DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**

ABSTRACT ..... **ii**

KATA PENGANTAR ..... **iii**

DAFTAR ISI ..... **vi**

DAFTAR TABEL ..... **ix**

DAFTAR BAGAN ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Batasan Masalah 5

1.4 Tujuan Penelitian 5

1.5 Manfaat Penelitian 6

1.6 Definisi Operasional 7

1.7 Sistematika Penulisan 8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media dan Multimedia Interaktif 9

2.1.1 Pengertian Media 9

2.1.2 Multimedia Interaktif 10

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran 11

2.1.4 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran 12

2.1.5 Keuntungan Menggunakan Multimedia Interaktuf 13

2.2 Adobe Flash CS5.5 14
2.2.1 Area Kerja Adobe Flash CS5.5 16
2.2.2 Mengenal Tool Box 17
2.2.3 Timeline 18
2.3 Adobe Photoshop CS6 21
2.4 Buku Sakura 23
BAB III METODE PENELITIAN
3.1 Metode Penelitian 26
3.2 Objek Penelitian 26
3.2.1 Populasi 26
3.2.2 Sample 27
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian 27
3.4 Teknik Pengumpulan data 28
3.5 Tahap Penelitian 31
3.5.1 Tahap Persiapan 31
3.5.2 Tahap Pembuatan Media 31
3.5.3 Tahap Penyebaran Angket 32
3.5.4 Tahap Pelaksanaan Penelitian 32
3.5.5 Tahap penulisan Laporan 32
3.6 Teknik Pengolahan Data 32
3.6.1 Pengolahan Data Angket Tertutup 32
3.6.2 Pengolahan Data Angket Terbuka 34
BAB IV PEMBAHASAN
4.1 Proses Pembuatan Media Interaktif Katana Learning 1 35
4.1.1 Proses Perancangan Media 35

4.1.2 Membuat Desain Media 37
4.1.3 *Mengimport* Desain ke dalam Adobe Flash CS5.5 .....3*8*
4.1.4 Membuat Animasi 39
4.1.5 Membuat Button 39
4.1.6 Membuat Materi Menggunakan Actionscript 41
4.1.7 Membuat Soal Menggunakan Actionscript 42
4.1.7.1 Soal Pilihan Ganda 42
4.1.7.2 Soal Menjodohkan 44
4.1.8 Membuat Pengaturan Sound 46
4.2 Cara Menggunakan Media Interaktif Katana Learning 1 47
4.3 Tanggapan Responden Terhadap Media Interaktif Katana Learning 1 53
4.3.1 Hasil Penilaian Angket Tertutup 53
4.3.2 Hasil Penilaian Angket Terbuka 57

BAB V KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan 59
5.2 Saran 61

DAFTAR PUSTAKA

SINOPSIS

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN