

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penenelitian	12
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Teori Belajar MDDE	14
B. Media Pembelajaran	17
C. Pembelajaran Dengan Bantuan Komputer	24
1. <i>Microsoft Power Point 2007</i>	25
2. Program <i>Livewire</i>	27
a. Halaman Awal Program <i>Livewire</i> 1.11	28
b. Langkah Kerja	32
3. <i>Macromedia Flash 8</i>	35
4. <i>I spring presenter</i>	36
D. Materi Dioda Dan Rangkaian Penyearah	37
1. Diode	37
2. SCR	40
3. Dioda Zener	42
E. Penelitian yang Relevan	48

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian	49
B. Desain Penelitian.....	49
1. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	54
2. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	55
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	63
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	72
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	72
C. Instrumen Pengujian Media	74
D. Teknik Analisa Data.....	75

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Pengembangan Produk	77
1. Analisis Kebutuhan	77
2. Desain Produk	78
3. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Integrasi Microsoft Power Point, Program Livewire Simulations, Macromedia Flash, adobe Photoshop, dan Ispring.....	80
4. Pengujian Validasi Multimedia.....	89
a. Validasi Oleh Ahli Media.....	89
b. Validasi Oleh Ahli Materi	92
c. Pengujian Terhadap User (Sasaran Pengguna).....	94
C. Penggandaan Produk	102
D. Pembahasan	102

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA	106
-----------------------------	------------