

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Pengembangan	5
1.5 Spesifikasi produk yang Diharapkan	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
1.7 Definisi Istilah	7
BAB II KAJIAN TEORITIK	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.2 Multimedia Pembelajaran	15
2.3 Pengenalan <i>Android</i>	23
2.4 <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	26
2.5 Penelitian Yang Relevan	31
2.6 Tinjauan Materi	32
BAB III METODE PENELITIAN	37
3.1 Jenis Penelitian	37
3.2 Model Pengembangan	37
3.3 Prosedur Pengembangan	38
3.4 Ujicoba Produk	44
3.5 Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Pengembangan	52
4.2 Pembahasan	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	97
5.1 Simpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	103