

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Pengembangan	12

BAB II KAJIAN TEORETIS, KERANGKA BERPIKIR DAN

HIPOTESIS PENELITIAN..... 14

A. Kajian Teoretis 14

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran 14

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran 14

b. Tujuan Belajar dan Pembelajaran 15

c. Pembelajaran Ekonomi SMA 16

2. Kajian tentang Media Belajar 19

a. Pengertian Media Belajar 19

b. Klasifikasi Media Belajar 22

c. Fungsi Media Belajar 24

d. Pemilihan Media Belajar 27

e. Media Belajar Berbasis Komputer 29

3. Kajian tentang Multimedia Interaktif 31

a. Pengertian Multimedia 31

b. Obyek-obyek Multimedia 32

c. Interaktif 33

4. Kajian tentang Pembelajaran Kontekstual (*CTL*) 35

a. Pengertian Pembelajaran *CTL* 37

b. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual 36

c. Komponen Pembelajaran Kontekstual 37

5. Kajian tentang *Adobe Flash Professional CS6* 51

a. Pengertian *Adobe Flash Professional CS6* 51

b. Kelebihan <i>Adobe Flash Professional CS6</i>	51
c. <i>Software</i> Pendukung	52
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	53
C. Kerangka Berpikir	56
D. Pengajuan Hipotesis	58
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	59
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	59
B. Model Pengembangan	60
C. Prosedur Pengembangan	62
1. Potensi dan Masalah	62
2. Pengumpulan Informasi	63
a. Identifikasi terhadap Tujuan Pembelajaran	63
b. Analisis Karakteristik Siswa	64
c. Analisis Kebutuhan Pembelajaran	64
3. Desain Produk.....	65
a. Pengumpulan Bahan	65
b. Mendesain Produk	65
c. <i>Assembly</i> Media Pembelajaran	65
4. Validasi Desain	67
5. Perbaikan Desain	68
6. Revisi Produk	68
7. Produksi Media	68

D. Tahap Uji Coba Produk	70
a. Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group TryOut</i>).....	71
b. Uji Coba Lapangan (<i>Field TryOut</i>).....	71
E. Teknik Pengumpulan Data	72
1. Wawancara	72
2. Angket (Kuisisioner)	73
F. Definisi Operasional	75
G. Instrumen Penelitian	77
1. Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Materi.....	78
2. Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Media	79
3. Instrumen Uji Empirik untuk Siswa dan Guru	80
H. Teknik Analisis Data.....	83
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	86
A. Hasil Penelitian.....	86
B. Data Prosedur Pengembangan Media Belajar	87
1. Data Potensi dan Masalah	87
2. Data Pengumpulan Informasi	87
a. Data Identifikasi Tujuan Pembelajaran	87
b. Data Analisis Karakteristik Siswa	89
c. Data Analisis Kebutuhan Pembelajaran.....	89
3. Data Desain Produk	93
a. Pengumpulan Bahan.....	93

b. Mendesain Produk.....	94
c. Assembly Media Pembelajaran.....	102
4. Data Validasi Produk.....	107
a. Validasi Ahli Materi.....	107
b. Validasi Ahli Media.....	111
c. Validasi Desain Pembelajaran.....	115
d. Validasi Guru SMA.....	116
5. Data Hasil Uji Coba Produk.....	122
a. Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Trying Out</i>).....	122
b. Uji Coba Lapangan (<i>Field Trying Out</i>).....	122
C. Analisis Data.....	123
1. Analisis Data Hasil Validasi.....	123
a. Analisis Data Hasil Evaluasi Produk dari Kelayakan Materi	124
b. Analisis Data Hasil Evaluasi Produk dari Kelayakan Media.....	126
c. Analisis Data Hasil Evaluasi Produk dari Kelayakan Desain....	128
d. Analisis Data Media yang Menunjang Pembelajaran CTL.....	129
2. Analisis Data Hasil Uji Coba.....	132
a. Analisis Data Uji Coba dari Kelayakan Materi.....	132
b. Analisis Data Uji Coba dari Kelayakan Media.....	134
D. Revisi Produk.....	139
1. Revisi Tahap Pertama.....	139
2. Revisi Tahap Kedua.....	140
3. Revisi Tahap Ketiga.....	143

4. Revisi Tahap Keempat	143
5. Revisi Tahap Kelima	144
E. Kajian Produk Akhir	145
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	149
A. Simpulan	149
B. Keterbatasan Penelitian	150
C. Saran	150
DAFTAR PUSTAKA	152
LAMPIRAN.....	154

