

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	10
1.3. Pembatasan Masalah	11
1.4. Rumusan Masalah	11
1.5. Tujuan Penelitian.....	12
1.6. Urgensi/Manfaat Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1 Kajian Teoretis	14
2.1.1. Belajar dan Pembelajaran.....	14
2.1.2. Media Pembelajaran.....	17
2.1.3. <i>Android</i>	24
2.1.4. Kodular.....	26
2.1.5. Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual.....	28
2.1.6. Efektivitas	29
2.2. Penelitian yang Relevan	32
2.3. Kerangka Berpikir	36
2.4. Desain Produk	38
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	40
3.1. Tempat dan waktu Penelitian	40
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	40
3.3. Model Pengembangan	40
3.4. Prosedur Penelitian.....	42

3.5.	Bahan dan Instrumen Penelitian.....	52
3.5.1.	Bahan Penelitian.....	52
3.5.2.	Instrumen Penelitian.....	52
3.6.	Teknik Analisis Data	60
3.6.1.	Uji Kelayakan Media Pembelajaran.....	60
3.6.2.	Uji Akseptabilitas.....	61
3.6.3.	Uji Validasi Instrumen Efektivitas Media Pembelajaran.....	63
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	70
4.1.	Deskripsi Produk Hasil Pengembangan	70
4.2.	Uji Kelayakan Produk (Teoritis dan Empiris).....	86
4.2.1.	Uji Kelayakan Konten Produk	86
4.2.2.	Uji Kelayakan Konstruksi Produk	88
4.2.3.	Uji Akseptabilitas Pengguna Produk	89
4.3.	Uji Efektivitas Produk	91
4.2.	Pembahasan dan Temuan Penelitian	99
4.3.	Keterbatasan Penelitian	106
BAB V	PENUTUP.....	107
5.1.	Kesimpulan.....	107
5.2.	Implikasi	108
5.3.	Saran	109
DAFTAR PUSTAKA		110
LAMPIRAN		114