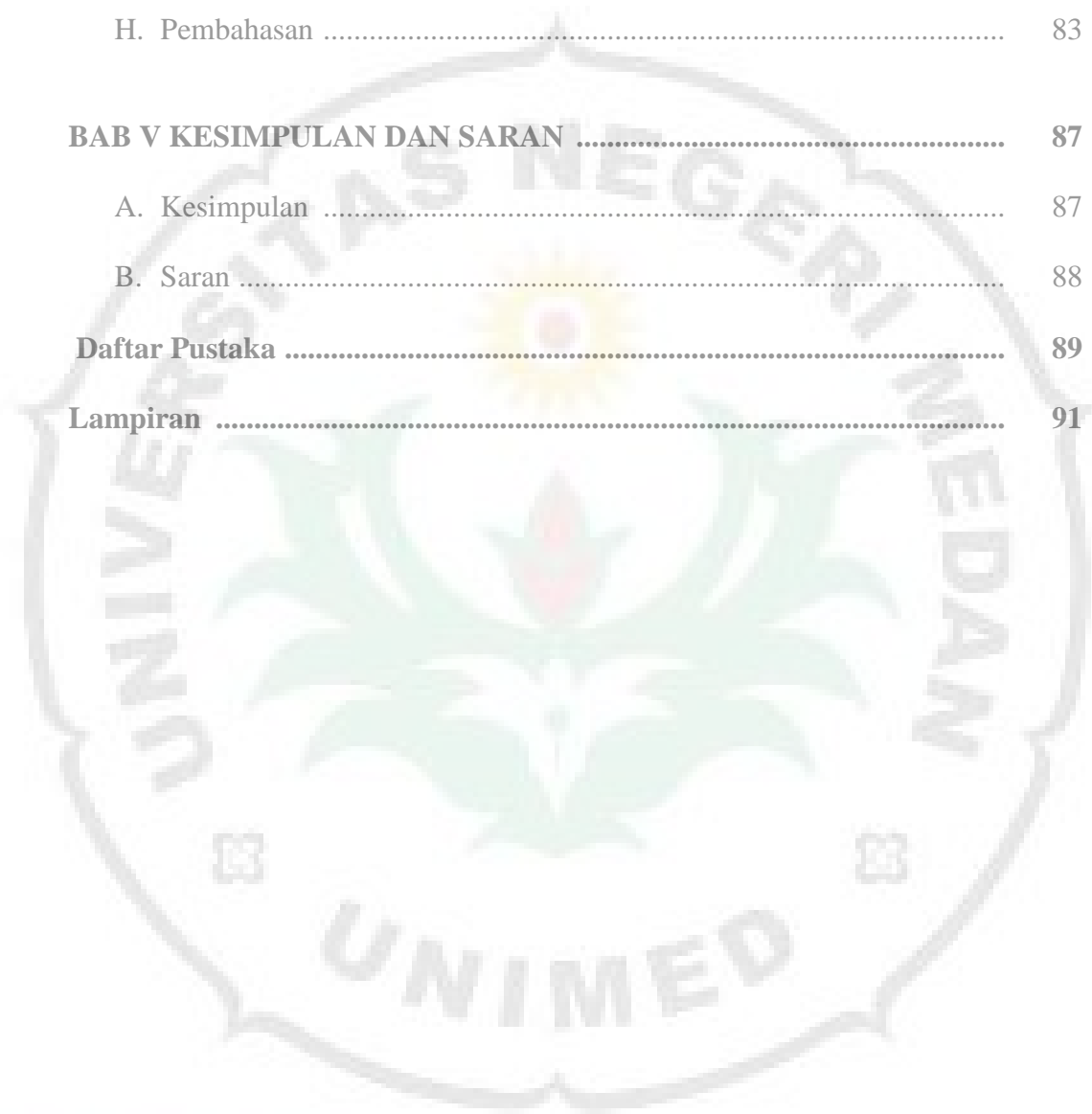


DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	8
2. Komponen Pembelajaran	10
3. Media Pembelajaran	12
4. Ciri dan Fungsi Media Pembelajaran	13
5. Multimedia Interaktif	14
6. Adobe Flash CS 6	17
7. Disain Pembelajaran dan Model ADDIE	18
8. Hasil Belajar	23

9. Menerapkan Perawatan Perangkat Keras Komputer	23
B. Penelitian yang Relevan	34
C. Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Objek dan Subjek Penelitian	37
C. Metode Penelitian	37
D. Perancangan dan Pembuatan Produk	39
E. Langkah-Langkah Pengembangan Media	42
1. Analisis (Analysis)	42
2. Desain (Perencanaan)	45
3. Development (Pengembangan)	49
4. Implementasi	49
5. Evaluasi	49
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Teknik Analisis Data	55
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN	57
A. Desain Produk	57
B. Pembangunan Media Pembelajaran	58
C. Validasi oleh Ahli Media	64
D. Validasi oleh Ahli Materi	68
E. Pengujian Tahap I	72
F. Pengujian Tahap II	77

G. Penggandaan Produk	83
H. Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	88
Daftar Pustaka	89
Lampiran	91



THE
Character Building
UNIVERSITY