

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB. I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	1
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II. LANDASAN TEORITIS	6
A. Acuan Teoritik	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Powtoon	6
3. CTL (Contextual Teaching Learning)	12
4. Kriteria Kualitas Produk yang Dikembangkan	19
5. Materi Momentum dan Impuls	23
B. Penelitian Yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis Peneliti	32
BAB III. METODE PENELITIAN	33
A. Waktu Dan Populasi Penelitian	33
1. Waktu & Tempat Penelitian	33
2. Populasi & Sampel Penelitian	33
B. Jenis Penelitian	33
C. Desain Penelitian	36
D. Instrumen Penelitian	37

E. Teknik Analisis Data	39
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A. Hasil Penelitian	46
1. Potensi dan Masalah	46
2. Mengumpulkan Informasi	47
3. Desain Produk	47
4. Validasi Desain	49
5. Revisi Desain I	54
6. Uji Coba Produk	57
7. Revisi Desain II	62
B. Keberhasilan dan Peningkatan Hasil Belajar	62
1. Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Secara Klasikal	63
2. Hasil Angket Keterlaksanaan Pembelajaran	63
3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa	66
C. Pembahasan	67
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75