

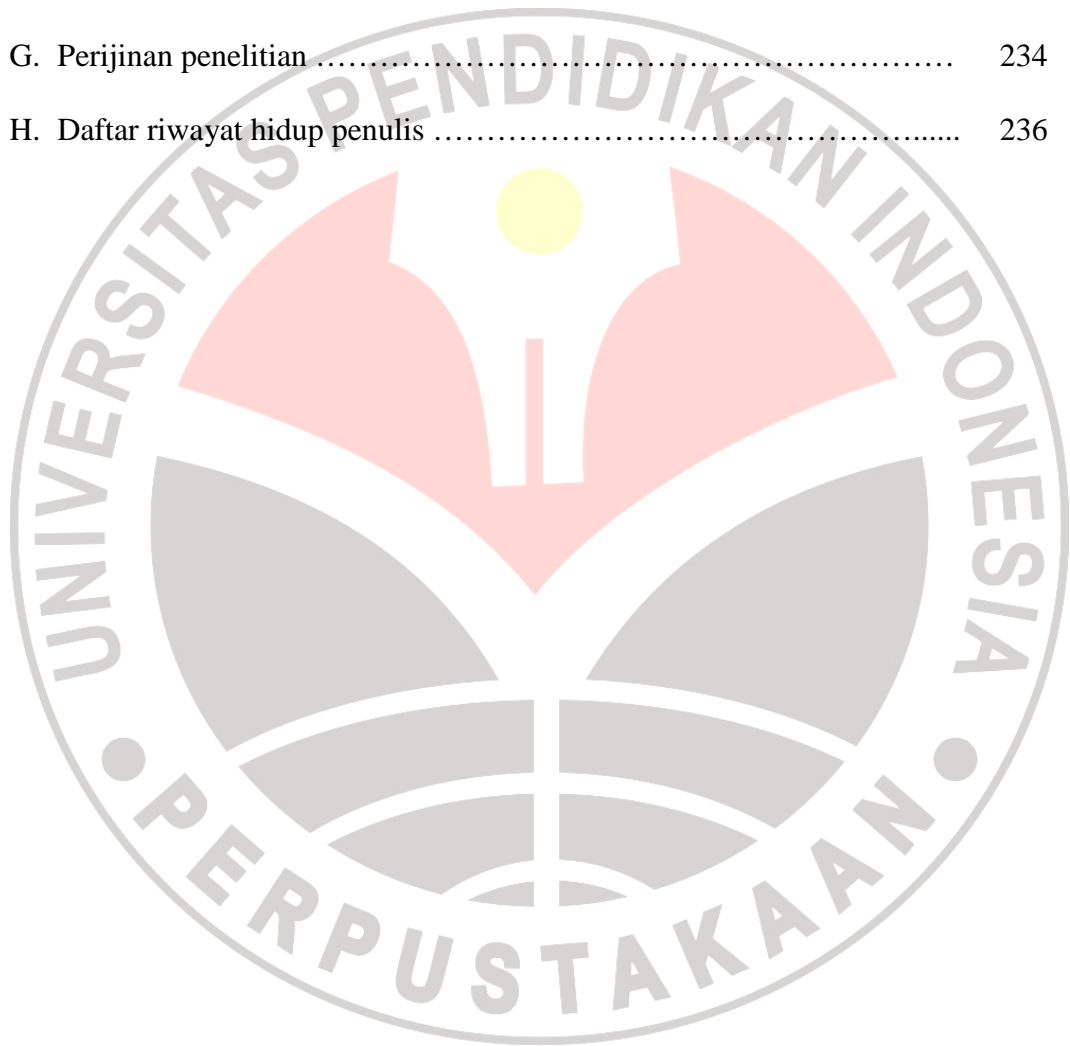
DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
F. Penjelasan Istilah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Media dalam Pembelajaran	9
1. Media Penyaji	13
2. Media Objek	13
3. Media Interaktif	14
B. Media Pendidikan Berbasis Komputer	17

C. Pemroduksian <i>Software</i> Pembelajaran	20
1. Tahap-Tahap Pembuatan <i>Software</i>	28
2. Keterampilan Intelektual	34
3. Desain Interaksi Siswa dengan Komputer	35
D. Evaluasi <i>Software</i> Pembelajaran	38
E. Deskripsi Materi Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi	40
1. Laju Reaksi	41
2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi	42
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	49
B. Alur Pembuatan <i>Software</i> Awal	51
C. Subjek Penelitian	56
D. Instrumen Penelitian.....	56
E. Uji Kelayakan <i>Software</i> Awal	58
F. Analisis Data Evaluasi <i>Software</i>	58
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Pemilihan Topik dan Buku	60
B. Pembuatan Teks Dasar	61
1. Analisis Teks Masukan untuk <i>Software</i>	61
2. Transformasi wacana (teks dasar) kedalam materi presentasi.....	74

C. Pembuatan Simulasi Untuk <i>Software</i>	80
1. Studi Pustaka dan Laboratorium	81
2. Pengalihan Data ke dalam Simulasi	84
3. Pengembangan File Pendukung Simulasi	90
4. Pengorganisasian File Simulasi	90
D. Skenario <i>Software</i> Pembelajaran Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi.....	91
E. Hasil Uji Kelayakan	93
1. <i>Quality of end-user Interface Design</i>	94
2. <i>Engagement</i>	100
3. <i>Interactivity</i>	105
4. <i>Tailorability</i>	116
F. Perbaikan <i>Software</i>	128
G. <i>Compatibility Software</i>	128
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	129
B. Saran	130
 DAFTAR PUSTAKA	132
 LAMPIRAN-LAMPIRAN	
A. Teks dari buku	135

B. Penurunan proposisi mikro dan makro	149
C. Transformasi materi presentasi	178
D. Kuesioner penelitian	210
E. Dokumentasi penelitian	232
F. Tampilan <i>software</i>	233
G. Perijinan penelitian	234
H. Daftar riwayat hidup penulis	236



DAFTAR TABEL

2.1	Format Analisis Wacana Buku Teks	31
2.2	Format Transformasi Produk Analisis Wacana Menjadi Bentuk Presentasi	33
3.1	Contoh Proses Penghalusan Teks	52
3.2	Contoh Proses Penurunan Proposisi Makro dan Mikro.....	52
3.3	Contoh Format Hasil Analisis Wacana Buku Teks	53
3.4	Transformasi Materi Presentasi	55
3.5	Interpretasi Jawaban Skala Sikap	59
4.1	Contoh Proses Penghalusan Teks	62
4.2	Contoh Proses Penghapusan	63
4.3	Contoh Proses Generalisasi	64
4.4	Contoh Proses Konstruksi	64
4.5	Penambahan File Pendukung Berupa Gambar	75
4.6	Penambahan File Pendukung Berupa Animasi	75
4.7	Penambahan File Pendukung Berupa Grafik	77
4.8	Penambahan File Pendukung Berupa Video	78
4.9	Hasil Pengolahan Data untuk Pengaruh Konsentrasi	84
4.10	Hasil Pengolahan Data untuk Pengaruh Suhu	85
4.11	Hasil Pengolahan Data untuk Pengaruh Luas Permukaan	87
4.12	Hasil Pengolahan Data untuk Pengaruh katalis	89

4.13	Pegolahan Data untuk Kategori Quality of End-User Interface Design	94
4.14	Hasil Pengolahan Nilai Baik Tidaknya Quality of End-User Interface Design	97
4.15	Pegolahan Data untuk Kategori Engagement	100
4.16	Hasil Pegolahan Nilai Baik Tidaknya Engagement Software.....	101
4.17	Pegolahan Data untuk Kategori Interactivity	105
4.18	Hasil Pegolahan Nilai Baik Tidaknya Interactivity Software	107
4.19	Hasil Pegolahan Nilai Kebergunaan Interactivity Software	113
4.20	Pegolahan Data untuk Kategori Tailorability	116
4.21	Hasil Pegolahan Nilai Baik Tidaknya Tailorability Software	118
4.22	Hasil Pegolahan Nilai Kebergunaan Tailorability Software	122
4.23	Hasil Pegolahan Nilai Ketersesuaian Tailorability Software	125
4.24	Hasil Pegolahan Nilai Mudah Dipahami Tailorability Software	126
B.	Penurunan Proposisi Mikro dan Makro	149
C.	Transformasi Materi Transformasi	178
D.	Contoh Kuesioner	210

DAFTAR GAMBAR

2.1	Pola Pembelajaran dengan Media	15
2.2	Kerucut Pengalaman Dale	16
2.3	Konsep Dasar Pengembangan Program Pembelajaran	21
2.4	Komponen Penunjang Pengembangan <i>Software</i> Intruksional	22
2.5	Sistem Pengembangan <i>Software</i> Pendidikan	23
2.6	Model Representasi Mengajar (struktur makro)	30
2.7	Perahu didalam Kolam, semakin banyak perahu maka kemungkinan untuk tabrakan semakin besar	44
2.8	Paku yang Dichelupkan kedalam Larutan Asam Sulfat	45
2.9	Tumbukan antar sebuah molekul A_2 dan molekul B_2	46
3.1	Desain Penelitian Pembuatan <i>Software</i> Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Laju Reaksi	50
3.2	Alur Pembuatan <i>Software</i> Awal	51
3.3	Pengelompokkan Kuesioner	57
4.1	Struktur Makro dari Materi Laju Reaksi	67
4.2	Struktur Global Laju Reaksi	72
4.3	Pembagian Dua Ruang dalam Pengorganisasian Materi	79
4.4	Contoh Navigasi pada Materi Inti	80
4.5	Tampilan Model Simulasi Pengaruh Konsentrasi.....	85

4.6	Tampilan Model Simulasi Pengaruh Suhu	86
4.7	Tampilan Model Simulasi Pengaruh Luas Penampang	88
4.8	Tampilan Model Simulasi Pengaruh Katalis	89
4.9	Organisasi File simulasi	90
4.10	<i>Flow Chart Software</i>	92
4.11	Persentasi Penempatan/lokasi Tombol dan Fungsinya Konsisten	99
4.12	Persentasi Tampilan Layar	99
4.13	Persentasi <i>Quality of End-User Interface Design</i>	99
4.14	Persentasi Kualitas Musik	103
4.15	Persentasi Kualitas Video	104
4.16	Persentasi Kualitas Animasi	104
4.17	Persentasi <i>Engagement Software</i>	104
4.18	Persentasi Faktor Mudah untuk Masuk ke dalam Menu Utama	110
4.19	Persentasi Faktor Kontrol yang ada <i>Responsive</i>	111
4.20	Persentasi Faktor Petunjuk/Bantuan dapat Dilihat pada Layar	111
4.21	Persentasi Faktor Tombol untuk Bertautan ke Halaman yang Lain Jelas.....	111
4.22	Persentasi Faktor Struktur Materi Mudah Dimengerti	112
4.23	Persentasi Faktor Pengoprasian Bagian-Bagian Dalam <i>software</i>	112
4.24	Persentasi <i>Software Interactivity</i>	112
4.25	Persentasi Faktor Petunjuk/Bantuan Dapat Dilihat pada Layar	115
4.26	Persentasi Faktor Struktur Materi Mudah Dimengerti	115

4.27	Persentasi Faktor Kebergunaan <i>Interactivity Software</i>	115
4.28	Persentasi Mudah Untuk <i>User</i> menemukan Item Dalam <i>Software</i>	121
4.29	Persentasi File-File yang Terdapat dalam <i>Software</i> Sesuai dengan Tujuan dari Pengalaman yang Hendak Diperoleh Dalam <i>Software</i>	121
4.30	Persentasi Tampilan yang Ada Tidak Mengandung Hal-Hal yang dapat Menyebabkan Siswa Bingung.....	121
4.31	Persentasi Nilai Baik Tidaknya <i>Tailorability Software</i>	122
4.32	Persentasi Nilai Kebergunaan dari Struktur untuk Mempermudah <i>User</i> Menemukan Item dalam <i>Software</i>	124
4.33	Persentasi Nilai Kebergunaan dari Ditampilkannya Skill/Kemampuan yang Hendak Dicapai/Diperoleh.....	124
4.34	Persentasi Nilai Kebergunaan <i>Tailorability Software</i>	124
4.35	Persentasi Nilai Ketersesuaian <i>Tailorability</i>	125
4.36	Persentasi Nilai Mudah Dipahaminya dalam <i>Tailorability Software</i>	127
E	Dokumentasi Penelitian	232
F	Tampilan <i>software</i>	233