

DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi.....	v
Daftar Tabel.....	vii
Daftar Gambar.....	viii
Daftar Lampiran.....	ix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka	9
1. Pengertian Pembelajaran	9
2. Media Pembelajaran	12
3. Pembuatan Media Berbasis Multimedia Interaktif	16
4. Adobe Flash Profesional CS. 5.....	20
5. Hasil Belajar	25
6. Pengertian Desain Busana.....	28
7. Menggambar Komponen Wajah.....	31
B. Penelitian Yang Relevan.....	47
C. Kerangka Berpikir.....	48
D. Hipotesis Penelitian.....	49

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	50
B. Populasi dan Sampel Penelitian.....	50
C. Metode Penelitian.....	51
D. Desain Eksperimen.....	52

E. Langkah-langkah Penelitian.....	52
F. Defenisi Operasional Variabel Penelitian.....	53
G. Instrumen Penelitian.....	54
H. Uji Kesepatan Pengamat.....	65
I. Teknik Analisis Data.....	66

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian.....	70
B. Tingkat Kecenderungan Penelitian.....	74
1. Kecenderungan Hasil Belajar Desain Busana Tanpa Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.....	74
2. Kecenderungan Hasil Belajar Desain Busana Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif.....	74
C. Hasil Belajar Menggambar Wajah Tanpa Menggunakan Media Adobe Flash CS.5.....	76
D. Hasil Belajar Menggambar Wajah Dengan Menggunakan Media Adobe Flash CS.5.....	76
E. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Menggambar Wajah.....	79
a. Uji Kenormalan.....	79
b. Uji-T Sampel Berpasangan.....	80
F. Pembahasan Hasil Penelitian.....	82

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Kesimpulan.....	84
B. Implikasi.....	84
C. Saran.....	85

DAFTAR PUSTAKA.....	86
----------------------------	-----------



THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR TABEL

1. Nilai Siswa Mata Pelajaran Desain Busana.....	4
2. Jumlah Populasi Penelitian.....	49

3. Desain Eksperimen <i>One Group Pre-Test and Post-Test</i>	51
4. Kriteria Penilaian Menggambar Wajah.....	53
5. Kategori Penilaian.....	54



DAFTAR GAMBAR

1. Area Kerja Adobe Flash CS. 5.....	21
2. Panel Tools.....	22

3. Gambar Wajah Bulat.....	31
4. Wajah Bentuk Buah Pir.....	32
5. Wajah Bentuk Segitiga.....	32
6. Wajah Lonjong.....	32
7. Wajah Bentuk Segiempat.....	33
8. Wajah Bentuk Jantung Hati.....	33
9. Wajah Bentuk Oval.....	33
10. Langkah Menggambar Bentuk Wajah.....	34
11. Langkah Menggambar Bentuk Wajah.....	34
12. Langkah Menggambar Bentuk Wajah.....	35
13. Langkah Menggambar Bentuk Wajah.....	35
14. Langkah Menggambar Bentuk Wajah.....	36
15. Langkah Menggambar Bentuk Wajah.....	36
16. Mata.....	37
17. Cara Menggambar Mata.....	39
18. Beberapa bentuk mata, nyata, dan bentuk analisa.....	40
19. Arah Pandangan Mata.....	41
20. Hidung.....	42
21. Mulut.....	43
22. Sketsa bentuk mulut dari perspektif berbeda.....	43
23. Sketsa berbagai bentuk mulut tampak depan.....	44
24. Skema daun telinga.....	45
25. Telinga tampak depan dan tampak belakang.....	45
26. Langkah-langkah menggambar telinga.....	46

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus

2. RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)



THE
Character Building
UNIVERSITY