

DAFTAR ISI

ABSTRACT.....	i
ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang Masalah.....	1
1.2	Identifikasi Masalah.....	6
1.3	Batasan Masalah.....	6
1.4	Rumusan Masalah.....	6
1.5	Tujuan Penelitian.....	7
1.6	Manfaat Penelitian.....	8

BAB II KAJIAN TEORI

2.1	Kerangka Teoritis.....	10
2.1.1	Penelitian dan Pengembangan.....	10
2.1.2	Media Pembelajaran.....	12
2.1.3	Aplikasi <i>Zepeto</i> dan <i>Kinemaster</i>	21
2.1.4	Bilangan Pecahan.....	30
2.2	Penelitian Yang Relevan.....	32
2.3	Kerangka Berpikir.....	35

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Jenis Penelitian.....	38
3.2	Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
3.3	Subjek dan Objek Penelitian.....	40
3.4	Prosedur dan Rancangan Pengembangan.....	41
3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.6	Instrumen Penelitian.....	49
3.7	Teknik Analisis Data.....	54

3.8	Jadwal Penelitian.....	62
-----	------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Deskripsi Tempat dan Lokasi Penelitian	63
4.2	Hasil Penelitian	64
4.2.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	64
4.2.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	69
4.2.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	73
4.2.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	86
4.2.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	98
4.3	Pembahasan Hasil Penelitian	100

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	107
5.2	Saran	109

DAFTAR PUSTAKA	110
----------------------	-----

LAMPIRAN	113
----------------	-----

RIWAYAT HIDUP.....	183
--------------------	-----