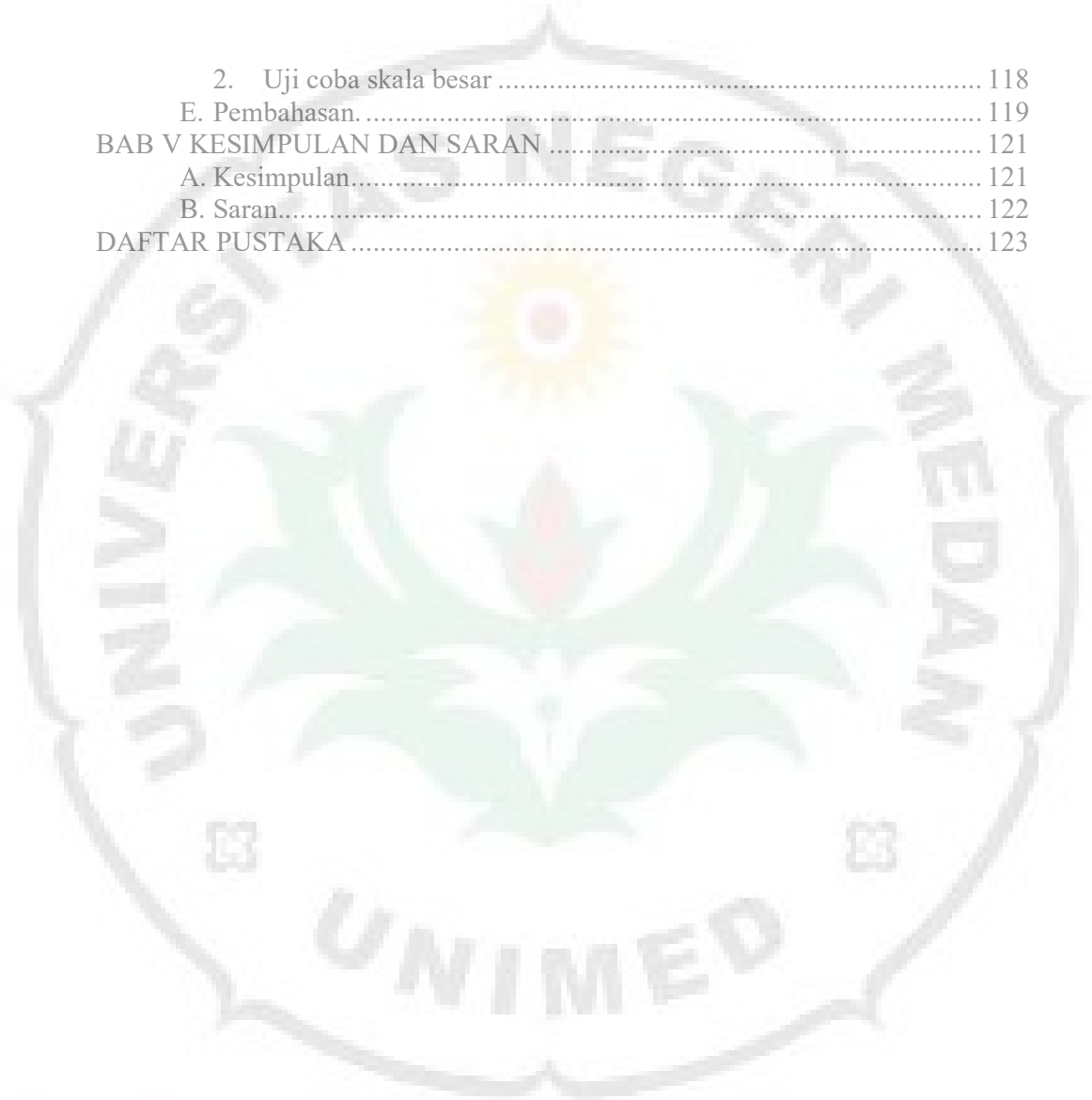


DAFTAR ISI

ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Pengertian Media Pembelajaran	8
2. <i>Software</i> Rancang Bangun Media Interaktif	25
B. Kajian Materi	33
1. Perangkat Hubung Bagi Utama	36
2. Pengaman terhadap bahaya tegangan bocor	45
3. Pemakaian kapasitor dalam jaringan listrik tegangan rendah	61
C. Kerangka Berpikir	67
D. Pertanyaan Penelitian	70
BAB III METODE PENELITIAN	71
A. Tempat dan Waktu Penelitian	71
B. Variabel dan Sampel Penelitian	71
C. Metode Penelitian	71
D. Tahap-tahap <i>Research and Development</i>	72
E. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	74
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	76
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	76
3. Tahap Pengembangan	86
4. Tahap <i>Implementasi</i>	88
5. Tahap evaluasi	88
G. Teknik Analisis Data	95
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	98
A. Analisis Kebutuhan	98
B. Rancang Desain Multimedia	100
1. Desain software awal multimedia interaktif	100
2. Rancang bangun multimedia interaktif	101
C. Validasi Dari Ahli Dan Pembahasan	113
1. Validasi dari ahli media	113
2. Validasi dari ahli materi	115
D. Uji Coba Media Kepada Pengguna Dan Pembahasan	116
1. Uji coba skala kecil	117

2. Uji coba skala besar	118
E. Pembahasan.....	119
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	121
A. Kesimpulan.....	121
B. Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA	123



THE
Character Building
UNIVERSITY