

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
A. Hakikat Pembelajaran.....	9
1. Pengertian Belajar.....	9
2. Pengertian Pembelajaran	11
3. Pengertian Desain Pembelajaran	13
4. Komponen-komponen Desain Pembelajaran	14
5. Model Desain Pembelajaran.....	15
6. Model ASSURE.....	16
B. Hakikat Media	19
1. Pengertian Media	19
2. Pengertian Media Pembelajaran	19
3. Klasifikasi Media.....	20

4. Kegunaan dan Manfaat Media Pembelajaran	22
C. Hakikat Multimedia.....	23
1. Pengertian Multimedia.....	23
2. Pemanfaatan Multimedia Untuk Pembelajaran	24
3. Multimedia Interaktif.....	25
4. <i>Adobe Flash CS6</i>	26
D. Penelitian Yang Relevan	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
A. Tempat dan Waktu Penelitian	28
B. Objek dan Subjek Penelitian.....	28
C. Metode Penelitian dan Pengembangan.....	28
D. Langkah – langkah Pengembangan Media.....	31
1. Potensi Masalah.....	32
2. Pengumpulan Data.....	33
3. Desain Produk.....	33
4. Validasi Desain	43
5. Uji Coba Produk	44
E. Teknik Pengolahan Data.....	46
F. Teknik Analisis Data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
A. Analisis Kebutuhan dan Desain.....	50
1. Analisis Kebutuhan.....	50
2. Desain CD Interaktif.....	52
3. Pengerjaan CD Interaktif	55
4. Paket Instalasi Media Pembelajaran dalam CD.....	65

B. Hasil Uji Coba	66
1. Validasi	66
2. Validasi oleh Para Ahli	67
3. Pengujian terhadap siswa.....	74
C. Pembahasan	82
1. Hasil Uji Coba	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan.....	84
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	86
LAMPIRAN	88

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY