

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	7
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	9
KAJIAN TEORI.....	9
2.1 Kerangka Teoritis.....	9
2.1.1 Pembelajaran Interaktif.....	9
2.1.2 Pembelajaran Berbasis Web-blog.....	12
2.1.3 Standar Kompetensi Mengoperasikan Aplikasi Perangkat Lunak.....	19
2.1.4 Multimedia Pembelajaran.....	21
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	29
2.3 Kerangka Berpikir.....	30

BAB III.....	32
METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	32
3.2 Subjek Penelitian.....	32
3.3 Prosedur dan Model Pengembangan.....	32
3.4 Prosedur Penelitian.....	34
3.4.1 Tahap Analisis (Analysis).....	34
3.4.2 Tahap Perancangan (Design).....	34
3.4.3 Tahap Pengembangan (Development).....	35
3.4.4 Tahap Implementasi.....	35
3.5 Uji Coba Produk.....	36
3.6 Jenis Data.....	37
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.7.1. Teknik pengumpulan data.....	38
3.7.2. Instrumen Pengumpulan Data.....	38
3.8 Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV.....	44
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Tahap Pengumpulan Data.....	44
4.1.1. Hasil Studi lapangan.....	44
4.1.2 Hasil Studi Literasi.....	45
4.2 Desain Produk.....	45
4.3 Validasi Dari Ahli.....	47
4.4 Validasi Oleh Ahli Media.....	47
4.4.1. Validasi Oleh Ahli materi.....	51
4.5. Diagram Batang Hasil Analisis Data Penilaian Aspek Isi Oleh Ahli Materi.....	54

4.4.2. Validasi Oleh Ahli Bahasa.....	54
4.4.3 Pengujian Produk.....	56
4.4.4 Pengujian Produk Satu Lawan Satu.....	56
4.4.5 Pengujian Produk Skala Kecil.....	57
4.4.6 Pengujian Produk Skala Besar.....	58
4.5 Pembahasan.....	59
4.5.1 Pengembangan Media.....	59
4.5.2 Kelayakan Produk.....	62
BAB V.....	65
KESIMPULAN DAN SARAN.....	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67

