

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	12
1.3. Pembatasan Masalah	13
1.4. Rumusan Masalah	13
1.5. Tujuan Penelitian.....	14
1.6. Manfaat Penelitian.....	15
1.6.1. Manfaat Teoritis.....	15
1.6.2. Manfaat Praktis	15
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	18
2.1. Kajian Teoretis	18
2.1.1. Hakikat Media Pembelajaran.....	18
2.1.2. Mata Pelajaran Dasar-Dasar Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim	23
2.1.4. Hakikat <i>Computer Based Instruction</i> (CBI)	25
2.1.5. Hakikat Suatu Media Pembelajaran Sebagai Pendukung <i>Computer Based Instruction</i> (CBI).	30
2.1.6. Aplikasi Pendukung Pengembangan Media Pembelajaran.....	32
2.1.7. Hakikat Kelayakan Media Pembelajaran Sebagai Pendukung <i>Computer Based Instruction</i> (CBI).....	34
2.1.8. Hakikat Keefektifan Media Pembelajaran Sebagai Pendukung <i>Computer Based Instruction</i> (CBI)	36
2.2. Penelitian yang Relevan	39
2.3. Kerangka Berpikir	41
2.4. Desain Produk	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	49
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	49
3.2. Responden/ Subjek/ Objek Penelitian	49
3.3. Model Pengembangan	50
3.4. Prosedur Penelitian.....	56
3.5. Bahan dan Instrumen Penelitian.....	60
3.5.1. Bahan Penelitian.....	61
3.5.2. Instrumen Penelitian	61
3.6. Teknik Analisis Data	67
3.6.1. Analisis Uji Kelayakan Media, Materi, dan Penilaian Pengguna	67
3.6.2. Validasi Instrumen Soal Untuk Uji Efektivitas	69
3.6.3. Analisis Uji Efektivitas.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	77
4.1. Deskripsi Produk Hasil Pengembangan	77
4.1.1. Tahap Analisis(<i>Analysis</i>).....	78
4.1.2. Tahap Desain (<i>Design</i>)	79
4.1.3. <i>Development</i>	79
4.1.4. Implementasi	106
4.1.5. Evaluation.....	108
4.2. Pembahasan dan Temuan Penelitian	120
4.3. Keterbatasan Penelitian	126
BAB V PENUTUP	128
5.1. Kesimpulan.....	128
5.2. Implikasi	130
5.3. Saran.....	132
DAFTAR PUSTKA.....	133
LAMPIRAN.....	137