

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Indetifikasi Masalah	6
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Pengembangan	8
1.6 Manfaat Pengembangan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.1 Kerangka Teoritis	10
2.1.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.2 Hakikat Alat Komunikasi	14
2.1.3 Alat Komunikasi Tradisional.....	15
2.1.4 Alat Komunikasi Modern.....	17
2.1.5 Media Pembelajaran.....	18
2.1.6 STEAM (Science, Technology, Engeenering, Mathematis, dan Arts).....	19
2.1.7 Pengertian Media Interaktif Berbasis STEAM	21
2.2 Penelitian Yang Relavan	26
2.3 Kerangka Berfikir	29
2.4 Hipotesis	30

BAB III METODOLOGI	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	31
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	32
3.4 Definisi Operasional.....	32
3.5 Model Pengembangan	33
3.6 Prosedur Pengembangan	36
3.7 Instrumen Pengumpulan Data	42
3.8 Teknik Analisis Data	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
4.1 Hasil Penelitian.....	49
1) Tahap Analisis	49
2) Tahap Desain	52
3) Tahap Pengembangan (Develop).....	55
4) Tahap Impelementasi.....	66
5) Tahap Evaluasi.....	67
4.2 Pembahasan	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Implementasi	77
5.3 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79