

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii

BAB I PENDAHULUAN..... 1

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	4
1.6.1 Identifikasi Masalah	4
1.6.2 Studi Kepustakaan	4
1.6.3 Pengumpulan Data.....	4
1.6.4 Analisis	5
1.6.5 Perancangan.....	5
1.6.6 Pengujian dan Implementasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI..... 7

2.1 Aplikasi	7
2.2 Pembelajaran	9

2.2.1	Strategi Pembelajaran	10
2.3	Gaya Belajar Anak.....	10
2.3.1	Tipe Gaya Belajar	10
2.3.2	Ciri-ciri Gaya Belajar.....	10
2.4	Sejarah.....	12
2.4.1	Karakteristik Sejarah.....	12
2.4.2	Metode Belajar Sejarah.....	13
2.5	Konsep Multimedia	15
2.5.1	Pengertian Multimedia.....	15
2.5.1.1	Teks.....	16
2.5.1.2	Gambar	16
2.5.1.3	Animasi.....	17
2.5.1.4	Suara	17
2.5.1.5	Video.....	17
2.6	Candi Borobudur	18
2.6.1	Mengenal Relief, Arca, dan Stupa Candi.....	18
2.7	Analisis Sistem	22
2.7.1	Definisi Analisis Sistem.....	22
2.7.2	Fungsi Analisis Sistem.....	22
2.8	Teknik Pengumpulan Data.....	23
2.9	Struktur Navigasi.....	23
2.10	Pengenalan Adobe Flash.....	27
2.11	Interaksi Manusia dan Komputer.....	28
2.12	Storyboard	29
2.13	Kerangka Pemikiran	29

BAB III ANALISIS **32**

3.1	Proses Belajar	32
3.2	Karakteristik Pembelajaran Sejarah	33

3.3	Karakteristik Candi Borobudur.....	34
3.4	Pembelajaran Aktif.....	36
3.5	Mendapatkan <i>Feedback</i> Hasil Belajar	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Usulan Aplikasi Pembelajaran.....	39
4.2	Analisis Multimedia.....	40
4.3	Perancangan <i>Story Board</i> Pembelajaran Candi.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA.....		52
LAMPIRAN 1 Daftar Riwayat Hidup.....		L1-1
LAMPIRAN 2		L2-1
	Gambaran Umum SMP Tunas Harapan	L2-1
	Logo Gambaran Umum SMP Tunas Harapan	L2-2
	Visi dan Misi SMP Tunas Harapan	L2-3
	Tempat dan Kedudukan SMP Tunas Harapan	L2-4
	Struktur Organisasi SMP Tunas Harapan	L2-5
LAMPIRAN 3 Surat Balasan Penelitian		L3-1
LAMPIRAN 4.....		L4-1
	Tampilan Awal.....	L4-1
	Tampilan Metode Pembelajaran	L4-1

Tampilan Menu Materi.....	L4-2
Tampilan Sejarah Candi Borobudur Berdasarkan Waktu Kejadian.....	L4-2
Tampilan Mengenal Artefak.....	L4-3
Tampilan Relief.....	L4-3
Tampilan Arca.....	L4-4
Tampilan Stupa.....	L4-4
Tampilan Sebelum Mengerjakan Kuis	L4-5
Tampilan Soal Kuis Pilihan Ganda.....	L4-5
Tampilan <i>Score Level</i> Pertama	L4-6
Tampilan Lanjutan <i>Level</i> Kedua.....	L4-6
Tampilan <i>Score Level</i> Kedua.....	L4-7
Tampilan Simpan <i>Score</i>	L4-7
Tampilan <i>Game Puzzle</i>	L4-8

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Struktur Navigasi Linier.....	24
Gambar 2.2 Contoh Struktur Navigasi Hirarki	25
Gambar 2.3 Contoh Struktur Non-Linier.....	25
Gambar 2.4 Contoh Struktur Navigasi Composite	26
Gambar 2.5 Contoh Storyboard.....	29
Gambar 2.6 Kerangka Pemikiran	29
Gambar 2.7 <i>Storyboard Scene 1</i>	42
Gambar 2.8 <i>Storyboard Scene 2</i>	43
Gambar 2.9 <i>Storyboard Scene 3</i>	44
Gambar 2.10 <i>Storyboard Scene 4</i>	45
Gambar 2.11 <i>Storyboard Scene 5</i>	46
Gambar 2.12 <i>Storyboard Scene 6</i>	47
Gambar 2.13 <i>Storyboard Scene 7</i>	48
Gambar 2.14 <i>Storyboard Scene 8</i>	49
Gambar L2-1 Logo SMP Tunas Harapan	L2-2
Gambar L2-2 Struktur Organisasi	L2-3
Gambar L3-1 Surat Balasan Penelitian.....	L3-1
Gambar L4-1 Tampilan Awal.....	L4-1
Gambar L4-2 Tampilan Metode Pembelajaran	L4-1
Gambar L4-3 Tampilan Menu Materi	L4-2
Gambar L4-4 Tampilan Sejarah Candi Borobudur Berdasarkan waktu Kejadian	L4-2
Gambar L4-5 Tampilan Mengenal Artefak	L4-3
Gambar L4-6 Tampilan Relief	L4-3
Gambar L4-7 Tampilan Arca	L4-4
Gambar L4-8 Tampilan Stupa	L4-4
Gambar L4-9 Tampilan Sebelum Mengerjakan Kuis	L4-5

Gambar L4-10 Tampilan Soal Kuis Pilihan Ganda	L4-5
Gambar L4-11 Tampilan Soal Level Pertama	L4-6
Gambar L4-12 Tampilan Lanjutan <i>Level</i> Kedua	L4-6
Gambar L4-13 Tampilan <i>Score Level</i> Kedua	L4-7
Gambar L4-14 Tampilan Simpan <i>Score</i>	L4-7
Gambar L4-15 Tampilan <i>Game Puzzle</i>	L4-8

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Mudra Archa Budha Borobudur.....	18
Tabel 3.1 Karakteristik Sejarah.....	31
Table 3.2 Karakteristik Candi Borobudur.....	33