

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Rumusan Masalah	8
1.5. Tujuan Penelitian.....	9
1.6. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1. Kerangka Teoritis	11
2.1.1 Media Pembelajaran.....	11
2.1.2 Media Pembelajaran Online (E-Learning)	14
2.1.3 Quizizz.....	16
2.1.4 Kompetensi.....	17
2.1.5 Kompetensi Hitung Dasar Intuitif	20
2.1.6 Matematika Detik.....	22
2.1.7 Aplikasi ToSM	24
2.1.8 Bilangan Asli.....	25
2.2. Penelitian Relevan.....	28
2.3. Kerangka Konseptual	31
BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1. Jenis Penelitian	34
3.2. Subjek Penelitian.....	35
3.3. Waktu dan Tempat Penelitian	35
3.4. Sumber Data.....	36

3.5 Model Pengembangan	36
3.6. Prosedur Pengembangan	37
3.6.1 Analisis Instrumen Matematika Detik.....	38
3.6.2 Analisis Tujuan Instruksional.....	38
3.6.3 Analisis Sumber Daya.....	38
3.7. Uji Coba	44
3.7.1 Instrumen Penelitian.....	44
3.7.2. Teknik Analisis Data.....	45
3.8. Definisi Operasional Variabel.....	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN ...	49
4.1. Hasil dan Pembahasan.....	49
4.1.1. Proses Pengembangan Produk	49
4.1.2 Analisis (<i>Analyze</i>)	49
4.1.2.1 Analisis Kesenjangan Kerja.....	49
4.1.2.2 Mengidentifikasi Karakteristik Siswa.....	50
4.1.2.3 Mengidentifikasi Sumber Daya yang Tersedia dan yang Dibutuhkan.....	51
4.1.2.4 Merusmuskan Tujuan Intruksional	52
4.1.2.5 Menyusun Rencana Kerja.....	53
4.1.3 Desain (<i>Design</i>)	53
4.1.3.1 Pemilihan Materi.....	53
4.1.3.2 Merancang Model Produk	53
4.1.3.3 Penyusunan Instrumen.....	54
4.1.4 Pengembangan (<i>Develop</i>)	55
4.1.4.1 Pembuatan Media	55
4.1.4.2 Validasi Media.....	58
4.1.5 Implementasi (<i>Implement</i>)	58
4.1.6 Evaluasi (<i>Evaluate</i>)	59
4.2 Penyajian Data Uji Coba	60
4.2.1 Data Hasil Validasi	60
4.2.1.1 Hasil Validasi Ahli konten/Materi Multimedia	60
4.2.1.2 Hasil Validasi Materi dan Instrumen	62
4.2.2 Data Respon Siswa terhadap Kemenarikan Media.....	65

4.3 Data Hasil Uji Coba	67
4.3.1 Data Nilai OPM berdasarkan Instrumen ToSM.....	67
4.3.2 Analisis Pengembangan Media.....	70
4.3.2.1 Analisis Desain Media	71
4.3.2.2 Analisis Validasi Ahli Media.....	73
4.3.2.3 Analisis Validasi Ahli Materi	74
4.3.2.4 Analisis Validasi Ahli Pembelajaran	74
4.4 Pembahasan Kevalidan dan Keefektifan	
Media Pembelajaran <i>Quizizz</i>	75
4.4.1 Kevalidan Media <i>Quizizz</i> Berbasis Android.....	75
4.4.2 Keefektifan Media <i>Quizizz</i> Berbasis Android.....	76
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Implikasi.....	79
5.2 Saran.....	80
5.3.1. Saran Pemanfaatan Produk	80
5.3.2. Saran Pengembangan Selanjutnya	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN.....	86

