manfaat Media Pembelajaran	11
2.1.5. Jenis Media Pembelajaran.....	11
2.1.6. Pelajaran Dasar Jaringan Komputer.....	15
2.1.7. Media Interaktif	19
2.1.8. Adobe Flash	19
2.1.9. Fitur Adobe Flash CS6.....	21

2.1.10. Komponen Kerja Adobe Flash CS6.....	22
2.1.11. Penelitian Relevan	22
2.2. Kerangka Berpikir.....	25
2.3. Desain Produk.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	29
3.3. Langkah Penelitian.....	29
3.4. Model Pengembangan.....	31
3.5. Prosedur Penelitian.....	32
3.6. Bahan dan Instrumen Penelitian	35
3.6.1. Bahan Penelitian	35
3.6.2. Instrumen Penelitian	35
3.6.3. Instrumen Pengujian	36
3.7. Teknik Analisis Data.....	38
3.7.1. Uji Kelayakan Media dan Materi.....	38
3.7.2. Uji Akseptabilitas.....	39
3.7.3. Uji Butir Soal	40
3.7.4. Uji Efektivitas	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1. Hasil Pengembangan Produk.....	47
4.1.1. Hasil <i>Analyze</i> (Analisis).....	47
4.1.2. Hasil <i>Design</i> (Perancangan).....	48
4.1.3. Hasil <i>Development</i> (Pengembangan).....	51
4.1.4. Hasil <i>Implementation</i> (Implementasi).....	64
4.1.5. Hasil <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	64
4.2. Pembahasan.....	74
4.2.1. Temuan Penelitian	76
4.2.2. Keterbatasan Penelitian.....	77
BAB V PENUTUP	78
5.1. Kesimpulan	78
5.2. Implikasi	79

5.3. Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	85

