

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah.....	7
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	9
2.1 Kajian Teoritis	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	9
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran	10
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	12
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran	13
2.1.5 Ciri-ciri Media Pembelajaran	15
2.1.6 Pemilihan Media Pembelajaran	17
2.1.7 Kedudukan Media Pembelajaran	29
2.1.9 Android	22

2.1.10 Kecerdasan Buatan (AI)	23
2.1.11. <i>Chatbot</i>	26
2.1.12 Model Problem Based Learning	27
2.1.14 Komputer dan Jaringan Dasar	35
2.1.15 Kelayakan Media Pembelajaran	36
2.1.16 Efektivitas Media Pembelajaran	36
2.2 Penelitian Relevan	38
2.3 Kerangka Berpikir	41
2.4 Konsep Desain Produk	43
2.5 Hipotesis	43
BAB III METODE PENELITIAN	44
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	44
3.2 Reponden/Subjek/Objek Penelitian	44
3.3 Model Pengembangan	44
3.4 Rancangan Produk	48
3.5 Prosedur Penelitian	53
3.6 Instrumen Penelitian	55
3.6.1 Instrumen Penelitian	55
3.6.2 Instrumen Pengujian	55
3.7 Teknik Analisis Data	60
BAB IV HASIL DAN PEMBEHASAN	67
4.1 Deskripsi Produk Pengembangan	67
4.1.1 Analysis (Analisis).....	67
4.1.2 Design (Desain)	68
4.1.3 Developmen (Pengembangan)	74
4.1.4 Implementation (Implementasi).....	82
4.1.5 Evaluation (Evaluasi).....	

4.2 Pembahasan Dan Temuan Penelitian	93
4.3 Keterbatasan Penelitian	94
BAB V PENUTUP	96
5.1 Kesimpulan	96
5.2 Implikasi	96
5.3 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	100

