

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	iv
DAFTAR LAMPIRAN .....	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	11
1.3 Pembatasan Masalah .....	12
1.4 Rumusan Masalah .....	12
1.5 Tujuan Penelitian .....	13
1.6 Manfaat Penelitian .....	13
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	13
1.6.2 Manfaat Praktis .....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran (Teori Behaviorisme) .....	15

2.1.1 Teori Belajar.....	15
2.1.2 Teori Pembelajaran .....	21
2.1.3 .....	Ciri
Pembelajaran .....	25
2.1.4 Komponen Sistem Pembelajaran .....	27
2.1.5 Efektifitas Pembelajaran .....	40
2.1.6 Daya Tarik Pembelajaran.....	43
2.1.7 Efisiensi Pembelajaran.....	46
2.1.7 Karakteristik Mata Pelajaran TIK .....	47
2.1.9 Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Proses Pembelajaran .....	48
2.2 Teori Motivasi Prestasi .....	51
2.3 Teori Algoritma.....	50
2.4 Media Pembelajaran.....	60
2.4.1 Multimedia Interaktif.....	70
2.4.1.1 Definisi Multimedia Interaktif .....	70
2.4.1.2 Manfaat Multimedia Interaktif.....	71
2.4.1.3 Fungsi Multimedia Dalam Pembelajaran .....	75
2.4.1.4 Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif .....	79
2.5 Teori Belajar dan Pembelajaran dalam Multimedia Interaktif .....	88
2.5.1 Teori Behavioral-Kognitivisme.....	88
2.5.2 Teori Discovery Learning .....	94
2.6 Kajian yang Relevan.....	99

2.7 Produk yang akan Dihasilkan.....	100
2.8 Software Pendukung .....	100
2.9 Hipotesis .....	102
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>103</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	103
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	105
3.3 Langkah-langkah Penelitian .....	105
3.3.1 Analisis Kebutuhan .....	105
3.3.2 Desain dan Pengembangan Media .....	106
3.3.2.1 Me-review produk yang telah ada .....	106
3.3.2.2 Mengumpulkan bahan-bahan .....	107
3.3.2.3 Membuat Flowchart .....	108
3.3.2.4 Membuat Storyboard .....	109
3.3.2.5 Programming (Memberi Action) .....	109
3.3.3 Uji coba produk .....	110
3.3.3.1 Uji coba tahap awal .....	110
3.3.3.2 Revisi Produk Awal.....	111
3.3.3.3 Uji Coba kelompok besar.....	112
3.3.3.4 Perbaiki Produk Operasional .....	113
3.3.4 Populasi dan Sampel.....	113
3.3.4.1 Sampel Analisis Kebutuhan .....	113
3.3.4.2 Sampel Uji Coba Kelompok Kecil .....	114
3.3.4.3 Sampel Evaluasi Ahli .....	114
3.3.4.4 Sampel Kelompok Besar.....	115

3.3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	115
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional .....	116
3.4.1 Efektifitas Pembelajaran .....	116
3.4.1.1 Definisi Konseptual.....	116
3.4.1.2 Definisi Operasional.....	117
3.4.2 Efisiensi Pembelajaran.....	117
3.4.2.1 Definisi Konseptual.....	117
3.4.2.2 .....	
Definisi Operasional.....	117
3.4.3 Daya Tarik Pembelajaran .....	117
3.4.3.1 Definisi Konseptual.....	117
3.4.3.2 Definisi Operasional.....	118
3.4.4 Multimedia Interaktif.....	118
3.4.3.1 Definisi Konseptual.....	118
3.4.3.2 Definisi Operasional.....	118
3.4.5 Kisi-Kisi Instrumen .....	119
3.4.5.1 .....	Kisi-
kisi Penilaian Kebutuhan .....	119
3.4.5.2 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba.....	120
3.4.5.2.1 Kisi-kisi Ujicoba Tahap Awal .....	120
3.4.5.2.2 Kisi-kisi Uji Coba Kelompok Besar .....	123
3.4.6 Model Rancangan Eksperimen untuk Menguji Produk .....	128
3.4.7 Teknik Analisis Data .....	129
<b>BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>134</b>

4.1 Hasil Analisis Kebutuhan.....	134
4.1.1 Pengumpulan bahan-bahan .....	134
4.1.2 Pengembangan <i>flowchart</i> .....	142
4.1.3 Pengembangan <i>Story board</i> .....	143
4.1.4 Pemrograman (Memberi <i>Action</i> ) .....	144
4.1.5 Keunggulan Produk Hasil Pengembangan .....	148
4.1.6 Keterbatasan Produk Hasil Pengembangan.....	149
4.1.7 Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	150
4.2 Proses Desain dan Pengembangan Media .....	150
4.2.1 Uji ahli.....	150
4.2.1.1 Hasil uji coba Ahli Desain Pembelajaran .....	152
4.2.1.2 Uji Coba Ahli Teknologi dan Informasi .....	154
4.2.1.3 Hasil Uji Coba Ahli Multimedia .....	155
4.2.2 Uji lapangan .....	157
4.2.3 Revisi Produk Awal .....	160
4.2.4 Uji Coba Kelompok Besar .....	160
4.3 Peningkatan Kemampuan .....	161
4.3.1 Efisiensi pada Penghematan Waktu.....	162
4.3.2 DayaTarik.....	165
4.4 Revisi Produk Operasional .....	166
4.5 Produk Akhir .....	167
4.5.1 Tampilan Produk .....	167
4.5.2 Deskripsi Isi Produk .....	167
4.6 Pembahasan Produk .....	170

4.6.1 Aspek Efektivitas Produk .....	170
4.6.2 Aspek Efisiensi Produk.....	173
4.6.3 Aspek Daya Tarik .....	176
4.6.4 Aplikasi Teori Belajar Dalam Multimedia Interaktif .....	178
4.6.5 Kesesuaian Produk yang Dihasilkan dengan Tujuan Pengembangan .....	184
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....</b>	<b>186</b>
5.1 Simpulan .....	186
5.2 Implikasi .....	188
5.3 Saran .....	188
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

