

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah.....	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI DAN DESAIN PRODUK.....	6
2.1 Kajian Teoretis	6
2.1.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 <i>Android</i>	11
2.1.3 <i>Flutter</i>	12
2.1.4 <i>Waterfall</i>	16
2.1.5 Mata Pelajaran Dasar-Dasar PPLG.....	17
2.2 Penelitian Relevan	18
2.3 Kerangka Berpikir.....	21
2.4 Konsep/Desain Produk.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	26
3.2 Responden/Subjek/Populasi dan Sampel Penelitian	26
3.3 Model Pengembangan.....	27
3.4 Rancangan Produk	33
3.4.1 Algoritma	33
3.4.2 <i>Storyboard</i>	35
3.5 Prosedur Penelitian	37
3.5.1 Tahap Pengumpulan Data	37
3.5.2 Tahap Perencanaan	39

3.5.3 Tahap Pengkodean Dan Pengujian.....	40
3.5.4 Tahap Implementasi.....	41
3.6 Instrumen Penelitian	41
3.7 Teknik Analisis Data.....	45
3.7.1 Uji Data Kelayakan.....	45
3.7.2 Uji Validitas Soal.....	46
3.7.3 Uji Reliabilitas	47
3.7.4 Uji Efektivitas	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Deskripsi Produk Yang Dikembangkan.....	50
4.2 Uji Kelayakan Produk	56
4.2.1 Uji Kelayakan Konten Produk.....	56
4.2.2 Uji Kelayakan Media/Konstruksi Produk.....	58
4.2.3 Uji Akseptabilitas Pengguna Produk.....	59
4.3 Uji <i>Blackbox</i>	64
4.4 Uji Validasi Soal	64
4.5 Uji Reliabilitas	65
4.6 Uji Efektivitas Produk.....	66
4.5 Pembahasan dan Temuan Penelitian	71
4.6 Keterbatasan Penelitian	72
BAB V KESIMPULAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Implikasi	73
5.3 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	77