

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Batasan Masalah.....	7
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	8
1.6. Manfaat penelitian	8
1.7. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	10
1.8. Pentingnya Pengembangan.....	10
1.9. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Kajian Teoritis	12
2.1.1. Hakikat Pengembangan	12
2.1.2. Hakikat Media Pembelajaran.....	13
2.1.3. Hakikat Media Video Tutorial.....	18
2.1.4. Hakikat <i>Adobe Flash CS6</i>	23
2.1.5. Hakikat Pembuatan Pola.....	30
2.1.6. Hakikat <i>Bustier</i>	31
2.2. Kajian Produk yang Dikembangkan.....	52
2.3 Model Pengembangan Produk yang Digunakan	53
2.4. Penelitian Yang Relevan	54

BAB III METODE PENELITIAN	56
3.1. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian	56
3.1.1. Subjek Penelitian	56
3.1.2. Objek Penelitian.....	56
3.2. Teknik Pengembangan	56
3.2.1. Alat dan Bahan.....	57
3.2.2. Tahap Pengembangan	57
3.3. Teknik Pengumpulan Data	65
3.4.1. Instrumen Uji Validasi Ahli Materi	69
3.4.2. Instrumen Uji Validasi Ahli Media	71
3.4.3. Instrumen Kelayakan Pengguna (Siswa)	73
3.4. Teknik Analisis Data	75
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	78
4.1. Hasil Pengembangan Produk.....	78
4.1.1. Tahap Pedefiniaian (Define).....	78
4.1.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	85
4.1.3. Tahap Pengembangan (Develop).....	96
4.2. Pembahasan	119
4.2.1. Pengembangan E-LKPD.....	119
4.2.2. Kelayakan Adobe Flash CS6 Pola Bustier	122
BAB V KESIMPULAN	126
5.1 Kesimpulan.....	126
5.2. Implikasi	127
5.3. Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN.....	134