

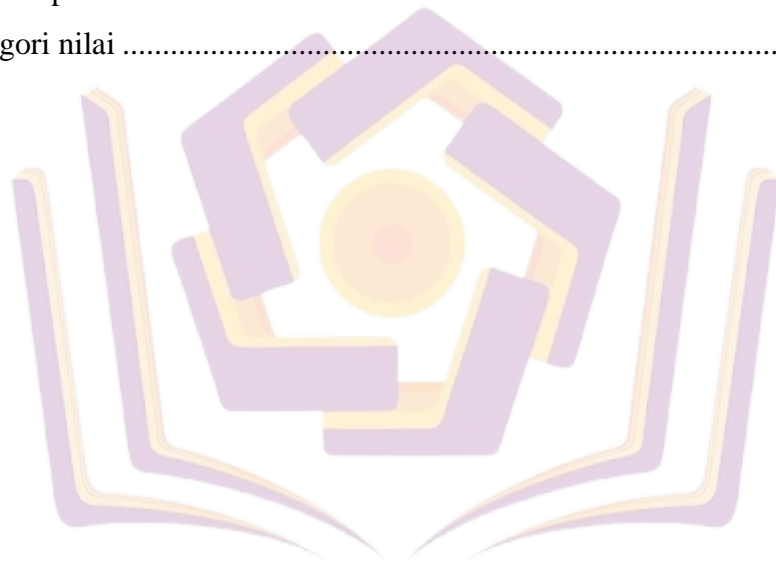
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PESETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
1. Manfaat Teoritik	4
2. Manfaat Aplikatif.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	6
1. Media pembelajaran Interaktif.....	6
2. Macam-macam Media Pembelajaran.....	6
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	7
4. Multimedia.....	8
5. Animasi.....	9

B. Penelitian Sebelumnya.....	11
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian.....	16
B. Metode Pengumpulan Data.....	16
C. Alat dan Bahan Penelitian.....	18
D. Konsep Penelitian	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Konsep	25
B. Perancangan (<i>Design</i>)	26
C. Pengumpulan Bahan.	30
D. Pembuatan (<i>Assembly</i>)	33
E. Pengujian (<i>Testing</i>)	42
F. Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	47
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

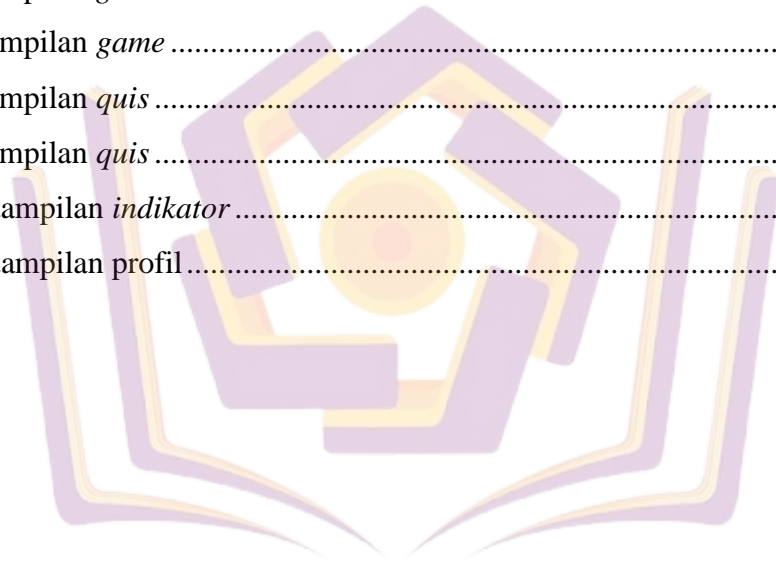
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	14
Tabel 4. 1 <i>storyboard</i>	27
Tabel 4. 2 <i>Material Collecting</i>	31
Tabel 4. 3 pengujian <i>alpha testing</i>	42
Tabel 4. 4 data nama responden.....	44
Tabel 4. 5 titik respon dan bobot nilai skala likert.....	45
Tabel 4. 6 daftar aspek kuisioner.....	45
Tabel 4. 7 hasil responden.....	46
Tabel 4. 8 kategori nilai.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Konsep penelitian.....	19
Gambar 3. 2 pengembangan MDLC	21
Gambar 4. 1 Struktur Navigasi.....	29
Gambar 4. 2 tampilan awal	33
Gambar 4. 3 tampilan utama	34
Gambar 4. 4 tampilan materi.....	35
Gambar 4. 5 tampilan materi.....	36
Gambar 4. 6 tampilan <i>game</i>	37
Gambar 4. 7 tampilan <i>game</i>	37
Gambar 4. 8 tampilan <i>quis</i>	38
Gambar 4. 9 tampilan <i>quis</i>	39
Gambar 4. 10 tampilan <i>indikator</i>	40
Gambar 4. 11 tampilan profil.....	41



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

Lampiran 2. Wawancara

Lampiran 3. Kode Program

Lampiran 4. Dokumentasi

Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 6. Kuesioner

