

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Pembatasan Masalah	3
1.4. Perumusan Masalah	4
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Kerangka Teoritik	6
2.1.1 Pengertian Video	6
2.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran	7
2.1.3 Pengertian Media	8
2.1.4 Pengertian Pembelajaran	8
2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.6 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.1.7 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.8 Media Video Pembelajaran	14
2.1.9 Perancangan Jaringan Komputer.....	16
2.2. Rancangan Produk	21

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	23
3.2. Metode Pengembangan Produk	23
3.2.1. Tujuan Pengembangan	23
3.2.2. Metode Pengembangan	23
3.2.3. Sasaran Produk	25
3.2.4. Instrumen	25
3.3 Prosedur Pengembangan	29
3.3.1. Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	30
3.3.2. Tahap Perencanaan Produk	30
3.3.3. Tahap Desain Produk	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	33
3.5 Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil Pengembangan Produk	36
4.1.2. Implementasi Video	37
4.2 Kelayakan Produk	45
4.2.1 Hasil Pengujian Ahli Materi	45
4.2.1 Hasil Pengujian Ahli Media	46
4.3. Efektifitas Produk	48
4.3.1. Hasil Pengujian Responden	48
4.4 Pembahasan	57
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Implikasi	60
5.3 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65
TENTANG PENULIS	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kisi-kisi instrumen video media pembelajaran	26
Tabel 3.2. Kisi – kisi Instrumen Ahli Materi	27
Tabel 3.3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media	28
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Responden	29
Tabel 3.5. Presentase Skala <i>Rating</i>	35
Tabel 4.1. Tabel Hasil Pengujian Ahli Materi	45
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian Ahli Media	47
Tabel 4.3. Tabel Analisis Hasil Pengujian Responden Skala Kecil	49
Tabel 4.4. Hasil Uji Kelayakan Produk Responden Skala Kecil	52
Tabel 4.6. Hasil Uji Kelayakan Produk Responden Skala Besar	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Nilai Biner dan Nilai Desimal	17
Gambar 2.2. Sistem Penomoran Heksadesimal	17
Gambar 2.3. Kelas IP yang biasa digunakan IPv4	18
Gambar 2.4. Rentang Antar Kelas	18
Gambar 2.5. Skema Proses Perancangan Video Media Pembelajaran	22
Gambar 3.1. Langkah – langkah Penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D) modifikasi dari Sugiyono	25
Gambar 3.2. Rumus Presentase jawaban	35
Gambar 4.1. <i>Opening Video</i>	38
Gambar 4.2. Materi penomoran IP	38
Gambar 4.3. Internet Protokol (IP)	39
Gambar 4.4. Konversi biner ke desimal	39
Gambar 4.5. Cara 1 konversi desimal ke biner	40
Gambar 4.6. Cara 2 konversi desimal ke biner	40
Gambar 4.7. Konversi desimal ke heksadesimal	41
Gambar 4.8. IP Publik	41
Gambar 4.9. IP Privat	42
Gambar 4.10. Kelas IP <i>Address</i>	42
Gambar 4.11. Kenapa 127 tidak masuk ke dalam kelas IP?	43
Gambar 4.12. Kelas A,B, dan C	43
Gambar 4.13. <i>Subnetting</i>	44
Gambar 4.14. <i>Variable Length Subnet Mask (VLSM)</i>	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Wawancara	65
Lampiran 2. Profil Responden	67
Lampiran 3. Instrumen Evaluasi Ahli Materi	69
Lampiran 4. Instrumen Evaluasi Ahli Media	72
Lampiran 5. Instrumen Evaluasi Responden	75
Lampiran 6. RPS Mata Kuliah Perancangan Jaringan Komputer	77
Lampiran 7. Storyboard	86
Lampiran 8. Hasil Evaluasi Ahli Materi	93
Lampiran 9. Hasil Evaluasi Ahli Media	95