

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
DAFTAR ISI.....	xvii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah.....	10
C. Rumusan Masalah	12
D. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	12
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	13
F. Kegunaan Penelitian dan Pengembangan.....	14
G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	15
H. Penegasan Istilah	16

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori	19
1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	19
2. Media Pembelajaran Interaktif.....	22
3. Desain Media Pembelajaran Interaktif	30
4. Kelayakan dan Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif	35
5. <i>Adobe Flash</i>	38

6. Hasil Belajar	42
7. Pembelajaran IPA	45
B. Kerangka Berpikir	49
C. Penelitian Terdahulu.....	51
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian dan Pengembangan	56
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan.....	58
C. Uji Coba Produk	63
1. Desain Uji Coba.....	63
2. Subyek Coba	65
3. Jenis Data.....	65
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	66
5. Teknik Analisis Data	70
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Penyajian Data Hasil Uji Coba.....	75
1. Analisis Kebutuhan.....	75
2. Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i> ...	77
B. Analisis Data	89
1. Analisis Data Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	89
2. Analisis Data Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis <i>Adobe Flash</i>	98
C. Revisi Produk	103
D. Pembahasan	106
BAB V : PENUTUP	
A. Kajian Produk yang telah Direvisi.....	111
B. Saran	113
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	