

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Rumusan Masalah	10
1.5 Tujuan Penelitian	10
1.6 Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Kerangka Teoritis.....	12
2.1.1. Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran.....	15
2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
2.1.4. <i>Adobe Flash CS 3</i>	20
2.1.5. Kelebihan <i>Adobe Flash CS 3</i>	24
2.1.6. Aspek Penilaian Dalam Media Pembelajaran <i>Adobe Flash CS 3</i>	26
2.1.7. Model Pembelajaran	28
2.1.8. <i>Discovery Learning</i>	31
2.1.9. Prosedur <i>Discovery Learning</i>	33
2.1.10. Energi dan Penggunaannya	35
2.1.11. Hasil Belajar IPA.....	36
2.2. Penelitian Relevan.....	37

2.3. Kerangka Berpikir	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	46
3.3. Defenisi Operasional Variabel	47
3.4. Jenis Penelitian.....	48
3.5. Prosedur Pengembangan	49
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.7. Instrumen Pengumpulan Data	55
3.8. Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	64
4.1. Hasil Pengembangan	64
4.1.1. Tahap <i>Analyze</i> (Analisis)	64
4.1.2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan)	67
4.1.3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	69
4.1.4. Tahap <i>Implementation</i> (Penerapan)	79
4.1.5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	80
4.2. Pembahasan.....	85
4.2.1. Kelayakan Media Pembelajaran Adobe Flash Berbasis <i>Discovery Learning</i>	85
4.2.2. Keefektifan Media Pembelajaran Adobe Flash Berbasis <i>Discovery Learning</i>	88
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	91
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	93
5.1. Kesimpulan	93
5.2. Implikasi.....	94
5.3. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	96