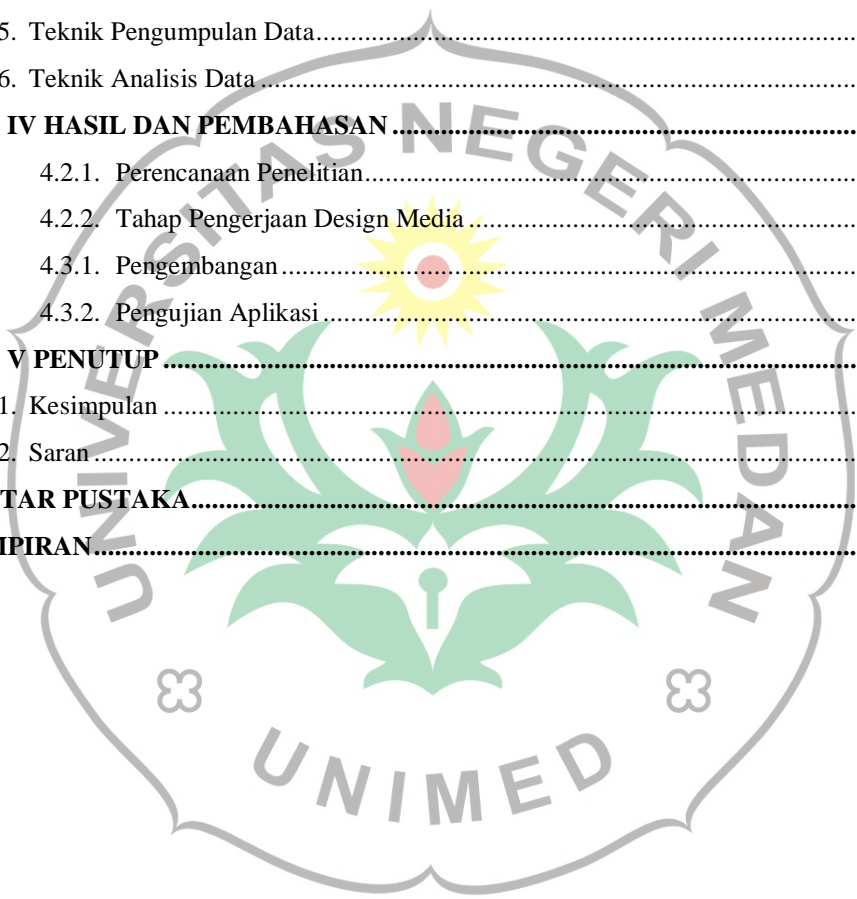


DAFTAR ISI

LEMBAR PERSTUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Pembatasan Masalah.....	5
1.4. Rumusan Masalah	5
1.5. Tujuan Pengembangan Produk	5
1.6. Manfaat Pengembangan Produk.....	6
1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	6
1.8. Pentingnya Pengembangan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Kajian Teoritis.....	8
2.1.1. Model Pembelajaran	8
2.1.2. Hakikat Multimedia Pembelajaran	11
2.1.3. Media Interaktif	14
2.1.4. <i>Blended learning</i>	17
2.2. <i>Adobe Animate CC</i> sebagai <i>Software</i> Perancang Media Interaktif	18
2.2.1. <i>Adobe Animate CC</i>	18
2.2.2. Sejarah.....	19
2.3. Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika	21
2.4. Model Pengembangan	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	25
3.2. Sasaran Produk yang Dihasilkan.....	25
3.3. Metode Pengembangan Produk.....	25
3.3.1. Jenis Penelitian	25

3.3.2. Model Pengembangan.....	25
3.3.3. Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	27
3.4. Prosedur Penelitian Dan Pengembangan	28
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.6. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.2.1. Perencanaan Penelitian.....	45
4.2.2. Tahap Pengerjaan Design Media	46
4.3.1. Pengembangan.....	64
4.3.2. Pengujian Aplikasi	64
BAB V PENUTUP	74
5.1. Kesimpulan	74
5.2. Saran	75
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	79



THE *Character Building*
UNIVERSITY