

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Pengembangan	3
D. Manfaat Pengembangan	3
E. Ruang Lingkup Pengembangan	4
F. Definisi Istilah.....	4
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Media Pembelajaran	6
B. Multimedia Pembelajaran	8
C. Pendidikan Berkarakter	9
1. Nilai Ketuhanan	13
2. Nilai Kecintaan terhadap Lingkungan	15
D. <i>Adobe Flash Professional CS 5</i>	17
E. Desain Produk yang Diharapkan.....	24
III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan Produk	27
1. Potensi dan Masalah	28

2. Pengumpulan Data	28
3. Desain Produk	29
4. Validasi Desain	29
5. Revisi Desain	29
6. Uji Coba Pemakaian	30
7. Revisi Produk I	30
8. Uji Coba Produk	30
9. Revisi Produk II	31
10. Produksi Masal	31
C. Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	31
D. Teknik Analisis Data	32

IV. HASIL PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	35
B. Pembahasan	48

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan	54
B. Saran	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN