

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Pengembangan Produk	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
1.7. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	9
1.8. Pentingnya Pengembangan	10
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Kajian Teoritis	11
2.1.1. Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	11
2.1.2. Pengolahan <i>Sandwich</i>	23
2.2. Model Pengembangan Produk yang Dikembangkan 4D	36
2.3. Penelitian Yang Relevan	38
BAB III : METODE PENELITIAN	
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	41
3.2. Sasaran Produk yang Dihasilkan	41
3.3. Metode Pengembangan Produk	41
3.3.1. Teknik Pengembangan	41
3.3.2. Alat dan Bahan	53
3.3.3. Tahap Pengembangan	53
3.4. Teknik Pengumpulan Data	55
3.5. Teknik Analisis Data	57

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Pengembangan Media *Adobe Flash CS6* 62
 4.1.1. Deskripsi Hasil Analisis Kebutuhan 62
 4.1.2. Hasil Produk Media *Adobe Flash CS6* 64
 4.1.3. Hasil Kelayakan Produk Media *Adobe Flash CS6*..... 65
4.2. Pembahasan 75

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan 78
5.2. Saran 79

DAFTAR PUSTAKA 80

LAMPIRAN 82

