

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II. LANDASAN TEORI	
A. Hakikat Belajar	10
1. Hakikat Belajar	10
2. Hakikat Media Pembelajaran	13
3. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif	22
4. Syarat Kelayakan Media Interaktif.....	25
5. Hakikat Pengembangan Pembelajaran.....	26
6. Pengembangan <i>Adobe Flash CS6</i>	33
7. Penelitian Pengembangan Media.....	35

B.	Materi Topologi Jaringan	38
C.	Penelitian Relavan	39
D.	Kerangka Berpikir.....	40

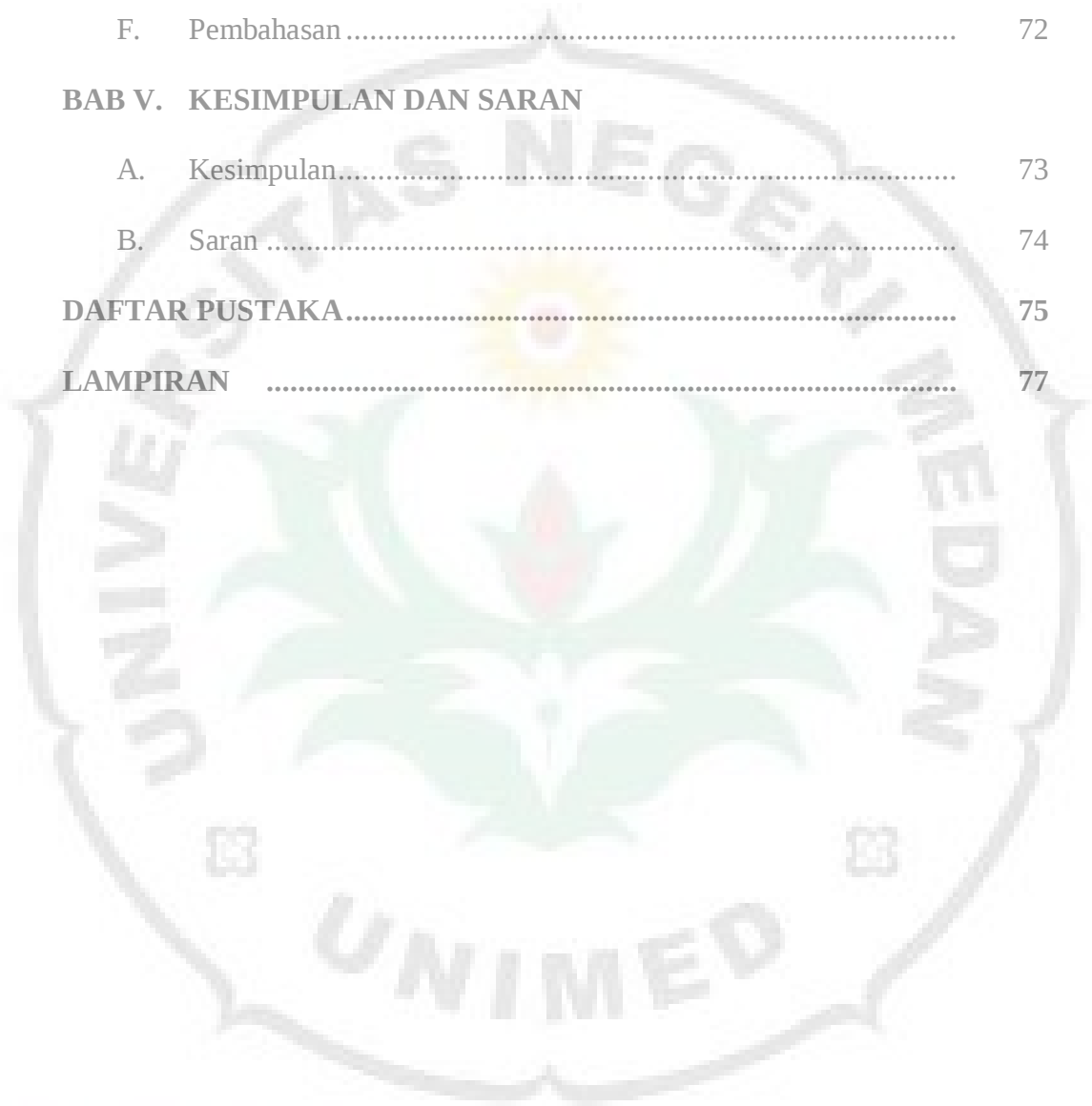
BAB III. METODE PENELITIAN

A.	Tempat dan Waktu Penelitian	41
B.	Subjek Penelitian	41
C.	Metode Penelitian	41
D.	Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan	42
E.	Langkah-Langkah Pengembangan Media	45
F.	Teknik Pengumpulan Data	54
G.	Teknik Analisis Data.....	57

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A.	Tahap Pengumpulan Data	59
1.	Hasil Studi Lapangan	59
2.	Hasil Studi Literatur	60
B.	Desain Produk.....	61
C.	Validasi Dari Ahli dan Pembahasan	64
1.	Validasi dari Ahli Media	65
2.	Validasi dari Ahli Materi.....	66
D.	Pengujian Produk.....	67
1.	Pengujian Produk Skala Kecil	67
2.	Pengujian Produk Skala Besar.....	69
E.	Penggandaan Produk.....	70

F. Pembahasan.....	72
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	77



THE
Character Building
 UNIVERSITY