

DAFTAR ISI

	Hal
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
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 KAJIAN TEORI	
A. Media pembelajaran	9
1. Hakikat Media pembelajaran	9
2. Manfaat Media pembelajaran	12
B. Multimedia Interaktif	13
1. Pengertian Multimedia Interaktif	13
C. Desain Pembelajaran	15
1. Hakikat Desain Pembelajaran	15
2. Model Desain Pembelajaran	16
3. Model ADDIE	17
a. Analisis (analysis)	17
b. Desain (Design)	18
c. Pengembangan (Development)	18
d. Implementasi (Implementation)	19
e. Evaluasi (Evaluation)	19
D. Kerangka Berfikir	20
E. Penelitian yang Relevan	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	23
B. Objek dan Subjek Penelitian	23
C. Perancangan dan Pembuatan Produk	23
1. Tahap Analisis (<i>Analisis</i>)	24
2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	25
a. Macromedia Flash 8	25
b. Adobe Photoshop CS3	25
3. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	26
4. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	30
5. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	30
D. Pengujian Produk	31

E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Teknik Analisis Data	33
BAB IV PEMBAHASAN	
A. Analisis Kebutuhan dan Desain Produk	35
1. Analisis Kebutuhan.....	35
2. Desain Produk.....	36
B. Hasil Uji Coba	45
1. Validasi oleh Para Ahli	45
a. Hasil angket dari ahli media dan ahli materi.....	45
2. Pengujian terhadap siswa.....	49
a. Pengujian tahap I.....	49
b. Revisi Tahap I.....	50
c. Pengujian Tahap II.....	50
d. Revisi Tahap II.....	51
e. Penggandaan Produk.....	51
C. Pembahasan	51
1. Skor Angket	51
a. Aspek Panduan.....	52
b. Aspek isi/konten media.....	52
c. Aspek paparan.....	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	56
B. Implikasi	57
C. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59