**DAFTAR ISI**

**HALAMAN JUDUL i**

**KATA PENGANTAR ii**

**ABSTRAK iv**

**DAFTAR ISI vi**

**DAFTAR TABEL ix**

**DAFTAR GAMBAR x**

**DAFTAR LAMPIRAN xv**

**BAB I PENDAHULUAN 1**

1. Latar Belakang 1
2. Pembatasan Masalah 4
3. Rumusan Masalah 4
4. Tujuan Penelitian 5
5. Manfaat Penelitian 5
6. Sistematika Penulisan 6

**BAB II LANDASAN TEORITIS 7**

1. Pembelajaran 7
2. Pendidikan 7
	1. Pengertian 7
	2. Tujuan Pendidikan 7
3. Teknologi Pendidikan 8
4. Media Pembelajaran 9
	1. Pengertian Media Pembelajaran 9
	2. Jenis-jenis Media Pembelajaran 10
	3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran 11
	4. Prosedur Media Pembelajaran 12
5. Pembelajaran Berbasis komputer (PBK) 14
	1. Prinsip Pembelajaran Berbasis Komputer 14
	2. Model Pembelajaran Berbasis komputer 15
6. Animasi 16
	1. Jenis-jenis Animasi 16
	2. Animasi 2D 17
	3. Fungsi Animasi 18
	4. Tujuan Animasi 18
	5. Keunggulan dan Kekurangan Animasi 19
	6. Animasi dalam Pembelajaran 20
7. Motion Desain 21
8. Sejarah 22
	1. Pengertian 22
	2. Etimologi 22
9. Proklamasi 22

**BAB III METODE PENELITIAN 24**

1. Metode Penelitian 24
2. Desain Pengembangan 24
3. Instrumen Penelitian 26
4. Teknik Pengumpulan Data 26
5. Partisipan Penelitian 27
6. Prosedur Pengembangan 27
	1. Analisis 29
	2. Desain 30
	3. Pengembangan 31
	4. Implementasi 33
	5. Evaluasi 34
7. Teknik Analisis Data 36
8. Kerangka Berpikir 39

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 41**

1. Hasil Penelitian 41
	* 1. Analisis 41
		2. Desain Produk 45
		3. Pengembangan 50
		4. Implementasi 88
		5. Evaluasi 92
2. Pembahasan 99

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 103**

1. Kesimpulan 103
2. Saran 104

**DAFTAR PUSTAKA 105**

**LAMPIRAN 108**