

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatasan Masalah	6
1.4. Perumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian Pengembangan	7
1.6. Manfaat Penelitian Pengembangan	8
BAB II KAJIAN TEORI, DESAIN PRODUK.....	10
2.1 Kajian Teoritis	10
2.1.1 Pengembangan Media	10
2.1.2 Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Animasi.....	14
2.1.4 <i>Adobe Flash</i>	18
2.1.5 Perawatan Perangkat Keras Komputer	20
2.2. Penelitian Relevan	21
2.3. Kerangka Berpikir	23
2.4. Konsep Desain Produk.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	29
3.2 Responden/Subjek/Objek Penelitian.....	29
3.3 Model Pengembangan	30
3.4 Rancangan Produk	32

3.5	Prosedur Penelitian	37
3.6	Bahan dan Instrumen Penelitian	39
3.6.1	Bahan Penelitian	39
3.6.2	Instrumen Penelitian	39
3.7	Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Deskripsi Produk Pengembangan	47
4.2	Uji Kelayakan Produk.....	56
4.2.1	Uji Kelayakan Konten Produk	56
4.2.2	Uji Kelayakan Media	57
4.2.3	Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	59
4.3	Uji Efektivitas Produk.....	60
4.4	Pembahasan dan Temuan Penelitian.....	64
4.5	Keterbatasan Penelitian.....	66
BAB V PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Implikasi	67
5.3	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....		69
LAMPIRAN.....		71