

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Pembatasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Anggapan Dasar .....	7
1.7 Penjelasan Istilah .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Belajar dan Pembelajaran .....	9
2.1.1 Belajar .....	9
2.2.2 Pembelajaran .....	10
2.2 Pembelajaran Kontekstual .....	11
2.2.1 Pengertian Pembelajaran Kontekstual .....	11

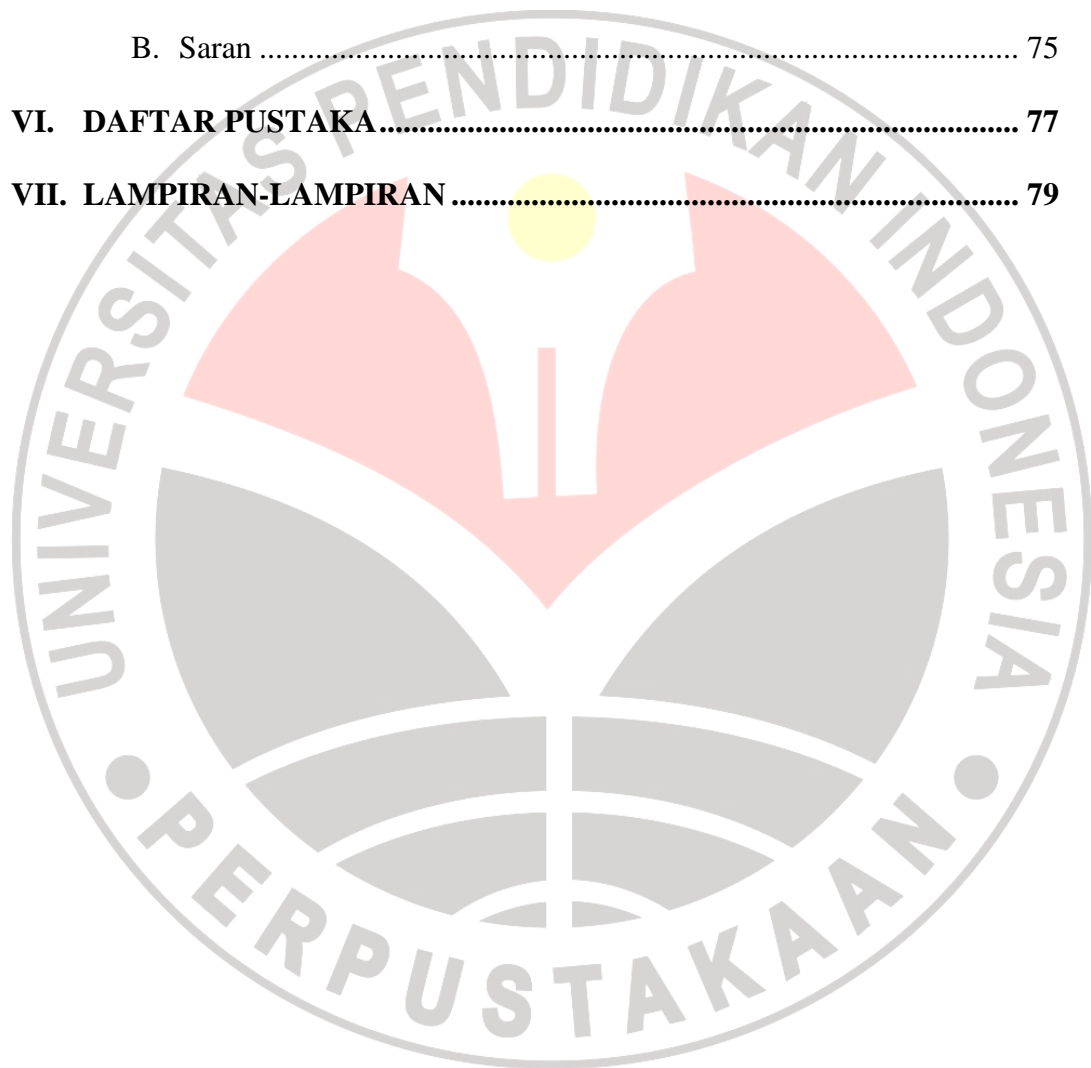
2.2.2 Karakteristik Pembelajaran Kontekstual.....	12
2.2.3 Komponen Pembelajaran Kontekstual.....	14
2.2.4 Tahap Pembelajaran Kontekstual .....	20
2.3 Media dalam Pendidikan .....	22
2.3.1 Pengertian Media .....	22
2.3.2 Media Pembelajaran.....	23
2.3.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	25
2.3.4 Strategi dan Sistem Pengembangan Software Pembelajaran..	27
2.3.5 Keterbacaan Multimedia Interaktif.....	32
2.3.6 Keterampilan Intelektual.....	32
2.3.6 Program Adobe Flash CS3.....	34
2.4 Tinjauan Materi .....	35
2.4.1 Definisi Larutan Penyangga.....	35
2.4.2 Komponen Larutan Penyangga.....	35
2.4.3 Cara Kerja Larutan Penyangga .....	36
2.4.4 Fungsi Larutan Penyangga.....	39

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Desain Penelitian .....	43
3.2 Subjek Penelitian .....	44
3.3 Prosedur Penelitian .....	45
3.4 Pemroduksian Software Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	47

3.4.1 Analisis Materi Subyek.....	47
3.4.2 Analisis Wacana Teks.....	47
3.4.3 Identifikasi Elemen Pendukung Teks.....	48
3.4.4 Transformasi Produk Analisis Wacana Teks ke dalam Materi Presentasi.....	48
3.4.5 Analisis Pembuatan Latihan Soal.....	49
3.5 Pembuatan Skenario Software Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	49
3.6 Pengintegrasian Seluruh Elemen Media Menjadi Software Pembelajaran.....	50
3.7 Pengujian.....	50
3.8 Pengolahan data Perbaikan Software.....	50
<b>BAB IV ANALISIS DATA, TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Analisis Materi Subyek.....	51
4.2 Analisis Wacana Teks.....	53
4.3 Identifikasi Elemen Pendukung Teks .....	57
4.4 Transformasi Produk Analisis Wacana Teks ke dalam Materi Presentasi.....	58
4.5 Analisis Pembuatan Latihan Soal Berdasarkan Pendekatan Kontekstual.....	62
4.6 Skenario <i>Software</i> Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Pokok Larutan Penyangga.....	63

4.7 Hasil Pengujian Kelayakan.....	67
4.8 Perbaikan.....	73
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	74
B. Saran .....	75
<b>VI. DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>VII. LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>79</b>



## DAFTAR TABEL

<b>TABEL</b>	<b>HALAMAN</b>
3.1 Contoh Format Analisis Wacana teks .....	48
3.2 Contoh Format Identifikasi Elemen Pendukung Materi Subyek.....	48
3.3 Contoh Format Transformasi Produk Analisis Wacana Teks ke dalam Materi Presentasi .....	49
4.1 Contoh Hasil Analisis Wacana Teks .....	54
4.2 Contoh Hasil Analisis Elemen Pendukung Teks.....	57
4.3 Contoh Hasil Transformasi Hasil Analisis Wacana Teks Menjadi Bentuk Presentasi.....	59
4.4 Pengolahan Data Questioner.....	67

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
2.1 Skema Perubahan Perilaku.....	9
2.2 Pesan Dalam Komunikasi .....	24
2.3 Pola Pembelajaran dibantu Media .....	26
2.4 Konsep Dasar Pengembangan Program Pembelajaran .....	27
2.5 Komponen Penunjang Pengembangan Software Intruksional.....	28
2.6 Sistem Pengembangan Software Pendidikan .....	29
3.1 Desain Penelitian .....	43
3.2 Prosedur Penelitian .....	45
4.1 Bagan Alir Software Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pokok Larutan Penyangga dengan Pendekatan Kontekstual .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>HALAMAN</b>
<b>LAMPIRAN A</b>	
A.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	79
A.2 Garis-garis Besar pembuatan Media .....	84
A.3 Skenario software multimedia pembelajaran interaktif .....	85
<b>LAMPIRAN B</b>	
B.1 Analisis Wacana Teks .....	91
B.2 Identifikasi Elemen Pendukung Teks.....	98
B.3 Transformasi Produk Analisis Wacana Teks Ke dalam Materi Presentasi. 99	
B.4 Latihan Soal pada Software Multimedia .....	111
<b>LAMPIRAN C</b>	
C.1 Kisi-kisi Pertanyaan Angket.....	115
C.2 Lembar Kuisisioner Pengujian.....	116
<b>LAMPIRAN D</b>	
Contoh Tampilan Multimedia .....	119