

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I. PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah	1
1.2	Identifikasi Masalah	9
1.3	Rumusan Masalah	10
1.4	Tujuan Penelitian.....	10
1.5	Manfaat Penelitian.....	11
1.6	Spesifikasi Produk yang Dihasilkan.....	12
1.7	Penjelasan Istilah.....	15

BAB II. KAJIAN PUSTAKA

2.1	Teori Belajar.....	16
2.2	Teori Pembelajaran.....	28
2.3	Teori Pemrosesan Informasi	34
2.4	Teori Desain Sistem Pembelajaran.....	36
2.5	Prinsip Belajar Mandiri.....	39
2.6	Karakteristik Mata Pelajaran.....	42
2.7	Pembelajaran Berbantuan Komputer.....	45
2.8	Multimedia Interaktif.....	52
2.9	<i>Software</i> Aplikasi <i>Adobe Flash</i>	68
2.10	Penelitian Yang Relevan.....	70
2.11	Kerangka Pikir.....	72
2.12	Hipotesis Penelitian	74

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian	75
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian	77
3.3	Langkah-langkah Penelitian.....	78
3.3.1	Analisis Kebutuhan	79
3.3.2	Merencanakan Pembelajaran	80
3.3.3	Desain Produk Awal.....	82
3.3.4	Uji Coba Produk Tahap I.....	83
3.3.5	Revisi Produk.....	84
3.3.6	Uji Coba Produk Tahap II.....	85
3.3.7	Produk.....	85
3.4	Metode Penelitian Tahap I	85
3.4.1	Subjek Uji Coba Penelitian.....	85
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data.....	86
3.4.3	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	87
3.4.4	Teknik Analisis Data	88
3.5	Metode Penelitian Tahap II.....	90
3.5.1	Definisi Konseptual dan Operasional	91
3.5.2	Subjek Uji Coba Penelitian.....	93
3.5.3	Teknik Pengumpulan Data.....	94
3.5.4	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	95
3.5.5	Teknik Analisis Data	95
3.6	Analisis Instrumen.....	102
3.6.1	Validitas Instrumen Kelayakan Media	103
3.6.2	Validitas Instrumen Uji Ahli Materi	104
3.6.3	Validitas Instrumen Desain Pembelajaran.....	105
3.6.4	Validitas Instrumen Uji Coba Terbatas	106
3.6.5	Validitas Instrumen Uji Kemenarikan.....	107
3.7	Analisis Butir Soal.....	107
3.8	Uji Persyaratan Analisis Hipotesis Statistik.....	111

3.8.1 Uji Normalitas.....	111
3.8.2 Uji Beda Data.....	112

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian.....	114
4.1.1. Potensi dan Kondisi Sekolah yang Dikembangkan Bahan Ajar.....	114
4.1.2. Proses Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif	116
A. Me-Review Produk yang telah ada	116
B. Analisis Kebutuhan Bentuk Media	117
C. Membuat Garis Besar Isi Program Media (GBIPM)	119
D. Membuat <i>Fowchart</i>	120
E. Membuat <i>Story board (frame)</i>	125
F. Mengumpulkan Bahan	126
G. Pemrograman	127
4.1.3. Uji Coba Produk Tahap I.....	137
A. Uji Coba Ahli	137
B. Uji coba Satu Lawan Satu dan uji Coba Kelompok Kecil.....	139
4.1.4. Uji Coba Produk Tahap II	141
A. Efektifitas Multimedia Pembelajaran	141
B. Efisiensi Multimedia Pembelajaran.....	145
C. Daya Tarik Multimedia Pembelajaran.....	140
4.2. Pembahasan.....	147
4.2.1. Efektifitas Multimedia Interaktif	147
4.2.2. Efisiensi Multimedia Interaktif.....	151
4.2.3. Daya Tarik Multimedia Interaktif.....	154
4.2.4. Kelebihan Produk Multimedia Interaktif.....	157
4.2.5. Keterbatasan Multimedia Interaktif	158
4.2.6. Keterbatasan Penelitian	159

BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	160
5.2. Implikasi	161

5.3. Saran 162

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN