

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 Kerangka Teori .....	8
2.1.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	11
2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	12
2.1.1.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	13
2.1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	14
2.1.2 Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Luas dan Keliling Segitiga .....	16
2.1.2.1 Karakteristik Mata Pelajaran Matematika.....	16
2.1.3 Ruang Lingkup Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar .....	17
2.1.4 Rancangan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android .....	18
2.2 Penelitian Pengembangan .....	21
2.3 Penelitian Relevan .....	23
2.4 Kerangka Berfikir .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>29</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	29
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	30
3.3 Subjek Penelitian .....	30
3.4 Prosedur Pengembangan .....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	33
3.6 Teknik Analisis Data .....	39
3.6.1 Data Kualitatif .....	40

3.6.2 Data Kuantitatif .....	40
3.7 Teknik Analisis Tes .....	41
3.7.1 Uji Validasi .....	41
3.7.2 Uji Reliabilitas .....	43
3.8 Jadwal Penelitian .....	45
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	46
4.1.1 Potensi dan Masalah.....	46
4.1.2 Pengumpulan Data .....	46
4.1.3 Desain Produk .....	49
4.1.4 Validasi Desain .....	56
4.1.5 Revisi Desain .....	65
4.1.6 Uji Coba Produk.....	71
4.2 Pengembangan Hasil Penelitian .....	73
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android.....	73
4.2.2 Kelebihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Yang Telah Dikembangkan.....	74
4.2.3 Analisis Kelayakan dan Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android.....	75
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>79</b>
5.1 Kesimpulan.....	79
5.2 Keterbatasan Produk.....	80
5.3 Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>86</b>

