

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Tujuan Penelitian.....	5
1.6. Manfaat Penelitian.....	5
1.7. Defenisi Operasional	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Media Pembelajaran	8
2.2. Media Pembelajaran Interaktif	12
2.3. Android.....	13
2.4. <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).....	17
2.5. Materi Vektor	21
2.6. Metode Penelitian R&D Model 4d.....	42
2.7. Kerangka Berpikir	45
2.8. Penelitian Yang Relevan.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	51
3.1. Lokasi Dan Waktu Penelitian	51
3.2. Jenis Penelitian	52

3.3. Subjek	52
3.4. Variabel Penelitian.....	52
3.5. Instrumen Penelitian	52
3.6. Teknik Pengumpulan Data	56
3.7. Prosedur Penelitian	57
3.8. Analisis Data.....	67
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	71
4.1. Hasil Penelitian.....	71
4.1.1. Tahapan Pendefenisian (<i>Define</i>).....	71
4.1.2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	80
4.1.3. Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	87
4.1.4. Tahapan Penyebarluasan (<i>Dissemination</i>).....	98
4.2. Pembahasan	98
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	104
5.1. Kesimpulan	104
5.2. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN.....	109

