

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	i
ABSTRACT .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Pengembangan Produk .....	10
1.6 Manfaat Pengembangan Produk .....	11
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	12
1.8 Pentingnya Pengembangan .....	13
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	14
1.9.1 Asumsi Pengembangan .....	14
1.9.2 Keterbatasan Pengembangan .....	15
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Kajian Teoritis .....	16
2.1.1 Pendidikan Kejuruan .....	16
2.1.2 Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran .....	21
2.1.3 Media Pembelajaran .....	24
2.1.4 <i>Mobile Learning</i> .....	35
2.1.5 Hakikat <i>Android</i> .....	42
2.1.6 Program <i>Mit App Inventor</i> .....	46
2.1.7 Mata Pelajaran Penginderaan Jauh .....	49
2.2 Kajian Produk yang Dikembangkan .....	52

2.3 Model Pengembangan Produk yang Digunakan .....	54
 BAB III. METODE PENELITIAN	
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian .....	64
3.2 Sasaran Produk yang Dihasilkan.....	64
3.3 Metode Pengembangan Produk.....	65
3.3.1 Teknik Pengembangan .....	65
3.3.2 Alat dan Bahan .....	68
3.3.3 Tahap Pengembangan .....	69
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	74
3.5 Teknik Analisis Data.....	81
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Pengembangan Produk .....	86
4.2 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	123
4.3 Kelayakan Produk (Teorik dan Empiris) .....	131
4.4 Pembahasan.....	148
4.4.1 Faktor Pendukung dan Penghambat.....	148
4.4.2 Kekuatan dan Kelemahan .....	148
 BAB V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	151
5.2 Implikasi.....	152
5.3 Saran.....	153
DAFTAR PUSTAKA .....	154
LAMPIRAN	