

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b>	i
<b>ABSTRACT</b>	ii
<b>KATA PENGANTAR</b>	iii
<b>DAFTAR ISI</b>	v
<b>DAFTAR TABEL</b>	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b>	ix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	6
1.7 Defenisi Operasional	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	8
2.1 Kerangka Teoritis	8
2.1.1 Media Pembelajaran	8
2.1.2 Peran Animasi dalam Pembelajaran	12
2.1.3 Model Penelitian ADDIE	13
2.1.4 Kimia Komputasi	14
2.1.5 Materi Bentuk Molekul	19
2.2 Penelitian Relevan	25
2.3 Kerangka Konseptual dan Hipotesis	27

<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	29
3.1 Jenis Penelitian	29
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	31
3.3 Populasi dan Sampel	32
3.4 Perangkat Komputer yang Digunakan	32
3.5 Prosedur dan Rancangan Penelitian	33
3.6 Variabel Penelitian	39
3.7 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	39
3.8 Teknik Analisis Data	47
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	51
4.1 Hasil Penelitian	51
4.1.1 Analisis ( <i>Analyze</i> )	51
4.1.2 Desain ( <i>Design</i> )	53
4.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> )	54
4.1.4 Implementasi ( <i>Implementation</i> )	61
4.1.5 Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	61
4.2 Pembahasan	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	72