

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah.....	5
1.4 Perumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Kegunaan Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Konsep Pengembangan Produk.....	7
2.1.1 Pengembangan <i>Multimedia Development Live Cycle</i> (MDLC).....	7

2.2	Konsep Produk yang Dikembangkan	10
2.3	Kerangka Teoritik.....	12
2.3.1	Mata Pelajaran Pemrograman Dasar	12
2.3.2	Media Pembelajaran.....	13
2.3.3	Video Pembelajaran	17
2.3.4	<i>Motion Graphic</i>	19
2.3.5	<i>Mulimedia Learning</i>	21
2.3	Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		31
3.1	Tempat dan Waktu Penelitian.....	31
3.2	Metode Pengembangan Produk.....	31
3.2.1	Tujuan Pengembangan Produk	31
3.2.2	Metode Pengembangan	31
3.2.3	Sasaran Produk.....	32
3.2.4	Instrumen	32
3.3	Prosedur Pengembangan.....	36
3.3.1	Tahap Penelitian dan Pengumpulan Informasi	36
3.3.2	Tahap Perencanaan Produk.....	36
3.3.3	Tahap Perancangan Produk.....	38

3.4 Teknik Analisis Data	69
BAB IV PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Hasil Pengembangan Produk	71
4.2 Kelayakan Produk.....	76
4.2.1 Hasil Pengujian Para Ahli	76
4.2.1.1 Hasil Pengujian Ahli Materi	76
4.2.1.2 Hasil Pengujian Ahli Media.....	78
4.3 Efektifitas Produk	81
4.3.1 Hasil Pengujian Responden.....	81
4.4 Pembahasan	87
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Implikasi	91
5.3 Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93
TENTANG PENULIS.....	144