

## DAFTAR ISI

	halaman
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Pembatasan Masalah.....	8
1.4 Perumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	8
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
1.6.1 Manfaat bagi Mahasiswa.....	9
1.6.2 Manfaat bagi Lembaga Pendidikan.....	9
1.6.3 Manfaat bagi Siswa, Guru, Sekolah dan Masyarakat Umum.....	9
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
1.8 Pentingnya Pengembangan.....	10
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	10
1.9.1 Asumsi Pengembangan.....	10
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan.....	10

<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Kajian Teoritis .....	11
2.1.1 Hakikat Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Bubut .....	11
2.1.2 Materi Pembelajaran Teknik Pemesinan Bubut.....	12
2.1.3 Hakikat Media Pembelajaran Interaktif .....	23
2.1.4 Hakikat Pendekatan Kontekstual.....	28
2.1.5 Perangkat Lunak Bantu Pengembangan.....	30
2.2 Kajian Produk yang Dikembangkan .....	34
2.3 Model Pengembangan Produk yang Digunakan .....	36
2.4 Pendidikan yang Relevan.....	39
2.5 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu .....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>45</b>
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
3.2 Sasaran Produk yang dihasilkan (populasi).....	45
3.3 Metode Pengembangan Produk .....	45
3.3.3 Teknik pengembangan.....	45
3.3.4 Alat Dan Bahan.....	46
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....</b>	<b>57</b>
4.1 Hasil pengembangan produk.....	57
4.1.1 Tahap Identifikasi .....	57
4.1.2 Merumuskan Tujuan .....	59
4.2 Tahap Desain dan Pengembangan .....	60
4.2.1 Pengumpulan Bahan.....	60
4.2.2 Desain Flowchart .....	60
4.2.3 Desain Storyboard.....	60

4.2.4 Draft Awal Media Pembelajaran Interaktif .....	61
4.3 Kelayakan Produk.....	61
4.3.1 Tahap validasi .....	61
4.3.2 Revisi Produk .....	65
4.3.3 Kajian Produk Akhir .....	73
4.4 Hasil Uji Produk Tanggapan Pengguna .....	78
4.5 Pembahasan .....	79
4.5.1 Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Kontekstual dengan bantuan <i>Software Adobe Flash</i> .....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>81</b>
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>95</b>

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY