

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah	11
1.3. Batasan Masalah.....	11
1.4. Rumusan Masalah	12
1.5. Tujuan Penelitian.....	12
1.6. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	15
2.1. Kajian Teoretis	15
2.1.1. Hakikat Pembelajaran	15
2.1.2. Media.....	21
2.1.3. Mobile Learning.....	25
2.1.4 Contextual Teaching and Learning	28
2.1.5. Kodular	33
2.1.6. Elemen Pembelajaran Sistem Komputer	34
2.2. Penelitian Relevan	36
2.4. Desain Produk	41
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1. Tempat dan Waktu Penelitian	45
3.2. Subjek dan Objek Penelitian	45
3.3. Model Pengembangan	45

3.4. Prosedur Penelitian.....	48
3.5. Bahan dan Instrumen Penelitian.....	62
3.5.1. Bahan Penelitian.....	62
3.5.2. Instrumen Pengumpulan Data	62
3.5.3. Instrumen Pengujian.....	63
3.6. Teknik Analisis Data	66
3.6.1. Uji Kelayakan Materi dan Media	66
3.6.2. Uji Akseptabilitas	68
3.6.3. Uji Efektivitas Media Pembelajaran.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk	72
4.1.1. <i>Development</i> (Pengembangan).....	72
4.1.2. <i>Implementation</i>	90
4.1.3. <i>Evaluation</i>	94
4.2. Pembahasan dan Temuan Penelitian	98
4.3. Keterbatasan Penelitian	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	102
5.1. Kesimpulan.....	102
5.2. Implikasi.....	103
5.3. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN.....	107