

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Masalah.....	8
F. Manfaat Penelitian	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Macromedia</i> <i>Flash 8</i>	9
1. Media Pembelajaran.....	9

2. Fungsi Media Pembelajaran	10
3. Jenis Media Pembelajaran	13
4. <i>Macromedia Flash 8</i>	15
5. Konstruksi dan Utilitas Gedung Pondasi	24
B. Penelitian Yang Relevan	36
C. Kerangka Berpikir	38
D. Hipotesis	39

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. tempat dan Waktu Penelitian	40
B. Subjek dan Objek Penelitian	40
C. Metode Penelitian	40
D. Instrumen Pengumpulan Data	45
1. Angket Kebutuhan Siswa	46
2. Angket Kebutuhan Guru	47
3. Lembar Validasi Ahli Materi	49
4. Lembar Validasi Ahli Media	51
E. Teknik Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	55
1. Proses Pengembangan	55
2. Kelayakan Media	71

B. Pembahasan.....	75
1. Evaluasi media oleh ahli media.....	75
2. Evaluasi media oleh ahli materi	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	77
1. Proses pengembangan produk.....	77
2. Kelayakan produk	78
B. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	82

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY