

DAFTAR ISI

	<i>Hal</i>
MOTTO DAN LEMBAR PERSEMBAHAN.....	<i>i</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>ii</i>
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS.....	<i>iii</i>
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	<i>iv</i>
RIWAYAT HIDUP.....	<i>v</i>
ABSTRAK.....	<i>vi</i>
ABSTRACT.....	<i>vii</i>
KATA PENGANTAR.....	<i>viii</i>
DAFTAR ISI	<i>xi</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>xiii</i>
DAFTAR TABEL	<i>xiv</i>
DAFTAR LAMPIRAN.....	<i>xv</i>
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	5
1.3. Ruang Lingkup Masalah	6
1.4. Batasan Masalah	6
1.5. Rumusan Masalah.....	6
1.6. Tujuan Penelitian	7
1.7. Manfaat Penelitian	7
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Penelitian dan Pengembangan	9
2.2. Hakikat Pembelajaran Biologi.....	13
2.3. Gaya Belajar	15
2.4. Media Pembelajaran.....	19
2.5. <i>Mobile Learning</i>	26
2.6. Android	27
2.7. <i>Software</i> untuk Membuat Aplikasi Android.....	28
2.8. Bio Fun	32
2.9. Hasil Belajar	33
2.10. Materi Sistem Koordinasi Manusia.....	35
2.11. Penelitian Relevan	35
2.12. Kerangka Berpikir	37

BAB III. METODE PENELITIAN	40
3.1. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	40
3.2. Subjek dan Objek Penelitian.....	40
3.3. Jenis Penelitian	40
3.4. Desain Penelitian	41
3.5. Definisi Operasional.....	41
3.6. Instrumen Penelitian	42
3.7. Teknik Pengumpulan Data.....	47
3.8. Prosedur Penelitian	48
3.9. Teknik Analisis Data.....	57
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Hasil Penelitian.....	61
4.1.1. Validasi Ahli Materi.....	61
4.1.2. Validasi Ahli Media.....	63
4.1.3. Respon Guru Biologi.....	65
4.1.4. Respon Siswa Terhadap Media.....	66
4.1.5. Uji Peningkatan Hasil Belajar	69
4.2. Pembahasan	71
4.3. Keterbatasan Penelitian.....	75
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	76
5.1. Kesimpulan	76
5.2. Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	81

