

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Rumusan Masalah.....	8
1.4 Fokus Penelitin.....	8
1.5 Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitin .....	9
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
1.7 Produk Yang Diharapkan.....	11
<b>BAB II KAJIAN TEORI.....</b>	<b>13</b>
2.1 Kajian Pusataka.....	13
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran Interaktif.....	13
2.1.2 Hakikat Android .....	15
2.1.3 Hakikat Smart Apps Creator .....	16
2.1.4 Hakikat Beladiri Pencak Silat.....	18
2.1.5 Hakikat Tendangan T.....	22
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	24
2.3 Kerangka Berfikir .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	29
3.2 Model Pengembangan.....	30
3.3 Prosedur Pengembangan.....	30

3.4 Desain Uji Coba Produk .....	40
3.4.1 Desain Uji Coba .....	40
3.4.2 Subjek Uji Coba .....	40
3.4.3 Teknik Pengambilan Sampel .....	41
3.4.4 Waktu dan Tempat Penelitian .....	41
3.4.5 Tenik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	41
3.5 Teknik Analisis Data.....	54
3.5.1 Analisis Data Kuisisioner.....	54
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	52
4.1.1 Potensi Masalah.....	52
4.1.2 Pengumpulan Data.....	53
4.1.3 Desain Produk .....	54
4.1.4 Validasi Produk .....	57
4.1.5 Revisi Desain.....	66
4.1.6 Uji Coba Produk.....	68
4.1.7 Revisi Produk .....	71
4.2 Pembahasan.....	71
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>81</b>
5.1 Simpulan .....	81
5.2 Saran .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>84</b>