

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	1
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Peneltian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Proses Belajar Mengajar dan Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Pembelajaran Berbasis Komputer	13
2.1.3 Computer Based Intruction (CBI)	16
2.1.4 Adobe Flash CS6.....	21
2.1.5 Mata Pelajaran Desain Grafis.....	22
2.2 Penelitian Relevan	23
2.3 Kerangka Konseptual.....	27
2.4 Konsep/Desain Produk.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	37
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	37
3.2 Subjek/Objek Peneltian.....	37
3.3 Model Pengembangan.....	37
3.4 Rancangan Produk	40

3.5	Prosedur Penelitian	45
3.6	Instrumen Penelitian	46
3.7	Teknik Analisis Data.....	48
3.7.1.	Analisis Kelayakan dan Kevalidan Produk	48
3.7.2.	Analisis Keefektifan Produk	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	Hasil Produk Pengembangan	52
4.2	Pembahasan Penelitian.....	63
4.2.1	Data Kelayakan Konten Produk (Materi).....	63
4.2.2	Data Kelayakan Media (Konstruksi Produk)	65
4.2.3	Data Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	66
4.2.4	Uji Efektivitas Produk.....	69
4.3	Temuan Penelitian	73
4.4	Keterbatasan Penelitian.....	76
BAB V PENUTUP.....		74
5.1	Kesimpulan	74
5.2	Implikasi	75
5.3	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN		

