

DAFTAR ISI

RIWAYAT HIDUP	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II KAJIAN TEORI	6
2.1 Penelitian Dan Pengembangan	6
2.1.1 Definisi Penelitian dan pengembangan	6
2.2 Media Pembelajaran	7
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	7
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	9
2.2.3 Prosedur Pemilihan Media	10
2.3 Media Belajar Interaktif	12
2.3.1 Jenis-jenis Media Interaktif	12
2.3.2 Komponen Media Interaktif	13
2.3.3 Cara Mengembangkan Media Interaktif	13
2.4 Respon Siswa	15

2.4.1 Definisi Respon Siswa	15
2.4.2 Komponen Respon Siswa	15
2.5 Materi Larutan Penyangga	16
2.6 Penelitian Yang Relevan	20
2.5 Kerangka Berpikir	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	24
3.2 Sasaran Produk Yang Dihasilkan	24
3.3 Tahapan Penelitian	24
3.3.1 Pengembangan media belajar interaktif.....	24
3.3.3 Instrumen Respon Siswa Terhadap Pembelajaran.....	40
3.4 Teknik Analisa Data	41
3.4.1 Pengembangan Media Belajar Interaktif	41
3.4.3 Respon Siswa.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.1.1 Hasil <i>Define</i> (Pendefinisian).....	43
4.1.2 Hasil <i>Design</i> (Perancangan).....	44
4.1.3 Hasil <i>Development</i> (Pengembangan).....	47
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	52
4.2.1 Kelayakan Produk.....	52
4.2.2 Respon Siswa.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	54
LAMPIRAN.....	58